

AMERICAN QUARTER HORSE

Un quarter horse Americano possiede un pedigree, colori e segni distintivi soddisfacenti e gli è stato rilasciato un certificato di registrazione da parte dell'American Quarter Horse Association. Questo cavallo è stato allevato per avere un carattere buono e volenteroso, una conformazione ben equilibrata e agile velocità. Il quarter horse Americano è la razza più versatile al mondo e adatto a vari scopi - dal lavorare il bestiame nei ranch alle competizioni internazionali di reining. C'è un quarter horse Americano per ogni scopo.

DICHIARAZIONE DEGLI OBIETTIVI AQHA

- Registrare e preservare i pedigrees dell'American Quarter Horse mantenendo l'integrità della razza.
- 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.
- Assicurarci che il Quarter Horse Americano venga trattato umanamente, con dignità, rispetto e compassione in qualunque momento

INTRODUZIONE

L'American Quarter Horse Association è sorta nel 1940 con l'obiettivo di raccogliere, registrare e conservare i pedigrees e le genealogie dei Quarter Horses Americani. L'AQHA serve anche come centro d'informazione per i soci e per il pubblico per argomenti relativi a gare, competizioni e progetti destinati a promuovere la razza e aiutare l'industria, incluso la ricerca di una legislazione favorevole. AQHA inoltre lavora per promuovere la proprietà dei cavalli e la crescita dei mercati dei quarter horses Americani.

Gare di morfologia, corse ed eventi di performance offrono ad allevatori e cavalieri l'opportunità di competere per un titolo o un premio in denaro, offrendo l'opportunità agli allevatori di sforzarsi continuamente per migliorare la razza.

L'AQHA pubblica inoltre *The American Quarter Horse Journal*, *The Quarter Racing 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, insieme a metodi per allevatori, addestratori, espositori e cavalieri di trail per migliorare i loro affari, l'equitazione e il godersi il cavallo.

L'American Quarter Horse continua ad essere la razza di cavallo più versatile al mondo per la sua abilità ad eccellere in così tante arene diverse e per il continuo coinvolgimento degli allevatori dell'American Quarter Horse, dei direttori e dello staff al fine di fornire programmi eccezionali e servizi - agli importi più bassi possibili - di qualunque registro di razza equina o associazione di membri.

QUESTO RULEBOOK SOSTITUISCE TUTTE LE PRECEDENTI

EDIZIONI.

Le regole pubblicate qui sono rese effettive dal 1° gennaio 2024 salvo diversamente specificato al momento dell'attuazione. Le regole rimangono effettive eccetto che per le sostituzioni dovute al cambiamento di regole messe in atto dal Board of Directors o dal comitato esecutivo come pubblicato nel sito dell'AQHA al www.aqha.com: Fate riferimento al sito dell'AQHA per la versione più aggiornata delle regole. Nel caso di differenze tra le regole pubblicate nel sito dell'AQHA e quelle pubblicate in questo manuale, le regole che prevarranno saranno quelle ufficiali pubblicate nel sito dell'AQHA.

Ogni tentativo è stato fatto per indicare cambiamenti di regole/modifiche usando caratteri in grassetto/sottolineati. Per favore leggete con cura le regole applicabili alla vostra attività per intero poiché cambiamenti/modifiche possono essere avvenuti rispetto all'ultima edizione pubblicata.

DICHIARAZIONE DELLA POLITICA "DI BENESSERE DELL'AMERICAN QUARTER HORSE ASSOCIATION"

L'AQHA è il registro di razza più grande del mondo e la più grande organizzazione ricreativa equina, con più di 6 milioni di cavalli quarter Americani registrati a livello mondiale e tesseramenti AQHA che superano i 226.000. Il quartier generale internazionale dell'AQHA ad Amarillo, Texas, pubblica e mantiene i pedigree e la registrazione dei risultati di tutti i quarter horses Americani, e supervisiona vari programmi ed incentivi - incluse le corse, le gare, le attività ricreative e supporta le sponsorizzazioni - che promuovono la più antica razza di cavalli Americani. L'AQHA fornisce servizi benefici per i suoi membri che aumentano ed incoraggiano la proprietà di Cavalli Quarter Americani e la partecipazione, e si sforzano di generare la crescita dei tesserati all'AQHA tramite il marketing, la promozione, le inserzioni e la pubblicità del quarter horse Americano. Per di più l'AQHA protegge attivamente il benessere e l'integrità dei cavalli quarter Americani, come evidenziato dalla seguente Dichiarazione di Posizione:

DICHIARAZIONE DELLA POSIZIONE DELL'AQHA

La missione dell'American Quarter Horse Association è di registrare e preservare i pedigree dei cavalli quarter Americani, mentre mantiene l'integrità della razza. Inoltre, l'AQHA incoraggia la proprietà del quarter horse Americano e la partecipazione. L'AQHA protegge attivamente il quarter horse Americano stabilendo e facendo severamente osservare le regole che governano ciascun evento approvato AQHA in modo da riflettere la naturale abilità del cavallo. A tal fine, l'AQHA è legata alle seguenti convinzioni:

- Ciascun Quarter Horse Americano, tutti gli altri cavalli ed animali, devono, in ciascun momento, essere trattati umanamente e con dignità, rispetto e compassione.
- Regole strette stabilite e fatte osservare dall'AQHA richiedono che gli allevatori, i proprietari, gli addestratori e gli esibitori dei cavalli quarter Americani sono continuamente responsabili del benessere e del trattamento umano di qualunque quarter horse Americano affidato alle loro cure.

Tali regole includono, ma non sono limitate a, pratiche di addestramento proibite, procedure chirurgiche proibite, somministrazioni chimiche proibite, o strumenti proibiti che possano influenzare la performance di un cavallo o che possano alterare la naturale conformazione di un cavallo. Tali regole includono inoltre il rispetto richiesto di tutte le regole e politiche Aqha sui farmaci.

- Soprattutto, il benessere del cavallo quarter Americano è di primaria importanza su qualunque altra considerazione, e il continuo miglioramento delle procedure che assicurano il trattamento umano della razza e di tutti gli altri cavalli e gli altri animali coinvolti negli eventi dell'AQHA, e una competizione equa soprassedono tutte le altre considerazioni.

DICHIARAZIONE DI RESPONSABILITÀ DELL'AQHA PER LA SICUREZZA

L'AQHA non si assume la responsabilità per la sicurezza dei partecipanti alle gare o altri eventi che sanziona e la responsabilità della sicurezza dei partecipanti rimane solamente a carico dello show management. Lo Show management fa domanda di approvazione all'AQHA su una base volontaria, accettando di condurre lo show in accordo con le regole AQHA, che sono designate per promuovere

un'equa competizione. L'assunzione di responsabilità per la sicurezza da parte dello show management viene richiesto dall'AQHA come una condizione espressa per garantire la designazione di "gara approvata dall'AQHA". L'obbiettivo limitativo dell'AQHA è di richiedere, con l'applicazione della regola, un'arena gara piana per la competizione in modo che la performance dell'esibitore e del cavallo possa essere giudicata uniformemente dai giudici in giuria; i cavalli sono identificati dal certificato di registrazione; e i cavalli sono presentati o esibiti liberi da sostanze proibite che possano modificare la loro performance. La sicurezza è la preoccupazione di tutti, ma l'AQHA non se ne assume la responsabilità. L'intenzione limitata dell'AQHA per sanzionare un evento è con l'intenzione di promuovere una competizione equa.

PROCEDURE DISCIPLINARI

Il Comitato Esecutivo dell'AQHA è il forum all'interno dell'AQHA che, inizialmente o alla fine, ascolta o prende in esame prove di presunte violazioni delle regole e dei regolamenti da parte dei membri e/o partecipanti agli eventi approvati dall'AQHA. Un membro può essere punito, sospeso, multato e/o espulso dall'AQHA, e a qualunque non membro partecipante possono essere negati tutti i privilegi AQHA.

Le regole AQHA riguardanti la proibizione delle droghe, le alterazioni chirurgiche o qualunque trattamento inumano del cavallo forniscono un'assoluta responsabilità per le condizioni del cavallo da parte di un esibitore, addestratore, partecipante e/o proprietario, perciò rendono l'esibitore, il partecipante e/o il proprietario eleggibili per possibili azioni disciplinari con prova della presenza di tali droghe proibite da parte del laboratorio di analisi, esistenza di alterazioni chirurgiche o qualunque trattamento inumano del cavallo

AUMENTO DELLA PENALITA'

L'AQHA si riserva il diritto di dirigere azioni disciplinari o sanzioni verso individui che si trovino sotto la sua giurisdizione che partecipino a gare, contest, gare di corsa o altri eventi approvati AQHA. Il Comitato Esecutivo AQHA può aumentare o iniziare una sospensione, multa e/o altrimenti penalizzare coloro che offendano le regole e i regolamenti AQHA, e/o quelli di altre giurisdizioni; e includere proprietari o conduttori che abbiano riposto la cura e la custodia dei loro cavalli a tali contravventori.

REGOLE E POLITICHE SPECIFICHE DELL'AQHA PER PROMUOVERE IL BENESSERE DEL QUARTER HORSE AMERICANO

Trattamento umano

Il benessere dei quarter horse Americani esibiti durante gli eventi approvati dall'AQHA viene salvaguardato attraverso comprensibili regole all'interno dell'Official Handbook of Rules & Regulations che sono fornite per il loro benessere. Il Comitato Esecutivo AQHA ha preso provvedimenti - incluse investigazioni, accuse, sospensione dei privilegi e/o multe riscosse - in tutti i casi nei quali esistevano prove sostanziali di violazioni delle regole AQHA per il benessere animale.

Corsa

L'AQHA esprime preoccupazione per la salute e il benessere dell'atleta da corsa attraverso regole e attraverso supporto finanziario di eque iniziative dell'industria. Queste includono il support all'Industria Farmaceutica per le corse ed al Consorzio per i Test e i movimenti nazionali grazie ai Commissari Internazionali per le Corse al fine di uniformare le regole per i farmaci.

L'AQHA ha adottato le seguenti regole limitando la partecipazione dei cavalli di due anni di età come riferito in RAC301.5.

Per incrementare inoltre gli incentivi per far correre i cavalli più vecchi, l'AQHA ha creato la Bank of America Quarter Horse Racing Challenge, un programma regionale da corsa con premi bonus. L'obiettivo del Challenge è di incrementare l'opportunità di correre dei cavalli più anziani. Nel Challenge, l'83 per cento dei premi in denaro delle corse vengono offerti per i cavalli più anziani. L'AQHA e il Consiglio da Corsa dell'AQHA e la Commissione continueranno a cercare vie e opportunità per assicurare il benessere del cavallo quarter Americano da corsa. Il Consiglio da Corsa AQHA e il Comitato assicurano che le regole e le politiche riguardanti il benessere del Cavallo Quarter Americano sono continuamente revisionati e aggiornati come stabilito dalla Dichiarazione di Posizione dell'AQHA.

GARE

Gli show sanciti come eventi approvati dall'AQHA sono regolati da alcune delle più strette regole fatte osservare all'interno dell'industria equina e designate per assicurare che la sicurezza ed il benessere del cavallo quarter Americano che compete in eventi approvati non vengano messi in pericolo. Un numero di regole in questo manuale ufficiale è un testamento all'appagamento di queste intenzioni e propositi.

La posizione dell'AQHA riguardo la condotta antisportiva e/o il trattamento inumano del cavallo è affrontata delle VIOLAZIONI.

Politica sulle sostanze controllate e sull'alterazione della coda

la politica dell'AQHA riguardante l'amministrazione delle sostanze controllate (droghe) è ben documentata per essere tra le più restrittive nell'industria dei cavalli. L'Aqha iniziò i test per rilevare le droghe agli show approvati nel 1973 e fu tra le prime, se non la prima, associazione di razza per cavalli a fare ciò. AQHA esegue test casuali durante l'anno. Le politiche dell'AQHA riguardanti la somministrazione di sostanze controllate (droghe) viene sottolineata nella sezione VIOLAZIONI. Inoltre, l'AQHA ha fondato la ricerca con lo scopo di determinare tecniche per la valutazione della coda alterata nei cavalli, i cui risultati furono presentati ai veterinari equini degli Stati Uniti nell'ottobre 1992 al seminario dell'Università Statale del Colorado intitolati, "Tecniche per la valutazione della funzionalità di una coda normale e alterata negli equini utilizzando l'esaminazione fisica e l'elettrodiagnostica". Alcune di queste stesse tecniche sono ancora utilizzate dall'AQHA per test a campione durante i tre Show del Campionato del Mondo.

L'AQHA spende più di un milione di dollari all'anno per testare alla ricerca di tracce dell'utilizzo di sostanze controllate e/o alterazione della coda nei cavalli che competono in gare approvate dall'AQHA. Ad iniziare dal 1993 cavalli quarter americani che competono in gare non approvate diventarono anch'essi soggetti ai test per le sostanze controllate e evidenza nell'alterazione della coda.

Il Comitato Esecutivo AQHA ha agito - incluso investigazioni, ricerca di prove, sospensione dei privilegi e/o multe che sono state imposte - in tutti quei casi dove esisteva una sostanziale evidenza di esistenza della violazione delle sostanze controllate dall'AQHA e le regole dell'alterazione della coda. Nel 2005 le gare AQHA negli Stati Uniti iniziarono a raccogliere un pagamento per il test della droga sul cavallo per aumentare l'abilità dell'AQHA a rafforzare la sua politica sulle sostanze controllate.

Morsi ed attrezzature

Per aumentare gli standard umani ai quali sono soggetti i cavalli quarter americani per le competizioni e l'addestramento, le linee guida uniformi riguardanti morsi ed equipaggiamento sono sottolineate nelle VIOLAZIONI.

Nelle classi western, cavalli di 5 anni e più giovani possono essere presentati in filetto, hackamore, curb bit, half-breed e spade bit. I cavalli di 6 anni e oltre possono essere presentati in curb bit, half-breed e spade bit. I barbozzali sono richiesti e devono incontrare l'approvazione del giudice, devono essere larghi almeno mezzo pollice e devono giacere piatti contro il mento del cavallo.

L'equipaggiamento vietato nelle classi western include jerklines, abbassa testa con metallo scoperto a contatto con la testa del cavallo, capezzine o noseband estremamente stretti e tack collars.

L'equipaggiamento vietato nelle classi inglesi include redini di ritorno e speroni a rotella. Martingale fisse o scorrevoli sono vietate, tranne nelle classi di working hunter, salto ostacoli e equitazione over fences.

L'equipaggiamento vietato in tutte le competizioni AQHA include catene sulle labbra, fasce per il ventre e cavalcare con un curb bit senza curb chain, filo metallico, cinturino curb con chiodi/rivetti o cinturini curb in metallo solido indipendentemente da quanto siano imbottiti, capezzine metalliche, tiranti di metallo o cavo, morsi bumper, bosal in metallo indipendentemente da quanto siano imbottiti, hackamore per il lounging in metallo, chambon, testiere fatte di metallo (anche se rivestite in materiale protettivo), rawhide intrecciato o corda (una corda da 3/8 di pollice può essere utilizzata con un gag o un bonnet), martingala scorrevole usata con morsi curb senza ferma redini, redini laterali (redini dirette dal morso al sottopancia o doppio sottopancia), redini di ritorno attaccate tra o intorno alle zampe anteriori.

Nelle discipline di roping, eventi di velocità, team penning e ranch sorting, deve essere utilizzato equipaggiamento di tipo western.

Nelle classi di performance halter e ranch horse conformation, l'uso di safety leads non è consentito.

Zoppia e movimento

I cavalli Quarter Horse americani sono facilmente riconoscibili per la loro conformazione unica che consente alla razza di essere versatile in una varietà di attività atletiche. La valutazione della zoppia è un fattore cruciale nel giudicare i Quarter Horse americani che competono in eventi di conformazione e prestazioni, e viene fortemente sottolineata nelle Conferenze dei Giudici dell'AQHA, che si tengono durante tutto l'anno e sono progettate per educare i giudici approvati dall'AQHA. La zoppia e il movimento sono ulteriormente enfatizzati nel giudizio delle categorie durante le competizioni approvate dall'AQHA. Vengono inoltre considerate la condizione e la conformazione del cavallo. A discrezione del giudice, un cavallo può essere penalizzato o eliminato da una categoria "se appare imbronciato, spento, letargico, emaciato, affaticato o eccessivamente stanco.

Classi con bestiame

Nelle classi Aqha che coinvolgono l'uso del bestiame, l'AQHA si sforza di salvaguardare il benessere del bestiame, come anche il benessere di entrambi i cavalli e i cavalieri che competono in queste classi.

Tutti gli show approvati AQHA sono incoraggiati ad avere un veterinario pronto alla chiamata e sono incoraggiati a provvedere all'appropriato equipaggiamento e medicazioni che dovessero servire in caso di ferite accidentali. In entrambi il cutting e il team penning un numero ottimale di vitelli sono prescritti per ciascuna classe, e il bestiame non può essere lavorato più di una volta all'interno di un go-round. Il bestiame usato nelle classi di working cow horse può essere usato solamente una volta durante un go-round. Il bestiame usato durante gli eventi di roping non può essere usato in altre classi. In tutte le classi heading e heeling, il bestiame deve essere protetto con fasciature sulle corna. L'utilizzo del pungolo elettrico per spostare la mandria dovrà essere previsto solo nel caso in cui la sicurezza della mandria sia messa a rischio.

Regole aggiuntive in questo manuale di regole sottolineano linee

guida specifiche all'interno di ciascuna classe riguardo la cura appropriata e la gestione del bestiame. A discrezione del giudice, un concorrente potrà essere penalizzato o squalificato.

Eventi di velocità

Durante lo svolgimento di un evento di velocità, inclusi il barrel racing, il pole bending e la stake race, i concorrenti potranno utilizzare un frustino per aumentare l'abilità naturale del cavallo a correre. Ciò nonostante, in tutti gli eventi di velocità, il giudice, a sua discrezione, "potrà squalificare un concorrente per uso eccessivo di un bastone, frustino, frusta o corda davanti al sottopancia:"

L'AQHA e la sua Commissione Gare continueranno ad intraprendere vie e opportunità per assicurare il benessere dei cavalli quarter Americani esibiti negli show approvati AQHA. La Commissione Gare AQHA si sforza di assicurare che le regole e le politiche riguardanti il benessere del cavallo quarter americano esibito durante gli eventi approvati dall'AQHA vengano riviste continuamente e aggiornate come stabilito dallo Statuto di Posizione dell'AQHA.

RICERCA EQUINA

Il Comitato di ricerca equina dell'AQHA fu creato con l'intento di fondare la ricerca equina nei college e nelle università con l'intenzione di diagnosticare meglio, gestire e prevenire malattie non solo nel cavallo quarter americano, ma in tutti i cavalli. Il Comitato di Ricerca Equina annualmente finanzia \$300,000 per supportare diversi tipi di progetti di ricerca relativi alla salute, al benessere e all'utilità del cavallo, e di importanza per il proprietario di cavalli e per l'industria equina. Le decisioni di finanziamento sono basate sul merito scientifico del progetto, l'applicazione clinica e/o i potenziali benefici per il cavallo e per l'industria dei cavalli. Passi avanti includono la prevenzione, la cura e la gestione delle coliche; vie metaboliche, malattie genetiche ereditarie, diagnosi e misure preventive per varie malattie genetiche; patologia e prevenzione dei disordini polmonari equini; patologie riproduttive e prevenzione delle malattie; come anche altri avanzamenti per un'ampia gamma di malattie che sono stati compiuti tramite il Comitato di Ricerca equina dell'AQHA.

Le conclusioni della ricerca sono pubblicate dall'AQHA nel giornale dell'AQHA così che i membri, i proprietari, gli allevatori, gli addestratori e gli altri partecipanti nell'industria possono prendere decisioni ben informate riguardo la salute ed il benessere di tutti i cavalli.

EDUCAZIONE

Fin dalla prima pubblicazione dell'American Quarter Horse Journal nel 1948, l'AQHA ha creato un continuo coinvolgimento per educare i proprietari riguardo la salute, la sicurezza, la nutrizione, la parte sanitaria e i ripari di cui hanno bisogno i cavalli quarter americani. L'American Quarter Horse Journal e l'America's Horse, le pubblicazioni ufficiali per i membri dell'AQHA, forniscono una copertura editoriale comprensiva designata ad educare e informare i proprietari di cavalli riguardo la giusta alimentazione, la cura della salute e i problemi di addestramento riguardanti il cavallo quarter americano.

AQHA inoltre ha speso centinaia di migliaia di dollari per produrre brochures e altri materiali educativi riguardo queste tematiche come per esempio il modo per acquistare un cavallo e la salute equina. AQHA

ha prodotto dozzine di video educativi, in cooperazione con esperti dell'industria equina, che comprendono le tecniche umane e corrette di addestramento per gli eventi approvati dall'AQHA. Attraverso più di 30 anni in rete e nella televisione online, l'AQHA ha mandato in onda segmenti riguardanti la salute del cavallo tramite molti episodi in cooperazione con veterinari esperti.

AQHA, tramite la sua affiliazione con industrie fidate e Corporate Partners, permette di ottenere una più grande accessibilità a prodotti di qualità per la cura della salute, per la nutrizione, per la gestione e prodotti di selleria ai suoi membri.

SOMMARIO

L'AQHA lavora per assicurare non solo l'integrità e il benessere del cavallo quarter americano, ma anche l'integrità e il benessere dell'intera industria equestre. AQHA rivede continuamente le sue politiche riguardanti il benessere animale tramite la Commissione Politica Pubblica, I Partners alleato e la sua Commissione per il Benessere Animale. Tramite queste vie, come anche la sua leadership nell'industria, gruppi consultivi e consigli, l'AQHA è capace di espandersi tramite i suoi comprovati sforzi di salvaguardare il benessere del quarter horse americano come sottolineato dallo Statuto di Posizione dell'AQHA.

STATUTO DELL'AMERICAN QUARTER HORSE ASSOCIATION

ARTICOLO I

Nome, finalità, sede, stemma e sigillo sociale

Sezione 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.

Sezione 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.

Sezione 3. Sede Amministrativa: La sede principale degli affari dell'organizzazione sarà Amarillo, Contea di Potter, Texas. Tuttavia, i membri o gli ufficiali dell'organizzazione possono risiedere in qualsiasi stato, paese, provincia o regione. Le attività commerciali possono essere condotte in qualsiasi luogo conveniente per i membri o ufficiali partecipanti.

Sezione 4. Stemma e Sigillo Sociale: Il Sigillo dell'AQHA deve essere affidato all'amministratore delegato e deve essere rappresentato nella forma indicata immediatamente qui sotto.



ARTICOLO II

Membri

Sezione 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.

Sezione 2. L'Assemblea ordinaria annuale dei soci deve essere convocata nel luogo e nella data fissati dal Consiglio Direttivo con lo scopo di eleggere i Direttori e per la transazione di tali altre questioni che vengano portate davanti all'assemblea. ("Annual Membership Meeting"). A meno che non sia diversamente stabilito dal Consiglio Direttivo, l'incontro annuale dei membri dovrà tenersi durante la Convention annuale dell'AQHA e dovrà consistere in due sessioni qui di seguito riferite come l'Incontro Generale dei Membri e l'Incontro Business dei Membri.

Sezione 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.

Sezione 4. Un primo avviso ai membri di qualunque assemblea annuale o ai membri o assemblea speciale potrà essere dato tramite notifica scritta ai membri inviato almeno trenta giorni prima dell'assemblea programmata con: un avviso scritto separato, un avviso contenuto in un luogo cospicuo in una comunicazione ufficiale regolarmente pubblicata per i membri (incluso, ma non limitato all'America's Horse e /o all'American Quarter Horse Journal, oppure come altrimenti permesso dalla legge. L'avviso dovrà essere ritenuto da recapitarsi quando l'avviso scritto separato o la comunicazione contenente tale avviso dovrà essere depositato alla posta degli Stati Uniti, indirizzato ai membri all'indirizzo attuale come appare nel registro dell'AQHA, con pagamento postale pre-pagato. Se l'avviso viene inviato in un altro modo diverso dalla posta, tale avviso dovrà considerarsi inviato al momento che tale avviso viene pubblicato o trasmesso in un modo consentito dalla legge.

Sezione 5. In qualsiasi riunione dei membri tenuta in conformità alle disposizioni precedenti riguardanti l'avviso, i membri presenti costituiranno un quorum per tutti gli scopi, a meno che la rappresentanza di un numero maggiore non sia richiesta dalla legge. Per esercitare i diritti di voto, un membro deve essere fisicamente presente alla riunione, e tale privilegio non può essere delegato tramite procura. I membri hanno il diritto di eleggere i Direttori Eletti e di proporre modifiche e fare raccomandazioni al Consiglio di Amministrazione. Il Comitato Esecutivo, con voto a maggioranza, può derogare al requisito di "presenza fisica" stabilito in entrambi i regolamenti se circostanze di forza maggiore rendono illegale, impossibile, non consigliabile o commercialmente impraticabile richiedere la "presenza fisica" in una riunione in questione. Se tali circostanze comportano la suddetta deroga alla "presenza fisica", il Comitato Esecutivo può designare modalità alternative mediante le quali la votazione e la partecipazione alle riunioni possono essere realizzate diversamente dalla presenza fisica.

Sezione 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 dai Direttori a fungere da segretario.

Sezione 7. In questo Statuto il termine socio viene sempre usato per indicare, salvo esplicita specificazione contraria, un socio o soci regolari aventi diritto di voto.

ARTICOLO III

Direttori

Sezione 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. Il Consiglio di Amministrazione sarà composto dai membri di Direttori Eletti annualmente, dai Presidenti passati di AQHA, dai Direttori Emeriti, dai Direttori a Largo e dai Vice Presidenti Onorari. I Direttori Eletti, i Presidenti passati di AQHA, i Direttori Emeriti, i Direttori a Maggioranza e i Vice Presidenti Onorari avranno il privilegio di partecipare a tutte le

riunioni del Consiglio di Amministrazione, prendere parte alle discussioni e votare, a meno che non sia diversamente specificato nel presente documento. È un privilegio, non un diritto, servire nel Consiglio di Amministrazione. Durante il loro mandato, i Direttori devono (1) mantenere lo status di membro AQHA in regola, (2) conformarsi alle regole e ai regolamenti AQHA relativi al comportamento dei membri, (3) comportarsi in modo esemplare in modo da riflettere positivamente sul Consiglio di Amministrazione e su AQHA, e (4) astenersi dal comportamento che sia dannoso per gli interessi di AQHA, i suoi programmi, politiche, obiettivi e dalle relazioni armoniose tra i suoi membri. Il comportamento di un Direttore è soggetto a continua revisione, e il servizio di un Direttore nel Consiglio di Amministrazione può essere terminato o respinto dal Consiglio di Amministrazione con o senza preavviso e udienza formale. Se il servizio di un Direttore nel Consiglio di Amministrazione viene terminato dal Consiglio di Amministrazione, o se viene accettata una dimissione in luogo di tale terminazione, tale Direttore sarà ineleggibile per essere nominato a servire come Direttore per un periodo minimo di sette (7) anni dalla data del loro licenziamento o dimissione.

(a) Consiglieri eletti.

- (1) Il numero di Consiglieri Eletti che possono rappresentare un Distretto Rappresentativo dovrà essere determinato da una formula annuale di ripartizione che è basata sul numero di cavalli AQHA iscritti all'albo e in appendice (Popolazione Equina Attiva) all'interno di tale Distretto Rappresentativo 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 (Numero di Consiglieri Eletti).
- (3) Il termine Fattore Popolazione equina dovrà intendersi come il totale della popolazione equina attiva al mondo diviso per il numero di Consiglieri Eletti. Per esempio se, per un anno particolare, il totale della popolazione equina attiva nel mondo al 30 settembre è tre milioni e il numero di Consiglieri Eletti è 150, il fattore popolazione equina sarà 20,000 (tre milioni diviso 150).
- (4) Un Distretto Rappresentativo viene nominato per essere rappresentato da Consiglieri Eletti che vengono annualmente nominati ed eletti come previsto qui.
- (5) Ciascuno stato Usa, provincia canadese o paese internazionale avente una porzione di maggioranza del fattore di popolazione equina dovrà costituire un Distretto rappresentativo.
- (6) Per la maggioranza di voti del Comitato Esecutivo, qualora uno stato americano o una provincia canadese avesse un numero di cavalli registrati inferiore alla porzione di maggioranza del fattore di popolazione equina, potrà raggrupparsi con uno o più Stati americani o province canadesi per formare un distretto rappresentativo che abbia almeno una porzione maggiore del fattore di popolazione equina.
- (7) In alternativa e per la maggioranza dei voti del Comitato Esecutivo, se uno stato americano o una provincia canadese hanno meno della maggior porzione del fattore di popolazione equina, potranno essere:
 - (i) raggruppati con uno o più stati U.S. o province canadesi per formare un Distretto rappresentativo che abbia almeno il 25% di fattore della popolazione equina; o
 - (ii) gli verrà permesso di rimanere solo a formare un Distretto Rappresentativo che abbia almeno il 25% del fattore di popolazione equina.

- (8) Qualora uno stato estero (diverso dal Canada) avesse un numero di cavalli inferiore al quorum richiesto dal fattore di Popolazione equina ma avesse almeno il 5% del fattore popolazione equina, potrà costituire un distretto rappresentativo. I paesi internazionali potranno essere raggruppati con uno o più paesi internazionali per formare un Distretto Rappresentativo che abbia almeno il 5% del Fattore Popolazione Equina.
- (9) La posizione di consigliere eletto guadagnata come risultato dell'applicazione delle sottosezioni (a)(7) o (a)(8) qui sopra non verranno contati nel numero dei Consiglieri eletti riferito per la (a)(2) qui sopra.
- (10) Un Distretto rappresentativo, dopo aver guadagnato il suo iniziale consigliere eletto, avrà il diritto ad essere rappresentato da un consigliere eletto addizionale quando il distretto rappresentativo raggiunge la popolazione equina attiva uguale a o superiore a 1,5 volte il fattore di popolazione equina. Dopo di ciò, la popolazione equina attiva che un distretto rappresentativo deve avere per guadagnare un addizionale consigliere eletto è uguale alla seguente formula: ((Numero attuale di Consiglieri eletti più 5) moltiplicato per il fattore di popolazione equina).
- (11) Un distretto rappresentativo non dovrà perdere una posizione di Consigliere Eletto a meno che, per tre anni consecutivi (Periodo di Grazia), la sua popolazione equina attiva rimanga sotto al numero di popolazione equina attiva altresì richiesto per il distretto rappresentativo al fine di mantenere il suo attuale numero di Direttori Eletti. Durante i tre anni di periodo di grazia, le seguenti regole saranno applicate:
- (i) la posizione dei consiglieri eletti che sarebbe andata altresì perduta dovuto al declino della popolazione equina attiva non dovrà essere contata per il numero di Consiglieri Eletti; e
 - (ii) i posti liberi creati dall'elevazione dei Consiglieri Eletti non dovranno essere colmati. Each
- (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 e continuativo 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 comitato per le nomine e le credenziali dovrà incontrarsi prima dell'annuale assemblea generale per dare ai membri o ai rappresentanti delle organizzazioni dello stato, paese, provincia o regione l'opportunità di presentare le credenziali degli individui per la nomina e l'elezione del Consiglio dei Direttori eletti.
- (14) Al fine che il comitato per le nomine e le credenziali consideri una nomina di un individuo, credenziali scritte dovranno essere ricevute dall'ufficio del Vice Presidente Esecutivo entro o prima del 1° febbraio dell'anno in cui tali credenziali debbano essere revisionate dal comitato per le nomine e le credenziali. Tale termine ultimo di tempo può essere esteso dal Comitato Esecutivo nel caso in cui si trovino circostanze straordinarie.
- (15) In più per altre questioni rilevanti riguardanti l'individuo preso in considerazione, il Comitato per le nomine e le credenziali valuterà i candidati in accordo con i criteri stabiliti dal Comitato Esecutivo.

- (b) Alla Riunione Aziendale dei Soci, il Presidente del Comitato Nomine e Credenziali presenterà la lista di nomine per i Direttori Eletti stilata dal Comitato Nomine e Credenziali e, successivamente, il Presidente riceverà le nomine dal pubblico. Per essere idoneo a una nomina come Direttore Eletto dal pubblico durante la Riunione Aziendale dei Soci, le credenziali di appartenenza di un individuo devono essere state precedentemente presentate al Comitato Nomine e Credenziali come sopra indicato. Le nomine ricevute dal pubblico saranno accettate solo in opposizione a un individuo specifico, e non in opposizione all'intera lista per uno stato, paese, provincia o regione particolare. Alla chiusura delle nomine, il Presidente condurrà l'elezione
- (c) **Ex Presidenti.** Tutti gli ex Presidenti dell'AQHA dovranno avere un mandato a vita nel Consiglio Direttivo:
- (d) **Direttori Emeriti.** Il Consiglio Direttivo dovrà contenere una categoria di Direttori Emeriti, in riconoscimento dell'individuo che ha, nel passato, servito l'AQHA fedelmente come Direttore Eletto, dovrà essere designato a vita, in presenza dei seguenti requisiti: L'individuo che abbia raggiunto i 65 anni di età, che abbiano servito per dieci anni consecutive come Direttori Eletti. Dopo aver raggiunto il suo 65 compleanno, lui/lei continuerà come Direttore Eletto fino al prossimo Meeting Annuale dei Soci, durante il quale lui/lei verrà automaticamente elevato alla carica di Direttore Emerito, creando perciò un posto vacante che dovrà essere ricoperto grazie all'elezione di un Direttore Eletto, soggetto all'assegnazione Annuale. Soggetto all'Articolo III Sezione 1(f). I Direttori Emeriti non dovranno far parte del Consiglio Direttivo se decidono così ma dovranno comunque incontrare i requisiti di partecipazione alla riunione del Consiglio Generale e alla riunione del nuovo Consiglio nella subsezione (g) qui sotto per conservare i privilegi di diritto al voto del Consiglio di Amministrazione.
- (e) **Direttori.** Un individuo che abbia rivestito la carica di Consigliere Eletto per dodici mesi consecutivi (12), allo scadere del dodicesimo mandato sarà automaticamente nominato "consigliere generale" e servire con una nomina a vita nel Consiglio Direttivo. Verrà così a crearsi un posto vacante tra i consiglieri eletti soggetto all'allocatione annuale. Soggetto all'Articolo III Sezione 1(f) i Consiglieri Generali non dovranno servire al Comitato Permanente AQHA se così decidono ma dovranno comunque partecipare alla riunione del consiglio generale e alla riunione del nuovo consiglio come richiesto nella subsezione (g) di seguito per mantenere i privilegi di voto del Consiglio dei Direttori.
- (f) **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.

Il Comitato per le Nomine e le Credenziali dovrà incontrarsi prima dell'Assemblea Generale Annuale per dare l'opportunità ai membri e o rappresentanti di organizzazioni regionali o provinciali, del paese o dello stato, l'opportunità di presentare credenziali di individui per la nomina e l'elezione di un vicepresidente onorario.

Al fine di considerare la nomina di un individuo a vice Presidente Onorario da parte del Comitato per le Nomine e le Credenziali, credenziali scritte dovranno essere ricevute dall'ufficio del Vice

Presidente Esecutivo entro o prima del 1° gennaio dell'anno in cui tali credenziali dovranno essere revisionate dal Comitato per le Nomine e le Credenziali. Tale tempo massimo potrà essere esteso dal Comitato Esecutivo dopo aver trovato circostanze straordinarie.

In più per altri motivi rilevanti riguardanti l'individuo preso in considerazione, il Comitato per le Nomine e le Credenziali valuteranno i candidati a Vice Presidenti Onorari in accordo con i criteri stabiliti dal Comitato esecutivo.

All'assemblea generale dei membri, il Presidente del Comitato per le Nomine e le Credenziali presenterà l'elenco delle nomine del Comitato, nel caso ce ne fossero, per la vice Presidenza Onoraria. Le nomine per la Vice presidenza Onoraria verranno ricevute dal fondo. Dopo la presentazione dell'elenco dei candidati, il Vice Presidente condurrà l'elezione.

- (g) **Consiglieri Internazionali.** Ogni affiliato internazionale ufficialmente riconosciuto deve nominare un Rappresentante Internazionale Nominato. L'attuale presidente dell'affiliato internazionale deve certificare per iscritto al Direttore Esecutivo dell'AQHA la nomina del suo consiglio per servire come Rappresentante Internazionale Nominato almeno trenta (30) giorni prima della riunione annuale del Consiglio di Amministrazione. Tuttavia, il presidente dell'affiliato internazionale può apportare modifiche alla sua nomina fino a sette (7) giorni prima della riunione annuale del Consiglio di Amministrazione. I Rappresentanti Internazionali Nominati sono aggiuntivi rispetto al/i Direttore/i Eletto/i internazionale/i di un paese, se presenti, specificati nell'Articolo III Sezione 1(a) sopra menzionato. I Rappresentanti Internazionali Nominati devono essere domiciliati nel paese rappresentato dal loro affiliato internazionale tramite residenza effettiva, avendo l'intenzione di farne la loro residenza permanente. Per essere idoneo a diventare un Rappresentante Internazionale Nominato, un individuo deve essere un membro in regola dell'AQHA. I Rappresentanti Internazionali Nominati devono far parte del Comitato Internazionale durante il loro mandato.
- (h) Qualsiasi Direttore Eletto che sia assente per due (2) volte consecutive dalla Riunione Generale del Consiglio e dalla Riunione del Nuovo Consiglio alla Convention Annuale dell'AQHA viene automaticamente rimosso come Direttore senza ulteriori azioni, alla sua seconda assenza, rendendo disponibile per il suo Distretto un posto vacante che verrà riempito tramite elezione regolare di un individuo che rappresenterà gli interessi di quel Distretto alla Convention Annuale dell'AQHA e alle riunioni del Consiglio di Amministrazione. La mancata partecipazione sia alla Riunione Generale del Consiglio che alla Riunione del Nuovo Consiglio durante una Convention Annuale dell'AQHA sarà considerata un'assenza. Tuttavia, la mancata partecipazione sia alla Riunione Generale del Consiglio che alla Riunione del Nuovo Consiglio durante una Convention Annuale dell'AQHA sarà considerata solo una (1) assenza. Le assenze saranno evidenziate dall'appello sia alla Riunione Generale del Consiglio che alla Riunione del Nuovo Consiglio. Qualsiasi Direttore Emerito, Direttore Generale o Vice Presidente Onorario che sia assente per tre (3) volte consecutive dalla Riunione Generale del Consiglio e dalla Riunione del Nuovo Consiglio alla Convention Annuale dell'AQHA perderà automaticamente il privilegio di voto del Consiglio di Amministrazione senza ulteriori azioni, alla sua terza assenza. La mancata partecipazione sia alla Riunione Generale del Consiglio

che alla Riunione del Nuovo Consiglio durante una Convention Annuale dell'AQHA sarà considerata un'assenza. Tuttavia, la mancata partecipazione sia alla Riunione Generale del Consiglio che alla Riunione del Nuovo Consiglio durante una Convention Annuale dell'AQHA sarà considerata solo una (1) assenza. Le assenze saranno evidenziate dall'appello sia alla Riunione Generale del Consiglio che alla Riunione del Nuovo Consiglio. Qualsiasi Direttore Emerito, Direttore Generale o Vice Presidente Onorario che perde il privilegio di voto come risultato di questa disposizione avrà comunque il privilegio di partecipare a tutte le riunioni del Consiglio di Amministrazione e prendere parte alle discussioni. Qualsiasi Direttore Emerito, Direttore Generale o Vice Presidente Onorario che perde il privilegio di voto come risultato di questa disposizione sarà inserito in una lista onoraria del consiglio e potrà richiedere il ripristino del proprio privilegio di voto richiedendo tale reintegro al Comitato Esecutivo.

- (i) 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 proprietà 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, Province e/o associazioni affiliate. 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 i bisogni di soci.
- (j) 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.
- (k) Tutti i Direttori Eletti devono inviare tempestivamente il loro Sondaggio di Fine Anno dei Direttori e il Questionario Annuale di Segnalazione del Consiglio di Amministrazione del Modulo 990 dell'IRS, in caso contrario saranno automaticamente rimossi dal Consiglio. Tutti i Direttori Emeriti, i Direttori Generali e i Vice Presidenti Onorari con diritto di voto devono inviare tempestivamente il loro Sondaggio di Fine Anno dei Direttori e il Questionario Annuale di Segnalazione del Consiglio di Amministrazione del Modulo 990 dell'IRS, in caso contrario perderanno automaticamente i loro diritti di voto.

Sezione 2. Qualora vi siano dei posti vacanti nel Consiglio Direttivo dovute a decessi, dimissioni, esoneri, incremento nel numero o qualsiasi altra causa, il Presidente, con l'autorizzazione del Comitato Esecutivo, deve nominare dei consiglieri supplementari scelti tra soci qualificati che resteranno in carica fino all'elezione dei consiglieri che si terrà nel corso dell'annuale assemblea dei soci.

Sezione 3. La riunione ordinaria annuale del Consiglio Direttivo deve svolgersi in concomitanza con l'Assemblea Generale Annuale. A meno che non venga stabilito diversamente dal Consiglio Direttivo, la riunione

annuale del direttivo dovrà consistere in 2 sessioni qui di seguito definite come Consiglio Direttivo Generale e Nuovo Consiglio Generale. Il Consiglio Generale del Direttivo dovrà essere immediatamente di seguito all'Assemblea Generale dei Soci. Avviso dell'Assemblea Generale del Consiglio dovrà essere dato nello stesso modo stabilito qui sopra all'Articolo II Sezione 2.

Sezione 4. Le riunioni straordinarie del Consiglio direttivo si terranno in qualunque momento con il consiglio e la maggioranza dei voti del Comitato Esecutivo 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. A meno che diversamente indicato nell'avviso, durante le riunioni straordinarie del Consiglio può essere preso in esame qualsiasi argomento.

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

Sezione 5. Una maggioranza del numero di Direttori presenti costituirà il quorum per la trattazione degli affari, ma se in qualsiasi riunione del Consiglio il numero di presenti fosse inferiore al quorum, la maggioranza dei presenti potrà aggiornare la riunione di volta in volta fino a quando non sarà presente il quorum. Per esercitare i diritti di voto, un Direttore deve essere fisicamente presente alla riunione, e questo privilegio non può essere delegato tramite delega. Il Comitato Esecutivo, con voto di maggioranza, può derogare al requisito della "presenza fisica" stabilito in entrambi i regolamenti qualora circostanze di forza maggiore rendano illegale, impossibile, sconsigliabile o commercialmente impraticabile richiedere la "presenza fisica" alla riunione in questione. Qualora tali circostanze determinino la suddetta deroga alla "presenza fisica", il Comitato Esecutivo potrà designare i mezzi tramite i quali il voto e la partecipazione alle riunioni possono essere effettuati con mezzi diversi dalla presenza fisica.

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

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

Sezione 8. Eccetto che diversamente specificato qui di seguito, secondo la legge e le regole e i regolamenti pertinenti la registrazione dei cavalli deve essere soggetta a cambiamenti solo da parte del Consiglio Direttivo.

Il Consiglio di Amministrazione avrà il potere e l'autorità di creare, modificare, abrogare e far rispettare le regole e i regolamenti, non contrari alla legge, al Certificato di Incorporazione o a questi Statuti, che ritengano opportuni riguardo alla condotta, gestione e attività dell'AQHA, l'ammissione, classificazione, qualificazione, sospensione ed espulsione dei membri, la rimozione degli ufficiali, le regole e i regolamenti che disciplinano la procedura di tali sospensioni ed espulsioni e rimozioni, la determinazione e la riscossione delle quote associative e delle tasse, le norme riguardanti il mantenimento del libro genealogico, la registrazione, le spese di denaro, la revisione dei libri e dei registri, l'assegnazione di campionati, la conduzione di spettacoli, concorsi, mostre, gare, vendite e funzioni sociali, la creazione di comitati e altri dettagli relativi agli scopi generali dell'AQHA, tutto ciò, tuttavia, soggetto al diritto dei membri di proporre revisioni o modifiche e fare raccomandazioni al Consiglio di Amministrazione riguardo a tali questioni in qualsiasi riunione ordinaria o straordinaria dei membri, a condizione che siano rispettati i requisiti di notifica stabiliti in questo Regolamento.

ARTICOLO IV

Comitato Esecutivo

Sezione 1. È così costituito un Comitato Esecutivo 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 alla nomina e qualificazione del successore.

Sezione 2. Nessun funzionario o membro del Comitato Esecutivo eletto potrà far parte di codesto comitato per più di cinque anni consecutivi.

Sezione 3. Il Presidente con il consiglio e la maggioranza dei voti del Comitato Esecutivo potrà colmare tutti i posti vacanti nel Comitato Esecutivo nel periodo tra un'assemblea annuale AQHA e l'altra.

Sezione 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, ma tale avviso può essere rifiutato da qualunque membro.

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

Sezione 6. Tutti i poteri del Consiglio di Amministrazione, ad eccezione del potere di modificare qualsiasi statuto e qualsiasi regola e regolamento relativi alla registrazione dei cavalli, sono e restano conferiti al Comitato Esecutivo

Sezione 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.

Sezione 8. Al fine di essere eleggibile ad essere nominato (o designato a sostituto in caso di posto vacante) a servire nel Comitato esecutivo, un individuo deve, al momento della nomina (o al momento della nomina in caso di posto vacante) essere uno dei seguenti: (a) un Direttore Eletto con privilegio di voto per tre anni consecutivi prima della nomina o dell'incarico; (b) un Direttore Emerito, con privilegi di voto per tre anni consecutivi prima della nomina o dell'incarico; (c) un Direttore a maggioranza con privilegi di voto per tre anni consecutivi immediatamente precedenti la nomina o l'incarico; (d) Vice Presidente Onorario così a lungo che abbia servito come direttore con privilegi di voto per tre anni consecutivi immediatamente precedenti la nomina o l'incarico o elevato a Vice Presidente Onorario e abbia mantenuto i suoi privilegi di voto per tre anni consecutivi prima di essere eletto o nominato.

Sezione 9. (a) Al nuovo incontro del Consiglio Direttivo della convenzione annuale, il Consiglio Direttivo dovrà eleggere un Comitato Esecutivo consistente in un Presidente, il Primo Vice Presidente, il Secondo Vice Presidente e due membri addizionali.

(b) Prima di tale elezione un comitato presieduto dal nuovo presidente Passato e composto dai Presidenti Passati registrati e partecipanti alla convenzione annuale dovrà presentare un elenco delle nomine per le cariche del Comitato Esecutivo descritte qui sopra al Consiglio Direttivo per essere preso in considerazione e votato.

(c) Dopo che tale lista è stata presentata al Consiglio Direttivo, il presidente aprirà l'incontro a nomine addizionali, se ce ne fossero, dal basso. Nomine ricevute dal basso verranno accettate solo in opposizione ad un particolare candidato, e non in opposizione all'intera lista.

(d) Al fine di un candidato non attualmente nel Consiglio Esecutivo di essere eleggibile alla nomina da parte del Comitato dei Presidenti

Passati o nominato dai soci, le seguenti richieste devono essere incontrate:

- (i) entro e prima del 1° Novembre dell'anno prima dell'elezione, il Vice Presidente Esecutivo deve ricevere il curriculum scritto dei candidati e una nomina scritta da un direttore votante; e
 - (ii) il candidato deve essersi presentato personalmente per un colloquio davanti al comitato degli ex presidenti durante la convenzione annuale nello stesso anno dell'elezione.
- (e) Se ci sono meno di 3 candidati che soddisfano i requisiti di cui al punto (d)(i) sopra, gli ex presidenti possono presentare curriculum e nomine scritte di candidati aggiuntivi che devono essere ricevuti dal Direttore Generale entro il 1° dicembre. Tali candidati saranno anche idonei per essere nominati alla Riunione del Nuovo Consiglio dal comitato degli ex presidenti o nominati dal pubblico durante tale riunione, purché tali candidati si siano presentati personalmente per un colloquio davanti al comitato degli ex presidenti durante la convenzione annuale nello stesso anno dell'elezione.
- (f) 30 giorni prima della votazione, il Vice Presidente esecutivo deve:
- (i) inoltrare ai Presidenti Passati i curriculum e le nomine a cui si riferisce il punto (d)(i) o (e) sopra; e
 - (ii) fornire nota al Consiglio Esecutivo riguardo i candidati che incontrano le richieste nel punto (d)(i) sopra.
- Tale nota dovrà contenere informazioni riguardanti i nomi dei candidati, la residenza (città/stato), e il numero di anni di servizio presso il consiglio direttivo AQHA.
- (g) I Presidenti Passati dovranno intervistare annualmente tutti quei candidati che incontrano le richieste del punto (d)(i) sopra.
- (h) Alla chiusura delle nomine, il presidente condurrà l'elezione, sia tramite voto a voce, alzata di mano o ballottaggio segreto come sancisce la maggioranza del Consiglio Direttivo.
- (i) Nel caso in cui un individuo venga nominato in opposizione a o eletto al posto di un membro dell'attuale Consiglio Esecutivo, il nuovo individuo eletto ricoprirà la più bassa carica del Comitato Esecutivo mentre i membri attuali del Comitato Esecutivo, se rieletti, si qualificheranno per le prossime posizioni più alte del Comitato Esecutivo.

ARTICOLO V

Cariche Elettive & Doveri

Sezione 1. Funzionari: I funzionari dell'AQHA dovranno essere il Presidente, il Primo Vice Presidente, il Secondo Vice Presidente e quegli altri funzionari che potranno essere autorizzati di volta in volta dal Consiglio Direttivo, che deve essere eletto dal Consiglio Direttivo. Tali funzionari dovranno mantenere la carica per il periodo di un anno e fino a quando i loro successor verranno eletti e qualificati. Nessuno di questi funzionari può essere rieletto per la la sua funzione.

Sezione 2. Presidenti: Il Presidente sarà il presidente del Consiglio di Amministrazione dell'AQHA e presiederà tutte le riunioni del Consiglio di Amministrazione. Il Presidente garantirà che gli statuti, le regole e i regolamenti dell'AQHA siano rispettati e svolgerà tutte le altre mansioni che potranno essere prescritte di volta in volta dal Consiglio di Amministrazione. Il Presidente sarà membro ex officio di tutti i comitati.

Sezione 3. Primo Vice Presidente: 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

Amministratore Delegato & Tesoriere

Sezione 1. Oltre agli ufficiali nominati nell'Articolo V, Sezione 1, ci sono gli incarichi nominati di Amministratore Delegato e Tesoriere dell'AQHA. Questi incarichi saranno assegnati dal Comitato Esecutivo a individui qualificati, con un mandato di massimo tre anni, e con la possibilità di revoca per giusta causa. Il Comitato Esecutivo può rinnovare tali nomine per periodi successivi di tre anni. Le altre condizioni della nomina, come il salario, saranno determinate a discrezione del Comitato Esecutivo. È possibile che la stessa persona ricopra gli incarichi di Amministratore Delegato e Tesoriere.

Sezione 2. Doveri dell'Amministratore Delegato & Tesoriere

(a) Amministratore Delegato: L'Amministratore Delegato dell'AQHA, in conformità alle direttive del Comitato Esecutivo, è responsabile di attuare le azioni, decisioni e direttive del Consiglio di Amministrazione e del Comitato Esecutivo. L'Amministratore Delegato sarà segretario ex officio di tutti i comitati nominati dal Presidente o dal Consiglio di Amministrazione. L'Amministratore Delegato deve presentare una relazione del suo ufficio al Consiglio di Amministrazione quando richiesto e ai membri durante l'Assemblea Annuale dei Membri, e deve svolgere altri compiti prescritti di volta in volta dal Consiglio di Amministrazione.

(b) Tesoriere: Il Tesoriere è il principale responsabile finanziario dell'AQHA e, in conformità alle direttive del Comitato Esecutivo, è incaricato di attuare le azioni, decisioni e direttive del Consiglio di Amministrazione e del Comitato Esecutivo. Il Tesoriere deve rendere conto della situazione finanziaria dell'AQHA presentando una revisione indipendente dei conti dell'AQHA ad ogni Assemblea Annuale dei Membri e al Consiglio di Amministrazione quando richiesto. Inoltre, entro sessanta (60) giorni precedenti l'inizio dell'anno fiscale, il Tesoriere deve sottoporre al Comitato Esecutivo un dettagliato bilancio delle spese proposte e previste per l'anno fiscale successivo dell'AQHA. Una volta approvato questo bilancio, o le sue modifiche, esso diventa vincolante per gli ufficiali dell'AQHA e non può essere superato.

Sezione 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.

Sezione 4. Revisione dei conti: L'AQHA condurrà le proprie attività secondo l'anno fiscale che inizia il 1° ottobre e termina il 30 settembre. Alla chiusura di ciascun anno fiscale, sarà eseguita una revisione annuale indipendente dei conti dell'AQHA da parte di un ragioniere pubblico certificato. Il risultato di questa revisione sarà presentato alla successiva Assemblea Annuale dei Membri dopo la chiusura dell'anno fiscale. Il contabile incaricato dovrà essere una persona imparziale e non membro dell'AQHA.

ARTICOLO VII

Emendamenti

Sezione 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, salvo il diritto dei soci di approvare o respingere tali decisioni come previsto nell'articolo III paragrafo 8

Sezione 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 data della riunione del Consiglio Direttivo, o, nel caso di qualunque altra riunione del Consiglio Direttivo, almeno 60 giorni prima di tale incontro, che dovrà prendere in esame tale proposta. 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

Sezione 1. L'Associazione provvederà ad indennizzare, con la più piena estensione permessa a norma di legge o le leggi dello Stato del Texas, qualunque persona rischi di essere imputata o rispondente a qualsiasi azione pendente o accusatoria, causa o processo, sia esso civile, criminale. Amministrativo o investigativo, in ragione del fatto che la persona (a) era o è un direttore, amministratore fiduciario, ufficiale, impiegato, membro di un comitato o membro di un consiglio creato in forza di questo libretto delle regole o debitamente designato dal Comitato Esecutivo dell'AQHA, o (b) stava o sta servendo qualunque altra corporazione, impresa, iniziativa imprenditoriale congiunta, fondo fiduciario o altri affari o impresa caritatevole come direttore, amministratore fiduciario, funzionario, impiegato su specifica richiesta dell'AQHA (da qui "indennità"). Tale indennizzo è disponibile solo se, nel rispetto del problema che ha posto le basi dell'azione sottolineata, causa o procedimento, come indennizzo;

- (a) Ha agito in buona fede
- (b) Ha agito in modo che lui o lei ragionevolmente credeva di agire nel miglior interesse dell'AQHA, e
- (c) Non ci sono cause ragionevoli per credere che la sua condotta fosse illegale o fuorilegge.

La fine di qualunque azione, causa o procedimento per sentenza, ordinanza, regolamento, convinzione o un motivo di nolo contendere o il suo equivalente, non devono di per sé creare un presupposto assoluto che l'indennizzo non abbia incontrato le richieste di cui sopra.

L'indennizzo dovrà includere tutte le spese comuni e accessorie incorse in difesa di o in risposta all'azione, procedimento incluse le spese dell'avvocato, i costi, il giudizio, le multe e l'ammontare pagato a saldo nelle quali una persona è ragionevolmente incorsa in connessione con tale causa, procedimento o processo. L'indennizzo fornito qui dovrà adattarsi al beneficio di indennità e i suoi eredi, esecutori o amministratori e non dovrà essere esclusivo di qualsia altro diritto al quale l'indennizzo può essere intitolato in vigore delle leggi dello Stato del Texas, qualunque altra legge dell'AQHA, un accordo scritto con l'AQHA, o il voto del Comitato Esecutivo dell'AQHA.

Nonostante le disposizioni qui sopra, una persona non dovrà essere indennizzata nel rispetto di qualunque azione, procedimento o processo voluto da o intrapreso dell'AQHA contro la persona a cui l'indennizzo sarebbe altrimenti stato fornito.

Sezione 2. Condizioni Precedenti e Diritti dell'AQHA. Per preservare il diritto di indennità, un indennizzato dovrà prontamente notificare all'AQHA di qualsiasi azione attuale o intimidatoria, causa o procedimento sul quale l'AQHA potrà avere il diritto di, ma non l'obbligo di assumere e dirigere la difesa a tal scopo attraverso avvocati selezionati e pagati dall'AQHA. Se, a sua sola discrezione, l'AQHA, con e tramite il suo Comitato Esecutivo, determina che il fallimento dell'indennizzato a notificare prontamente all'AQHA di qualunque azione in corso o intimidatoria, causa o procedimento pregiudica i diritti dell'AQHA sotto la sua supervisione, potrà rifiutare l'indennizzo alla persona alla quale l'indennità sarebbe altrimenti disponibile. La selezione degli avvocati sarà soggetta al consenso dell'indennizzato, il cui consenso non sarà irragionevolmente trattenuto. Qualsiasi liquidazione, monetaria o di altro genere, dell'azione, causa o processo dovrà richiedere l'espreso consenso del Comitato Esecutivo dell'AQHA, e in assenza di tale consenso, sarà a sola responsabilità dell'indennizzato.

STATUTO AQHYA

ARTICOLO I: Nome e Propositi

Sezione 1. Questa organizzazione dovrà essere una divisione dell'AQHA, dovrà operare all'interno degli scopi dello statuto, regole e regolamenti dell'AQHA, e dovrà essere chiamata American Quarter Horse Youth Association (da qui AQHYA).

Sezione 2. Gli obiettivi e i propositi dell'AQHYA dovranno essere come segue:

- (a) Migliorare e promuovere la razza del cavallo quarter americano
- (b) Migliorare e accrescere le capacità dei giovani (youth), sia individualmente e attraverso partecipazioni di gruppo, nell'allevamento, crescita ed esibizione dei cavalli quarter americani
- (c) Sviluppare e accrescere la conoscenza, la guida e l'interesse della comunità e la partecipazione dei giovani cavalieri
- (d) Incoraggiare il carattere altamente morale, la condotta sportiva e vivere puliti tra tutti i suoi soci
- (e) Stabilire un modo con il quale i membri giovani possono lavorare in congiunzione con il Comitato per le Attività Giovanili dell'AQHA
- (f) Creare, favorire e assistere affiliati youth sussidiari composti da soci AQHYA
- (g) Informare i soci youth e gli affiliati con l'organizzazione dei genitori, AQHA, la sua struttura e le funzioni
- (h) Usare la conoscenza, la guida, la condotta sportiva e il carattere per fornire un futuro per i nostri cavalli

ARTICOLO II: Luogo dell'attività

Sezione 1. Il luogo dell'attività dell'AQHYA sarà il quartier generale dell'AQHA in Amarillo, Texas.

Sezione 2. Tutta la corrispondenza riguardante l'AQHYA sarà indirizzata al dipartimento delle attività giovanili dell'AQHA ad Amarillo, Texas.

ARTICOLO III: Comitato Consultivo

Sezione 1. Gli affari e la proprietà dell'AQHYA dovranno essere gestiti e controllati dal Comitato Consultivo dell'AQHYA (di seguito "Comitato Consultivo").

Sezione 2. Il Comitato Consultivo dovrà essere costituito dal presidente AQHA, dal Vice Presidente Esecutivo AQHA, il Presidente del Comitato per le attività Youth AQHA, il manager delle attività youth e qualunque altro membro designato dal Comitato Esecutivo AQHA. Questo Comitato Consultivo consisterà di almeno quattro adulti ad assistere il Comitato per le attività youth AQHA nel dirigere le attività del AQHYA.

Sezione 3. Tutte le azioni dell'AQHYA saranno soggette all'approvazione finale del Comitato Consultivo e del Comitato Esecutivo AQHA. Lo statuto dell'AQHYA potrà essere modificato dal Comitato Esecutivo AQHA.

ARTICOLO IV: Tesseramento

Sezione 1. Categorie di soci: AQHYA dovrà avere le seguenti categorie di soci:

- (a) Soci organizzativi, consistenti in affiliati youth. La designazione di affiliato youth dovrà essere definita come un'associazione youth per stato, provincia o affiliato internazionale, accettabili da parte di o

approvati dal Comitato Consultivo

- (b) Membri Individuali - un individuo è eleggibile per essere un membro AQHYA fino alla fine dell'anno in cui lui/lei compie 19 anni.
- (c) La qualifica di socio dovrà lasciare allo youth tutti i privilegi di un membro, e in più, tutti i privilegi di un membro AQHA eccetto che il diritto al voto durante l'Assemblea Soci AQHA e avere una carica nell'AQHA.
- (d) La qualifica di socio AQHYA è un privilegio, non un diritto, la cui applicazione dovrà essere effettuata dalle procedure precedentemente descritte dall'AQHYA. La qualifica di socio, o l'applicazione per ciò, potranno essere determinate o rifiutate dal Comitato Consultivo per la violazione di regole AQHYA o AQHA o per causa svantaggiosa nell'interesse dell'AQHYA, i suoi programmi, le politiche, gli obiettivi e la relazione armoniosa dei suoi soci come determinato dal Consiglio Consultivo. A meno che non diversamente specificato dalle regole AQHYA o AQHA, la terminazione di un membro corrente sotto questa sotto sezione dovrà essere condotta dal Consiglio Consultivo sotto le procedure disciplinari dell'AQHA per avviso, consulenza o temporanea sospensione. Il rifiuto di un'iscrizione non deve essere motivo per o riconoscere il diritto di un applicante ad essere ascoltato. L'effetto della terminazione o del respingere può essere la negazione dei privilegi dell'AQHYA e/o AQHA.

Sezione 2. Approvazione degli affiliati youth:

Un affiliato youth è eleggibile ad essere riconosciuto e considerato in buona reputazione con l'AQHYA e il Consiglio Consultivo AQHYA, quando vengano raggiunte le seguenti condizioni generali:

- (a) L'affiliato youth deve essere approvato da o affiliato con uno stato, provincia riconosciuti o un affiliato AQHA internazionale
- (b) Ciascun affiliato youth dovrà sottoporre la sua costituzione e il suo statuto all'AQHYA. AQHYA dovrà essere avvertita di qualunque modifica effettuata all'iniziale costituzione e statuto
- (c) Entro o prima del 1° marzo di ciascun anno, ciascun affiliato youth dovrà sottoporre all'AQHYA un elenco dei suoi funzionari affiliati, dei membri youth affiliati, dei delegati AQHYA, dei supervisor affiliati youth e delle linee guida per la qualificazione al Campionato del Mondo AQHYA. I funzionari affiliati youth e i delegati AQHYA devono essere membri in buona posizione dell'AQHYA.
- (d) Ciascuna organizzazione deve contenere il suo rispettivo stato, provincia o paese in ambito. Affiliati con più di 1500 cavalli di razza quarter registrati devono avere 50 membri youth per essere affiliati, affiliati con da 500 a 1500 cavalli di razza quarter registrati dovranno avere 35 soci youth per essere affiliati e affiliati con meno di 500 cavalli di razza quarter registrati dovranno avere 25 soci youth residentiper affiliarsi. Nonostante quanto sopra, un'organizzazione fondata per essere rappresentativa di uno stato, provincia o paese potrà avere il permesso di affiliarsi con un numero di soci inferiore al numero richiesto se essi incontrano le richieste stabilite a tal scopo nella sotto sezione (2) c e fare formale richiesta per essere presa in considerazione all'AQHA entro il 1° marzo.
- (e) Nessuna clausola della costituzione dell'affiliato youth è in conflitto con la costituzione AQHA e AQHYA, lo statuto o le regole generali e i regolamenti.
- (f) Le attività sono in armonia con gli ideali e i propositi dell'AQHYA e AQHA.
- (g) La possibilità di iscrizione deve essere aperta a tutti gli youth interessati allo stile di vita equestre.

Sezione 3. Approvazione di Associazioni Youth Internazionali:

un'associazione internazionale, che venga riconosciuta dall'AQHA, è automaticamente eleggibile per i suoi soci youth ad essere soci dell'AQHYA, competere in attività AQHYA o eventi youth approvati dall'AQHA, e per la sua organizzazione youth ad avere delegati con privilegi di voto nel Consiglio dei Delegati AQHYA. Per competere nelle attività AQHYA, negli eventi youth approvati dall'AQHA o servire come Delegato AQHYA, un membro internazionale dovrà essere anche membro AQHYA pagando l'iscrizione richiesta e soddisfacendo tutte le regole e i regolamenti. Il riconoscimento di un affiliato youth internazionale potrà essere ottenuto compilando, con l'AQHYA, una lettera annuale scritta di certificazione dal presidente dell'AQHA genitore affiliato internazionale riconosciuto, che certifichi:

- (a) L'affiliato internazionale ha un'organizzazione youth con un adulto designato o eletto a supervisore o leader responsabile per le attività dell'organizzazione youth e per la condotta dei suoi soci, sia come divisione dell'affiliato internazionale o come organizzazione separata;
- (b) Il numero di membri youth in buona posizione e, se qualcuno intendesse competere negli show approvati AQHYA, i loro nomi, indirizzi e età (se non già disponibili attraverso il registro AQHA), insieme a qualunque altra informazione richiesta; e
I nomi dei giovani (youth) eletti dall'affiliato youth internazionale a rappresentare le loro rispettive organizzazioni come delegati AQHYA. Su richiesta, il presidente dell'affiliato internazionale riconosciuto dei genitori dovrà fornire copie dello statuto dell'organizzazione youth, regole e regolamenti inerenti alle loro attività, e se un'organizzazione separata, una certificazione governativa della sua esistenza e di buona reputazione nel paese internazionale.

Sezione 4. Regioni dell'organizzazione: Gli Stati Uniti continentali e le province Canadesi dovranno essere divise in 10 regioni che dovranno essere designate come mostrato nella mappa sottostante. Gli affiliati youth dei paesi internazionali parteciperanno nell'undicesima regione.

ARTICOLO V: AQHYA Delegati

Sezione 1. Delegati: un affiliato youth dovrà esercitare i suoi privilegi di voto nell'AQHYA tramite i suoi delegati.

Sezione 2. Annualmente, ciascun affiliato youth dovrà eleggere 4 Delegati che dovranno essere eletti dai singoli soci in buona posizione di ciascun affiliato youth.

- (a) **Posto vacante:** Nel caso di qualsiasi posto vacante con i delegati eletti dell'affiliato youth, il presidente dell'affiliato youth dovrà designare un successore per riempire il termine non scaduto del delegato dell'affiliato youth.
- (b) **Riunioni:** Le riunioni annuali regolari del Consiglio dei Delegati AQHYA dovrà tenersi in quel periodo e luogo come stabilito dall'ufficiale del Consiglio Consultivo con lo scopo di eleggere Impiegati AQHYA. Riunioni speciali del Consiglio dei Delegati può essere tenuto nel momento e nel luogo che verrà designato in un avviso, in qualunque momento richiesto per iscritto dalla direzione del Consiglio Consultivo.
- (c) **Avviso di Riunione:** un avviso scritto o stampato di tutte le riunioni che ne indichi il luogo, la data e l'ora della riunione, e nel caso di una riunione speciale, il motivo o i motivi per cui la riunione viene richiesta, dovrà essere recapitato in meno che 15 giorni prima della data della riunione, sia di persona che via posta, a discrezione del Consiglio Consultivo a ciascun affiliato youth autorizzato a votare durante tali riunioni. Se spediti, tali avvisi dovranno consegnati per essere spediti, a seguito di un deposito presso la posta degli Stati Uniti indirizzati agli affiliati youth al loro indirizzo per come appare sul registro dell'AQHA/AQHYA, con spedizione prepagata.
- (d) **Quorum:** una maggioranza del numero di delegati dovrà costituire un quorum per le transazioni di affari, ma se a qualunque riunione del Consiglio dei Delegati dovesse esserci meno di un quorum presente, una maggioranza di quelli presenti potrà aggiornare la riunione di volta in volta fino a che non si raggiungerà il quorum.

ARTICOLO VI: AQHYA Direttori

Sezione 1. Annualmente, tre direttori di ciascuna regione designata come riferito nell'Articolo IV Sezione 4 precedente dovranno essere eletti da e tra i Delegati delle loro rispettive regioni alla riunione annuale regolare del consiglio dei Delegati.

Section 2. Il Direttore youth deve essere un membro AQHYA al momento dell'elezione e deve (1) restare un membro AQHYA in regola per tutta la durata del suo mandato, oppure (2) diventare un membro AQHA in regola per tutta la durata del suo mandato nel caso compia 19 anni durante tale mandato.

Sezione 3. I doveri di un Direttore AQHYA sono di aumentare la comunicazione e servire come collegamento tra i soci AQHYA delle loro rispettive regioni e i funzionari AQHYA.

ARTICOLO VII: AQHYA Funzionari

Sezione 1. Funzionari. I funzionari dell'AQHYA saranno il presidente, il primo vice presidente, il secondo vice presidente e due soci che dovranno essere eletti da e tra il Consiglio dei Delegati.

Sezione 2. I funzionari devono rimanere in carica per un periodo di un anno e fino a quando i loro successori non vengono eletti e qualificati. Gli ufficiali AQHYA possono essere eletti a differenti cariche o rieletti alla stessa carica ogni anno, ad eccezione del presidente. Un ufficiale giovanile deve essere membro AQHYA al momento dell'elezione e deve (1) rimanere membro AQHYA in regola per tutta la durata del suo mandato o (2) diventare membro AQHA in regola per tutta la durata del suo mandato se compie 19 anni durante tale mandato.

Sezione 3. I giovani possono accettare la nomination per la candidatura a ufficiale dell'AQHYA solo se hanno precedentemente servito come Direttori

dell'AQHYA per almeno un mandato e hanno rispettato i requisiti stabiliti nella Guida alla Campagna dell'AQHYA.

Sezione 4. Tutte le nomine dalle varie regioni dell'AQHYA per l'elezione di funzionari AQHYA saranno soggette all'approvazione del Consiglio Consultivo.

Sezione 5. Presidente: Il presidente sarà il direttore generale di AQHYA e avrà la supervisione generale degli affari di AQHYA, soggetto alla direzione del Consiglio Consultivo, e presiederà tutte le riunioni dei membri e del Consiglio dei Delegati. Il presidente dovrà garantire che i regolamenti e le normative di AQHYA siano rispettati. Il presidente servirà nel Comitato Attività Giovanili di AQHYA. Per essere idoneo a candidarsi alla presidenza di AQHYA, un membro deve aver precedentemente servito almeno un anno come ufficiale di AQHYA. Una volta che l'ufficiale di AQHYA ha servito un mandato come presidente, non è più eleggibile per ricoprire alcun altro ufficio elettivo, ma può essere eletto per servire come Direttore.

Sezione 6. Primo Vice Presidente: In assenza del presidente, il primo vice presidente dovrà avere i poteri e svolgere le funzioni del presidente. Il primo vice presidente deve avere anche la responsabilità di mantenere le comunicazioni tra i funzionari AQHYA e i direttori AQHYA, in più agli altri doveri come può essere prescritto dal presidente.

Sezione 7. Secondo Vice Presidente: In assenza di entrambi il presidente e il primo vice presidente dovrà avere i poteri e svolgere le funzioni del presidente. Il secondo vice presidente deve avere anche la responsabilità di mantenere le comunicazioni tra i funzionari AQHYA e i direttori AQHYA, in più alle altre funzioni come può essere descritto dal presidente.

Sezione 8. Due Membri: I due membri devono avere anche la responsabilità di mantenere la comunicazione tra i funzionari AQHYA e i direttori AQHYA, in più alle altre funzioni come può essere predescritto dal presidente.

Sezione 9. Presidente Passato Immediato: Il presidente passato immediato non è eleggibile a funzionario e può essere solamente incaricato per un periodo di un anno dal presidente AQHYA dell'anno precedente. L'immediato presidente passato non è un funzionario AQHYA, ma dovrà avere la responsabilità di incaricato per un anno di termine nel Comitato per le Attività Youth e assistere come consigliere di collegamento tra i funzionari AQHYA e la Commissione delle attività youth AQHYA. Se la posizione del presidente immediatamente passato è resa vacante per qualunque ragione, la posizione dovrà rimanere vacante fino a che i funzionari non vengano eletti il prossimo anno.

Sezione 10. Riunioni dei funzionari AQHYA: i funzionari AQHYA si riuniranno dove e quando chiamati secondo le indicazioni del Consiglio Consultivo, per la cui riunione il Consiglio Consultivo dovrà dare entro 10 giorni prima avviso scritto, ma tale avviso potrà essere rifiutato da qualunque associato

Sezione 11. Quorum dei funzionari AQHYA: Il quorum dei funzionari AQHYA dovrà essere di tre soci.

Sezione 12. Posto vacante dei direttori o funzionari: Tutti i posti vacanti relativi ai Direttori e agli Ufficiali dell'AQHYA saranno riempiti dal Comitato Esecutivo dell'AQHYA, che può cercare raccomandazioni dal Consiglio Consultivo dell'AQHYA. I posti vacanti riempiti dal Comitato Esecutivo dell'AQHYA saranno per il termine non scaduto, e coloro che saranno così nominati serviranno fino all'elezione e all'accettazione dei loro successori debitamente qualificati."

ARTICOLO VIII: Rimozione dei Delegati AQHYA Delegates, Direttori o Funzionari

E' un privilegio, non un diritto servire come delegato, direttore o funzionario AQHYA. Attraverso la sua occupazione, tali individui devono (1) rinnovare la loro tessera soci AQHYA; (2) aderire alle regole e regolamenti AQHYA e AQHYA riguardati la condotta di soci; (3) comportarsi in modo esemplare in modo da riflettersi positivamente sull'AQHYA; e (4) astenersi da una condotta che è dannosa per gli interessi dell'AQHYA, i suoi programmi, la sua politica e la relazione armoniosa tra i soci. Tale condotta individuale è soggetta a continue

revisioni, e il loro servizio di Delegati, Direttori o Ufficiali AQHYA può essere concluso o negato dal Consiglio Consultivo con o senza preavviso e formale audizione.

NORME GENERALI & REGOLAMENTI

GEN100. COMMISSIONI GENERALI *al momento includono:*

- Amateur
- Internazionale
- Giudici
- Marketing and Soci
- Nomine e Credenziali
- Politica Pubblica
- Corse
- Ranching
- Attività ricreative
- Shows
- Stud Book and RegISTRAZIONI
- Attività degli Youth

GEN101. Membri della commissione permanente. Ciascuna commissione permanente deve consistere in almeno tre membri, designati dal Presidente con il consenso e la maggioranza dei voti del Comitato Esecutivo. Per essere votato all'assegnazione di commissione permanente, il membro deve essere socio attuale dell'AQHA in buona posizione e completare il modulo richiesto che dovrà essere ricevuto dall'ufficio del Vice Presidente Esecutivo il o prima del primo venerdì che segue la Convention Aqha dell'anno in cui l'individuo si candiderà per ottenere un ruolo all'interno della commissione permanente.

GEN101.1 Per fornire continuità ed esperienza ai soci, i ruoli delle commissioni permanenti potranno essere assegnati per un termine superiore ad un anno, ma tale incarico in nessun modo dovrà essere assegnato per più di tre anni.

GEN101.2 per permettere ad una commissione permanente di funzionare correttamente, a ciascun membro è richiesto di presenziare a tutte le riunioni; dopo due assenze consecutive, un membro viene automaticamente rimosso senza ulteriori azioni.

GEN101.3 I membri che partecipano alle riunioni del comitato permanente costituiranno il quorum per tutti i fini, a condizione che sia stata fornita una notifica ragionevole della riunione a tutti i membri del comitato permanente. Le riunioni del comitato permanente possono tenersi di persona, tramite teleconferenza, videoconferenza o tramite qualsiasi altro mezzo simile.

GEN101.4 Con voto unanime, in qualsiasi momento durante l'occupazione di un membro nella commissione permanente, con o senza causa, il Comitato Esecutivo potrà concludere il mandato di un individuo in una commissione permanente. A sua discrezione, il Comitato Esecutivo potrà riassegnare la persona ad un'altra commissione permanente. Servire in una Commissione Permanente dell'AQHA è un privilegio, non un diritto, e l'esclusione dall'incarico può avvenire senza precedente preavviso o diritto di essere ascoltati.

GEN101.5 Se un Consigliere dovesse fallire nell'essere rieletto, o per qualunque ragione fallire a servire il suo mandato come Consigliere AQHA, la sua assegnazione nella commissione permanente verrà automaticamente terminata.

GEN102 Presidente. Ciascuna Commissione Permanente dovrà essere presenziata da un presidente che dovrà essere eletto annualmente dai rispettivi membri delle commissioni permanenti.

GEN102.1 Il presidente voterà solo nel caso in cui vi sia un voto parimerito riguardante le azioni della commissione.

GEN102.2 Un individuo è eleggibile per l'elezione annuale alla presidenza di un comitato, stabilmente o altrimenti, per un massimo di tre mandati consecutivi, alla fine dei quali sarà ineleggibile alla rielezione per la carica fino alla scadenza di un termine annuale, durante tale tempo un altro

individuo deve aver ricoperto tale carica.

GEN102.3 Un presidente provvisorio designato dal Comitato Esecutivo dovrà servire come funzionario a presiedere in caso di assenza o incapacità del presidente.

GEN103. Emendamenti. AQHA's Le regole e i regolamenti AQHA, fatta eccezione per quelle regole e regolamenti pertinenti la registrazione dei cavalli, potranno subire modifiche in qualunque momento, aggiunte o abrogazioni dalla maggioranza dei voti del comitato esecutivo, ma solo dopo la proposta di uno specifico emendamento dovrà essere stato approvato dall'appropriata commissione permanente o dalla maggioranza dei voti del Comitato Esecutivo senza l'approvazione di tale Commissione Permanente.

GEN103.1 Richiesta di preavviso. Per essere preso in considerazione da una commissione permanente per una possibile raccomandazione al Comitato Esecutivo, una proposta di emendamento deve essere compilata con il vice presidente Esecutivo AQHA entro e non oltre il 31 dicembre dell'anno precedente la riunione annuale dei soci dell'AQHA durante la quale la relazione della commissione permanente riguardante tale emendamento proposto viene presentata. Tale emendamento presentato potrà essere rifiutato dal Comitato Esecutivo, dopo aver considerato i meriti dell'emendamento proposto.

GEN103.2 Periodo di non emendamento Una regola o regolamento non sarà soggetto a emendamenti da cambiamenti, aggiunte o abrogazioni fino a che non sia stato in vigore per almeno due anni di calendario. Tale limitazione potrà essere modificata dal Comitato Esecutivo dopo aver trovato circostanze straordinarie che (1) riguardino la sicurezza, la salute o il benessere del cavallo e/o cavaliere, (2) i benefici materiali dei programmi AQHA o la sua stabilità finanziaria o (3) coinvolge altre circostanze urgenti

GEN104. DISPOSIZIONI GENERALI: ESSERE MEMBRI Essere membri dell'AQHA è un privilegio, non un diritto. La domanda va inoltrata con la procedura prescritta dall'AQHA. Lo status di socio, o la domanda di esserlo, possono essere terminati o rifiutati dal Comitato Esecutivo o Consiglio Direttivo per cause di pregiudizievoli all'Associazione, ai suoi interessi, programmi, direttive, obiettivi ed armoniose relazioni tra i vari membri. La terminazione dello status di socio o rifiuto di accettazione della domanda di esserlo, devono avvenire nel rispetto delle procedure disciplinari previste dall'Associazione per quanto riguarda la notifica, il ricorso e sospensione temporanea. L'espulsione o il rifiuto di accettazione della domanda comportano la negazione dei privilegi derivanti dallo status di socio come previsto dalle procedure disciplinari dell'Associazione.

GEN104.1 Un'iscrizione annuale non è trasferibile.

GEN104.2 Un avviso complementare di rinnovo verrà inviato ai membri al loro indirizzo corrente in accordo alla loro registrazione AQHA almeno 30 giorni prima della data di scadenza del tesseramento. Con o senza ricevuta attuale dell'avviso di rinnovo, è a sola responsabilità di ciascun socio il suo stato di tesserato. Un tesseramento annuale diventa fuorilegge l'ultimo giorno del mese che segue il termine di scadenza dell'eleggibilità di tesseramento e potrà essere reintegrato grazie al pagamento della somma di iscrizione corrente, ricevuta dall'AQHA l'ultimo giorno del mese che segue la scadenza, se l'applicante altrimenti si qualifica per il tesseramento; altrimenti il richiedente verrà caricato della tassa attuale di iscrizione AQHA.

GEN105. Il nome con il quale può essere richiesta e ottenuta l'iscrizione a socio, deve essere composto da un massimo di 50 spazi tipografici (caratteri, spaziature e punteggiatura compresi).

GEN106. Le registrazioni devono avvenire con lo stesso nome che appare sulla tessera associativa. 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).

GEN106.1 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.

GEN107. Il nome di un membro può essere cambiato per riflettere la loro identificazione rilasciata dal governo su richiesta.

GEN108. 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, fatto salvo in caso di diverse limitazioni. 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.

GEN109. 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 dallo statuto, norme e regolamenti dell'AQHA e sottostare alle decisioni ed azioni del Consiglio Direttivo e del Comitato Esecutivo. L'AQHA si riserva il diritto di rifiutare documentazione fornita da persone che non sono associate che abbiano compiuto atti pregiudizievole al trattamento umano dei cavalli o che abbiano compiuto atti pregiudizievole alle intenzioni dell'AQHA, ai suoi programmi, politiche, obiettivi a all'armonia dei rapporti tra soci.

GEN110. 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, accettano le seguenti condizioni:

GEN110.1 In caso di soccombenza in un'azione contro l'AQHA nel tentativo di sovvertire una decisione, azione, norma o regolamento della stessa, rimborserà all'Associazione le spese legali ed in genere di difesa a tale azione collegati

GEN110.2 Non avvierà alcuna azione, né in ambito legale né in equità, contro AQHA in tribunali diversi da quelli federali e statali situati nella Contea di Potter, Texa.

GEN111. 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'America 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 soci inoltre concordano che l'AQHA/AQHF potranno fornire l'elenco degli indirizzi a terze parti (p.e. AQHA, affiliati e corporate partners) con l'autorizzazione da parte dell'AQHA/AQHF.

GEN113. 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.”

GEN114. TESSERAMENTO AQHA. Su richiesta e pagamento dell’iscrizione richiesta, il ricevente, durante il periodo designato di eleggibilità, sarà qualificato ad indicare i benefici associativi e, se 18enne e più vecchio, un voto per associato fa la differenza e l’eleggibilità per mantenere un funzionario o direttore in posizione dal soggetto AQHA agli Statuti AQHA.

GEN114.1 Privilegi sociali completi, persone fisiche: limitati ad una sola persona, relativi al nome legale di quella persona e comprendono il privilegio di partecipare in categorie open negli shows e ad altre attività AQHA che richiedano l’associazione di una persona fisica.

GEN114.2 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:

GEN114.2.1 Congiunta: una combinazione di massimo due persone quali marito e moglie e comprendono designazioni quali ad es. John e Jane Doe, John o Jane Doe, John e/o Jane Doe e John/Jane Doe.

GEN114.2.2 Pseudonimo o nome depositato: persona e/o entità legale artificiale, come A. Smith, d/b/a Smith Ranches; Smith Ranches, una sola proprietà di A. Smith; Smith Ranches; o qualsiasi designazione che non sia il nome legale della persona o entità legale artificiale.

GEN114.2.3 Corporazione: Le società in regola nello stato o nel paese di loro costituzione, gli amministratori, i rappresentanti, gli azionisti e tutti i beneficiari effettivi.

GEN114.2.4 Società in nome collettivo, generali o limitate: Società in nome collettivo, generali o limitate, in regola nello stato, nella provincia o nel paese di loro costituzione, i soci, i soci accomandanti, i rappresentanti e tutti i beneficiari effettivi.

GEN114.2.5 Sindacato o Associazione in partecipazione: sindacati o associazioni in partecipazione in buone condizioni finanziarie nel luogo in cui hanno sede, i rappresentanti e tutti gli associati.

GEN114.2.6 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.

GEN115. American Quarter Horse Youth Association Membership per tutti i ragazzi e ragazze inferiori ai 18 anni, che concede ad un giovane il privilegio di associarsi alla AQHYA ed inoltre tutti i privilegi di un’associazione individuale all’AQHA, affiliata dell’AQHYA, compreso il privilegio di partecipare nelle categorie open e 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 o quella di direttore.

GEN116. Associazione AQHA Amateur Soggetti le cui condizioni di associazione sono riportate tra le norme relative alla categoria AQHA amateurs, 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 educazione, esecutori testamentari, amministratori, trustees, o associazioni.

GEN116.1 Per convertire un’associazione ordinaria di 12 mesi in un’associazione amateur occorre far domanda e, se accettata (dopo verifica dell’effettivo status di amateur), versare \$ 10. La scadenza

della tessera amateur coinciderà con quella ordinaria. Per i soci a vita la conversione, allo stesso modo, implica la domanda, il versamento di \$ 10 ed è sempre a validità annuale.

GEN116.2 The amateur 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 ordinaria. Per i soci a vita che desiderano una tessera amateur per tre anni, la procedura è la stessa

GEN116.3 La tessera di amateur sarà rilasciata da AQHA solo in seguito a domanda 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, ed il familiare che abbia firmato il modulo per conferma, ad una possibile azione o sospensione dalla partecipazione a manifestazioni AQHA, alla perdita di status di socio e/o a contravvenzioni. Sottoscrivendo la domanda di richiesta, un candidato accetta di rispettare le regole contenute in questo manuale incluse le regole amateur riportate ai punti SHW220-SHW229.

GEN116.4 Tutti i possessori di tessera amateur saranno soggetti a riesame al momento dell'inoltro della domanda di rinnovo. La domanda deve essere fatta compilando un modulo fornito dall'AQHA e deve essere alla stessa inviata corredato del versamento della tassa richiesta. Il modulo di rinnovo deve dichiarare che tutte le condizioni di idoneità dello status di amateur precedentemente dichiarate sono tuttora valide e corrette e che tali condizioni vengono annualmente verificate a fronte dei criteri di idoneità amateur dell'AQHA. Una falsa dichiarazione su di una domanda di rinnovo sarà causa di azione disciplinare con procedure disciplinari AQHA.

GEN116.5 Qualora un individuo, per qualsiasi motivo, divenga inadatto allo status di amateur, dovrà restituire senza indugio la tessera amateur all'AQHA, che questa ne abbia fatto richiesta o meno.

GEN116.6 Quando viene revocata una tessera amateur, i mesi non goduti possono essere trasferiti su una tessera di socio ordinario e potrà essere rilasciata una tessera ordinaria con scadenza uguale all'originaria tessera amateur.

GEN116.7 L'Associazione fornisce un particolare servizio (celere) per il rilascio di tessera amateur che si aggiungerà alla tassa ordinaria e non comprende la spedizione celere.

GEN117. TESSERAMENTO A VITA: è disponibile, previa domanda e pagamento delle relative tasse, come segue:

Individuale (persona fisica)

Congiunta

Pseudonimo o Nome

Registrato

Societaria (persona giuridica)

Società di persone, generali o limitate

Sindacato o associazione in partecipazione

Asse ereditario, trust, tutela o altra custodia legale

Tesseramento all'American Quarter Horse Youth Association

GEN117.1 L'associazione vitalizia avrà gli stessi privilegi di quella corrispettiva annuale ad eccezione della tessera Youth che richiede particolare qualifica. Ogni funzionario, rappresentante, consigliere, azionista, socio, beneficiario, ed ogni proprietario di un'entità legale artificiale descritta più sopra, ed in riferimento ai complessi di beni, trusts, custodie legali, la persona per la quale l'entità legale è stata creata, devono essere idonei per un'associazione individuale in AQHA.

GEN117.2 I soci vitalizi che sono youth (fino al 19° anno di età) avranno gli stessi privilegi pur essendo soci AQHYA.

GEN117.3 An L'associazione vitalizia individuale può essere modificata una volta senza addebito. Un'associazione vitalizia congiunta può essere modificata una volta senza addebito (1) previa richiesta scritta di tutti i proprietari congiunti (2) previa richiesta scritta di un solo membro congiunto la cui richiesta sia basata (a) sulla morte di un proprietario congiunto (b) un divorzio definitivo decretato o per ordine giudiziario finale che stabilisca i diritti del proprietario dell'associazione vitalizia. Un'associazione vitalizia tenuta in nome di un'entità descritta in GEN117 qui sopra può essere modificata una volta a metà del costo per l'attuale iscrizione a vita. Tale richiesta fatta dai proprietari/partners dell'entità come evidenziato nel registro AQHA. Se un'associazione a vita viene modificata, la vecchia associazione a vita dovrà rimanere a nome della vecchia associazione a vita a meno che e fino a che essi vengano trasferiti separatamente secondo le regole di registrazione AQHA.

GEN118. 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 esercita il voto derivante da una associazione intestata ad una valida entità legale artificiale, non potrà essere autorizzato 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 ed evidenza dell'esistenza dell'entità.

GEN119. SOCI ONORARI AQHA: Il Comitato Esecutivo può, di volta in volta, conferire un'iscrizione Onoraria a soggetti che meritano un riconoscimento speciale per i loro sforzi individuali a livello nazionale o internazionale, a favore degli obiettivi e delle finalità dell'AQHA. Questa iscrizione avrà il diritto di voto. L'iscrizione onoraria darà diritto al destinatario ai privilegi riguardanti un'iscrizione annuale, con l'eccezione delle iscrizioni AQHYA e amatoriali AQHA, che comportano requisiti di qualificazione speciali. Tale iscrizione può essere designata da una targa o un certificato appropriato.

GEN120. REGISTRAZIONI. L'accuratezza materiale dei dati forniti dall'AQHA su supporto cartaceo o informatico, è garantita dall'AQHA solo nella misura di massima diligenza nella loro compilazione e solo a beneficio del socio o parte che acquista tali dati. L'unico risarcimento riconosciuto è il costo sostenuti per l'acquisto dei dati e solo dietro dimostrazione della non accuratezza degli stessi. Risarcimento per danni conseguenti sono espressamente esclusi. Nessuna garanzia, espressa o tacita, diversa da quella qui considerata, nasce dalla comunicazione di dati, registrazioni e certificazioni da che l'acquirente riceve i dati così come risultano all'AQHA.

GEN121. AFFILIAZIONE STATALE/PROVINCIALE. L'AQHA può designare una associazione in ogni stato/provincia, e se lo stato/provincia ha un'esistente associazione 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 l'attività e responsabilità assunte in esecuzione del contratto di affiliazione tra le parti..

GEN121.1 Questa affiliazione è un privilegio non un diritto quesito che può essere riconosciuto o negato a discrezione dell'AQHA su base annuale in conformità con le procedure ed i requisiti formulati dal' Affiliate Council (consiglio per le affiliazioni), con il parere e approvazione del Comitato Esecutivo. L'associazione non avrà nessuna autorità implicita o esplicita di agire per conto o di vincolare l'AQHA.

GEN122. ASSOCIAZIONI INTERNAZIONALI. L'AQHA può

riconoscere associazioni internazionali che promuovono l'American Quarter Horse. Tale riconoscimento è un privilegio, non un diritto garantito o respinto dall'AQHA su base annuale in accordo con le richieste e le procedure formulate dall'AQHA e approvate dal Comitato Esecutivo. Se verrà garantito il riconoscimento dall'AQHA, un'associazione internazionale dovrà annualmente acconsentire a firmare un accordo di Affiliazione Internazionale e mantenere le iscrizioni richieste e i numeri di registrazioni. Tale riconoscimento permetterà all'associazione internazionale di avere il privilegio di un consigliere nel Consiglio Direttivo come previsto dallo Statuto AQHA. I membri delle associazioni internazionali saranno soggetti allo Statuto, norme e regolamenti AQHA.

GEN122.1 Le seguenti associazioni internazionali sono riconosciute:

Argentina	Criadores Argentinos de Caballos Cuarto de Milla
Australia	Australian Quarter Horse Association
Austria	Austrian Quarter Horse Association
Belgium	Belgian Quarter Horse Association
Brasile	Associação Brasileira de Criadores de Cavalo Quarto de Milha
Canada	Canadian Quarter Horse Association
Cina	China Quarter Horse Association
Colombia	Asociación Colombiana Cuarto de Milla
Costa Rica	Asociación de Criadores de Caballo de Campo y Deportivo
Repubblica Ceca	Czech Quarter Horse Association
Danimarca	Danish Quarter Horse Association
Repubblica Dominicana	Dominican Republic Quarter Horse Association
Finlandia	Finnish Republic Quarter Horse Association
Francia	Association Française du Quarter Horse
Germania	Deutsche Quarter Horse Association
Ungheria	American Western Horse Association
Irlanda	Irish Quarter Horse Association
Israele	Israel Quarter Horse Association
Italia	Associazione Italiana Quarter Horse
Giappone	Japan Quarter Horse Association
Lussemburgo	Quarter Horse Association of Luxembourg
Messico	Asociación Mexicana de Criadores y Caballistas de Caballos Cuarto de Milla
Paesi Bassi	Nederlandse Quarter Horse Associatie
Nuova Zelanda	American Quarter Horse Association – New Zealand
Norvegia	Norwegian Quarter Horse Association
Panama	Panamá Quarter Horse Association
Paraguay	Asociación Paraguaya de Cuarto de Milla
Polonia	Polish Quarter Horse Association
Slovacchia	Slovak Association of Western Riding and Rodeo
Slovenia	Slovenian Quarter Horse Association
Africa del Sud	South African Quarter Horse Association
Spagna	American Quarter Horse España
Svezia	Swedish Quarter Horse Association
Svizzera	Swiss Quarter Horse Association
Regno Unito	AQHA-UK
Uruguay	Sociedad Criadores Cuarto de Milla

GEN122.2 L'AQHA può accettare la sospensione di un membro da parte di un'associazione internazionale riconosciuta come motivo per sospendere automaticamente l'iscrizione all'AQHA di tale membro. La sospensione dell'iscrizione all'AQHA di un individuo in tali casi è soggetta al fatto che l'associazione internazionale riconosciuta (a) riporti la sospensione all'AQHA e (b) verifichi che l'associazione internazionale riconosciuta abbia fornito all'accusato (i) un preavviso

di un'udienza e (ii) la possibilità di presentare prove a suo favore e di confutare le prove presentate contro di lui.

GEN122.3 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.

GEN123. PROCEDURE GENERALI DI NOTIFICAZIONE.

GEN123.1 Variazioni nelle norme, nei regolamenti e nella politica.

GEN123.1.1 Manuale Ufficiale. Ogni membro o proprietario di American Quarter Horse è tenuto a conoscere tutte le regole e i regolamenti pubblicati nell'attuale Manuale Ufficiale, disponibile online su aqha.com. I Manuali Ufficiali stampati sono anche disponibili per l'acquisto presso l'AQHA. Nota: Consultare il sito web dell'AQHA per la versione più aggiornata delle regole e dei regolamenti. Le differenze tra le regole e i regolamenti pubblicati sul sito web dell'AQHA e la versione stampata saranno regolate dalle regole e dai regolamenti ufficiali pubblicati sul sito web dell'AQHA.

GEN123.1.2 AQHA.com. In aggiunta alla notifica fornita da questo Manuale Ufficiale, un membro o un proprietario di American Quarter Horse ha il dovere positivo di rimanere aggiornato sulle regole, regolamenti, politiche e altre questioni pertinenti agli eventi e ai programmi dell'AQHA, che possono essere modificati di volta in volta durante un anno particolare, talvolta con effetto immediato, piuttosto che dal 1° gennaio dell'anno in cui vengono pubblicati i Manuali Ufficiali. L'AQHA ha adempiuto al proprio dovere di informare i membri e i proprietari di American Quarter Horse di questi cambiamenti intra-annuali e dei cambiamenti proposti con effetto dal 1° gennaio dell'anno successivo, pubblicandoli su aqha.com.

GEN123.2 SERVIZIO PERSONALE DI NOTIFICA. Ogni notifica richiesta da queste regole e regolamenti può essere consegnata alla persona da notificare, o al suo avvocato, mediante consegna a mano, tramite posta ordinaria prepagata degli Stati Uniti, o tramite posta espressa al suo ultimo indirizzo conosciuto come risulta dai registri dell'AQHA. Le notifiche consegnate secondo questa regola si considerano date: (1) al momento della consegna, se consegnate personalmente; (2) al momento della ricezione, se inviate per posta; e (3) un giorno lavorativo dopo la consegna tempestiva alla persona, se inviate tramite posta espressa. Tale notifica può essere inviata tramite trasmissione fax al numero di fax noto più recente o tramite email all'ultimo indirizzo email conosciuto. Tale trasmissione si considererà ricevuta dalla persona mediante conferma della trasmissione all'AQHA.

GEN124. AMMISSIONE DI DOCUMENTI TRASMESSI VIA FAX O EMAIL.

I dipendenti dell'AQHA sono autorizzati, ma non obbligati, ad accettare una trasmissione via fax o email di un documento originale, quando, a giudizio dell'AQHA, il mittente è (1) la parte autorizzata a eseguire il documento o (2) una parte con un interesse sostanziale nel cavallo in questione che ha ottenuto il documento originale dalla persona autorizzata e verifica così l'autenticità del documento in suo possesso a soddisfazione dell'AQHA. Come precauzione, il fax o le email dovrebbero essere seguiti dall'invio del documento originale, ma tale requisito non è una condizione per l'accettazione del fax o dell'email.

SPESE

FEE100.

Disposizioni generali

FEE100.1 Il pagamento è richiesto al momento di processare il servizio e pagabile solamente in dollari. Indirizzo di spedizione: P.O. Box 200, Amarillo, Texas 79168. Spedizione notturna: 1600 Quarter Horse Drive, Amarillo, Texas 79104. www.aqha.com. Telephone: 806-376-4811.

FEE100.2 Tramite il pagamento della quota associative all'AQHA, un individuo è a conoscenza del fatto che il tesseramento all'AQHA è volontario e accetta di essere legato a tutti i termini e le condizioni fornite da questo manuale di regole.

FEE100.3 Registration fees are determined by the actual age of the horse according to the date the application is received in AQHA's office, as evidenced by AQHA's date stamp. EXAMPLE: Foaling date of February 15, the 7-month deadline is September 15.

FEE100.4 È disponibile un servizio di lavorazione urgente o speciale per transazioni specifiche che prevede un'elaborazione accelerata entro 2-4 giorni lavorativi. Per usufruire del servizio di lavorazione speciale, è necessario pagare un supplemento oltre alla tariffa applicabile e l'envelope deve essere chiaramente contrassegnato con la dicitura 'Richiesta di Servizio di Lavorazione Speciale'. Il supplemento urgente NON include il servizio di rientro notturno.

FEE100.5 Per transazioni complesse, l'AQHA può chiedere il rimborso per spese legali o per tempo straordinario che gli impiegati abbiano dedicato alla pratica per una tassa minima di \$ 100.00. AQHA vi notificherà se il vostro caso ricada in questa categoria prima di completare qualunque lavoro.

	Membri	Non-membri
FEE101. AVANZAMENTO DALL'APPENDICE DEL REGISTRO		
Castroni	\$25	\$90
Femmine	\$50	\$115
Stalloni	\$100	\$165
FEE102. CERTIFICATO - DUPLICATO, CORREZIONE O SOSTITUZIONE		
Correzione del certificato	\$20	\$20
Duplicato del certificato	\$50	\$115
Sostituzione del certificato	\$25	\$90
Cambiamento del nome del cavallo (se permesso)	\$100	\$165
Riservare un nome	\$75	\$140
Ri-registrazione	\$50	\$115
Opzioni, spedizione speciale/veloce per certificato	\$100	\$100
FEE103. EMBRYO TRANSFER		
Annuale	\$200	\$265
Più, pagamento ritardato, se dopo la riproduzione	\$100	\$100
Più, pagamento ritardato, se dopo la nascita	\$200	\$200
A vita	\$1,500	\$1,565
Più, per la registrazione embryo	\$100	\$100
FEE106. PERMESSO PER EMBRYO CONGELATO	\$75	\$140
FEE107. PERMESSO PER SEME CONGELATO	\$75	\$140

FEE108. TEST GENETICO

DNA kit	\$55	\$120
Test dopo la morte	\$300	\$365
HYPP kit (separato dal panel)	\$50	\$115
Panel Test per la salute genetica	\$100	\$165
Panel per la salute genetica e DNA	\$120	\$185

FEE109. AFFITTO

Registrazione/contratto di monta	\$100	\$165
----------------------------------	-------	-------

	Membri	Non-membri
Licenza di affitto per amateur	\$100	\$175
Licenza di affitto per youth	\$100	\$125
Opzionale, gestione veloce/speciale	\$100	\$100

FEE110. TESSERAMENTI

AQHA a vita	\$1,250
AQHA 12-mesi	\$65
AQHA 36-mesi	\$160
12-mesi upgrade Amateur	\$10
36-mesi upgrade Amateur	\$30
Amateur 12-mesi	\$75
Amateur 36-mesi	\$190
AQHYA 12-month	\$25
AQHYA 36-month	\$65
AQHYA a vita	\$125
AQHYA a vita upgrade ad AQHA a vita	\$1,150
Youth maturando che passa ad un tesseramento di 4 anni	\$160
Youth maturando che passa ad un tesseramento amateur di 4 anni	\$190
Opzionale, gestione veloce/speciale per Amateur	\$100

FEE111. REGISTRAZIONE

Dalla nascita a 7-mesi di età	\$50	\$115
8 a 12 mesi di età	\$75	\$140
13 a 24 mesi di età	\$170	\$235
25 a 36 mesi di età	\$300	\$365
37 a 48 mesi di età	\$400	\$465
Passati 48 mesi dalla nascita	\$500	\$565
Opzionale, gestione veloce/speciale	\$100	\$100

FEE112. RAPPORTO DI FECONDAZIONE DEGLI STALLONI

Tassa fissa per ogni stallone	\$75	\$140
In aggiunta, per ogni femmina coperta	\$10	\$20
Tassa per ritardata segnalazione, in aggiunta alla tassa regolare	\$50	\$115
Fotocopia del rapporto, ciascuno	\$5	\$5

FEE113. IDENTIFICAZIONE DELLA RAZZA**FEE114. REGISTRAZIONE DI UN PUROSANGUE**

Tassa di registrazione di un purosangue	\$50	\$115
Aggiornamento della proprietà	\$40	\$105

FEE115. PASSAGGIO DI PROPRIETÀ

Passaggio di proprietà	\$40	\$105
Opzionale gestione veloce/speciale per passaggio di proprietà	\$100	\$100

FEE116. SPESE DI SPEDIZIONE

Tassa internazionale notturna	\$75	\$75
Tassa domestica notturna	\$35	\$35
Spedizione domestica di due giorni	\$20	\$20



QSTALLIONS

Powered By AQHA

qstallions.com

VIOLAZIONI

VIO100. 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 relativi ad un cavallo, o suo antenato, che sia stato registrato dall'AQHA o per cui sia stata richiesta la registrazione o (2) dovrà rifiutarsi di dare prontamente informazione veritiera, nella forma richiesta, di questioni relative all'AQHA a sua conoscenza.

VIO101. Nell'esercizio delle loro funzioni tutti i rappresentanti AQHA andranno trattati con cortesia, rispetto e cooperazione e nessuno dovrà oltraggiarli o minacciarli.

VIO102. Nessuna persona o entità potrà corrompere, o tentare di corrompere, un rappresentante AQHA, un giudice approvato AQHA e ogni altro funzionario di un evento approvato dall'AQHA.

VIO103. Qualsiasi membro può essere sospeso e privato dei privilegi AQHA e qualsiasi non membro può essere privato dei privilegi AQHA dal Direttore Esecutivo AQHA per mancato invio tempestivo ad AQHA di qualsiasi rapporto o documento (inclusi documenti relativi alla registrazione) richiesto dalle regole di AQHA o per non aver presentato una risposta a un'indagine di AQHA; tuttavia, quindici (15) giorni prima dell'azione del Direttore Esecutivo, sarà inviata per posta una notifica scritta del rapporto/risposta in ritardo e dell'intenzione di sospendere e/o negare i privilegi AQHA a tale membro o non membro. In caso di sospensione e/o negazione dei privilegi AQHA da parte del Direttore Esecutivo, il nome, l'indirizzo, la città e lo stato di tale membro o non membro e la descrizione dell'azione disciplinare possono essere pubblicati sul sito web ufficiale di AQHA, aqha.com. Qualsiasi sospensione e/o negazione dei privilegi AQHA ai sensi di questa regola terminerà con la presentazione del rapporto/risposta richiesto.

VIO104. 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 positivo o negativo, a tal fine per violare le regole AQHA.

VIO105. Tutte le informazioni fornite all'AQHA come base di qualunque azione da parte dell'AQHA o uno qualunque dei suoi addetti dovrà essere vera e corretta.

VIO106. 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 condizioni espresse che l'AQHA possa correggere e/o cancellare il certificato stesso in conformità delle sue norme e regolamenti.

VIO107. 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.

VIO108. Nessuna persona o entità potrà:

VIO108.1 rifiutarsi di restituire un certificato di registrazione all'Associazione 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;

VIO108.2 rilasciare, vendere, scambiare, cedere, ricevere o offrire un certificato falso o fraudolento che voglia rappresentare un originale certificato ufficiale rilasciato dall'AQHA;

VIO108.3 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;

VIO108.4 spacciare per American Quarter Horse un cavallo diverso da quello per cui il certificato è stato rilasciato;

VIO108.5 advertise or enter in any American Quarter Horse event or competition any AQHA registered horse by a name other than that by which the horse is registered;

VIO108.6 Nessuno è autorizzato a render 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 menzioni prima che tale titolo, riconoscimento o menzione non sia stato registrato tra i dati dell'AQHA;

VIO108.7 nascondere o cercare di nascondere i segni naturali di un cavallo tramite chirurgia (in aggiunta alla sanzione disciplinare, il cavallo deve essere squalificato);

VIO108.8 in nessun momento, applicare alcuna sostanza, incluso ma non limitato a coloranti, tinture, colla o peli per nascondere o cercare di nascondere i segni naturali di un cavallo (in aggiunta alla violazione, il cavallo dovrà essere squalificato);

VIO108.9 in qualsiasi momento, applicare qualsiasi sostanza, incluso ma non limitato a qualsiasi tipo di colorante, tintura, colla o pelo sulle spalle, sulla pancia, sui fianchi e sulla testa di un cavallo (in aggiunta alla violazione disciplinata (minimo livello 1; vedere VIO202 sotto), il cavallo dovrà essere squalificato).

VIO200. TRATTAMENTO DISUMANO. Nessuno dovrà trattare un cavallo in modo crudele o disumano, compresi i comportamenti vietati specificati nella sezione relativa a norme e regolamenti di gara. Questo divieto si estende a crudeltà nei confronti di cavalli di razza diversa dall'American Quarter Horse, in quanto indice di un atteggiamento generale nei confronti dei cavalli che è incompatibile con la qualifica di socio.

VIO200.1 Secondo i propositi di questa regola la persona responsabile del benessere del cavallo e anche responsabile per e può essere soggetto ad azione disciplinare per la condotta inumana del trainer, agente, rappresentante o dipendente. Per aver violato questa regola, potranno essere presi provvedimenti disciplinari verso un individuo, che potrà essere sospeso, multato, potranno essergli rifiutati i privilegi AQHA, squalificato, espulso dal terreno di gara e/o espulso dall'AQHA.

VIO201. Trattamenti inumani di qualsiasi cavallo o qualsiasi altro animale sul terreno di gara è severamente proibito. Trattamento di qualsiasi cavallo verrà considerato inumano, se una persona, educata o con esperienza di tecniche di addestramento equestre accettabili, dovesse percepire che la condotta di un individuo è inumana.

VIO202. Al fine di questa regola, è stato fissato un sistema di penalizzazioni e multe basato sulla severità della trasgressione. Tutte le trasgressioni inserite in VIO204 qui di seguito verrà assegnato un livello minimo di offesa (livello 1= leggero; livello 2=moderato; livello 3=elevato). Dipendendo dai fatti che riguardano la situazione, il livello di trasgressione potrà essere incrementato.

VIO203. Cartellini di avvertimento o rimozione dal campo di gara verranno redatti basati sul livello e la frequenza della trasgressione.

VIO204. Trattamenti inumani includono, ma non sono limitati a:

VIO204.1 sistemare un oggetto in bocca al cavallo in modo da causare

indebito disagio e angoscia (livello minimo 3);

VIO204.2 lasciare il morso in bocca al cavallo per lunghi periodi in modo da causare indebito disagio e angoscia (livello minimo 1);

VIO204.3 legare la testa del cavallo in alto, indietro o lateralmente in un box o ovunque ad un evento AQHA in un modo tale da causare indebito disagio e angoscia (livello minimo 3);

VIO204.3.1 legare un cavallo nel box senza accesso al cibo o all'acqua per un lungo periodo di tempo (livello minimo 2);

VIO204.4 lavorare alla lunghina o cavalcare in un modo che causi indebito disagio e angoscia (livello minimo 1);

VIO204.5 legare o stringere qualsiasi oggetto estraneo su un cavallo, testiera, capezza, e/o sella al fine di desensibilizzare il cavallo (livello minimo 3);

VIO204.6 uso di tecniche o metodi di addestramento come bloccare o immobilizzare le gambe di un cavallo con degli oggetti (livello minimo 3);

VIO204.7 speronare o frustare eccessivamente (livello minimo 2);

VIO204.7.1 colpire il cavallo sulla testa (livello minimo 3);

VIO204.8 stratonare eccessivamente sulle redini (livello minimo 2);

VIO204.9 fencing eccessivo (livello minimo 2);

VIO204.10 eccessivo spinning (definite come non più di otto (8) giri consecutivi in una delle due direzioni) (livello minimo 1);

VIO204.11 insegnamento sugli ostacoli a rampa in ordine inverso (p.e. dal più alto al più basso, invece che dal più basso al più alto) (livello minimo 2);

VIO204.12 insegnamento utilizzando pali più alti di 4 piedi (livello minimo 1);

VIO204.13 equipaggiamento proibito, incluso, ma non limitato a: catene per le labra non protette (vedere SHW355.1.1); saw tooth bits; hock hobbles; tack collars; tack curb straps o tack hackamores; whips usati per lo showmanship; war bridles o strumenti simili; wire or solid metal curb straps non importa come siano rivestiti; wire cavesson; wire o cable tiedowns; bumper bits; metal bosals (non importa come siano rivestiti); metal longeing hackamores; chambons; testiere fatte di metallo (non importa come siano rivestite o avvolte), rawhide attorcigliato, o corda non potranno essere usati sulla testa del cavallo (3/8 di pollici di corda potranno essere usati con uno slip/gag bit o un bonnet); martingale scorrevoli usate con un curb bit usate senza ferma redini (livello minimo 2); belly bands; testiere eccessivamente strette; cavalcare con un curb bit senza barbozzale; redini di ritorno attaccate tra o intorno alle zampe anteriori non saranno permesse; redini laterali (redini dirette dal morso al sottopancia o al secondo sottopancia); estensione delle redini di ritorno più lunga di tre (3) pollici attaccata al morso (livello minimo 1);

VIO204.14 uso di qualsiasi strumento o applicazione che restringa la circolazione della coda del cavallo (livello minimo 3); uso di qualsiasi strumento o applicazione che limiti il movimento della coda del cavallo (livello 1 minimo di violazione); uso di qualsiasi droga, prodotto chimico, sostanza straniera, procedura chirurgica o trauma che dovesse alterare la normale funzionalità della coda del cavallo (livello minimo 4);

VIO204.15 the l'uso di qualunque sostanza, incluso ma non

limitato a, qualsiasi tipo di colorante, tintura, colla o pelo che nasconda una lesione creata intenzionalmente o a causa di un trattamento negligente, tecniche di addestramento proibite o equipaggiamento proibito. Allo scopo di questa regola, lesione è definita come una ferita aperta, area esposta e/o area con crosta (livello minimo 3);

VIO204.16 un cavallo che apparirà indisponente, spento, letargico, emaciato, teso o eccessivamente stanco (livello minimo 2);

VIO204.17 trattamento intenzionale o negligente che risulti in un qualsiasi sanguinamento - intenzionale (livello minimo 3); non intenzionale (livello minimo 1); a scopo esplicativo di questa sezione, "negligente" è il fallimento nella cura di un esercizio con il quale una persona ragionevolmente prudente si eserciterebbe. A discapito del fatto che il sanguinamento risulti da un trattamento intenzionale o negligente, il cavallo potrà essere squalificato;

VIO204.18 applicare eccessiva pressione su o eccessivo stratonamento su una halter lead shank o una corda per le labbra ammessa (livello minimo 2);

VIO204.19 è proibito inserire qualunque sostanza nelle orecchie dei cavalli a meno che non sia per propositi terapeutici, che deve essere documentato da un'appropriata documentazione completata con un report medico (livello minimo 4).

VIO204.20 qualunque altro trattamento o condotta considerata da un ufficiale di gara come inumana o abusiva (livello minimo 1).

VIO205. AQHA potrà accettare (1) la condanna di un individuo, nessun appello per contestazione, o aggiudicazione differita o (2) confisca giudiziaria del cavallo sotto la legge di stato, federale, provinciale o internazionale, per il reato di crudeltà verso o trattamento inumano di un cavallo, sia che sia o non sia coinvolto un cavallo di razza quarter americana, come presuntiva violazione di questa regola, il cui effetto è di sospendere automaticamente l'individuo dai privilegi AQHA, o rifiutare tali privilegi, per un periodo non inferiore ai due anni dopo che l'AQHA avrà ricevuto notifica di condanna di un individuo, nessun appello per contestazione, o aggiudicazione differita o confisca giudiziaria. Al termine dei due anni di sospensione, l'individuo potrà appellarsi per essere reinserito. AQHA potrà inoltre sospendere temporaneamente un individuo caricato o incriminato ai sensi della legge statale, federale, provinciale o internazionale per il reato di crudeltà o trattamento inumano di un cavallo, sia esso o no un cavallo quarter americano. Tale sospensione temporanea può rimanere in posizione in attesa dei risultati del procedimento legale che verrà effettuato basandosi sulle accuse o l'imputazione.

VIO206. L'AQHA può accettare provvedimenti di sospensione relativi a trattamenti crudeli o inumani dei cavalli da altre associazioni riconosciute legate agli equini e dalle commissioni statali delle corse, il cui effetto è sospendere automaticamente l'individuo dai privilegi di membro dell'AQHA, o negare tali privilegi, per un periodo di tempo pari alla sospensione per la quale viene concessa la reciprocità.

VIO207 In caso della morte di un cavallo come risultato di un incidente ad un evento approvato dall'AQHA, l'AQHA designerà immediatamente un pannello di tre persone dalla Commissione di lamentele per il Benessere Animale per revisionare l'incidente. In congiunzione con tale investigazione, la parte responsabile dichiara di accettare a collaborare con l'AQHA nel:

1. Rispondere sinceramente e prontamente a qualunque ferita.
2. Fornire documenti medici/registri di trattamento e registry post morte/risultati (p.e. relazione di autopsia) se redatta; e (3) autorizzare qualunque terza parte per rispondere delle lesioni all'AQHA e fornire la sopra menzionata documentazione.

VIO207.1 Soggetto alla revisione e raccomandazione di tale comitato, l'AQHA può sospendere temporaneamente un Responsabile come definito qui [vedi VIO250] in attesa di ulteriori indagini da parte dell'AQHA sulla morte del cavallo

VIO207.2 Se viene impostata una sospensione temporanea, verrà convocata un'udienza preliminare entro due settimane dalla morte del cavallo con le Parti Responsabili, il comitato di udienza iniziale e il personale AQHA.

VIO208 Necropsia Obbligatoria. Questa regola si applica alle fatalità dei cavalli.

Ai fini di questa regola, "fatalità" è definita come la morte di un qualsiasi cavallo per qualsiasi mezzo, compresa l'eutanasia in qualsiasi momento dal momento in cui il cavallo o i cavalli arrivano sul luogo fino al termine dell'evento approvato da AQHA o dopo l'evento approvato da AQHA, nel caso in cui tale ferita o malattia fatale sia correlata alla presenza del cavallo all'evento approvato da AQHA. Ciò si riferisce alla morte avvenuta sul luogo o alla morte del cavallo trasportato in altre strutture per ricevere cure.

VIO208.1. Il trainer, proprietario o esibitore come definito dalle regole AQHA [vedi VIO250, Parte Responsabile], deve notificare il Giudice o il Direttore della Manifestazione non appena possibile ma non oltre un'ora dopo tale evento di qualsiasi fatalità. Quando una fatalità avviene al di fuori delle ore di competizione, la notifica deve avvenire non appena possibile ma non oltre un'ora dopo che il Giudice/Direttore della Manifestazione si presenta alla manifestazione o riprende il servizio.

VIO208.2 Il Direttore della Manifestazione/Giudice/Parte Responsabile deve notificare una fatalità ad AQHA non appena possibile ma non oltre 24 ore dopo l'incidente, nonché fornire un'explicazione su quanto accaduto al cavallo.

VIO208.3 Se non è disponibile un veterinario ufficiale della manifestazione, verrà designato un veterinario di turno o un veterinario presente sul luogo per raccogliere campioni (sangue, urine e/o fluido vitreo) alla prima opportunità e sottoporre i campioni ad analisi nel laboratorio approvato da AQHA. (Se la parte responsabile rifiuta la raccolta di campioni, è soggetta a sospensione temporanea ai sensi di VIO207)

VIO208.4 Oltre ai compiti stabiliti in SHW133, il Direttore della Manifestazione/Giudice deve presentare a AQHA un modulo di Rapporto sulle Fatalità Equine entro 24 ore dalla Notifica, salvo in casi eccezionali.

VIO208.5 La gestione della manifestazione deve pubblicare le informazioni di contatto del veterinario di emergenza nonché identificare prima dell'inizio della competizione il laboratorio di patologia veterinaria più vicino per facilitare una dissezione post-mortem rapida e accurata (le informazioni sono disponibili su www.equinediseasecc.org).

VIO208.6 Deve essere eseguita una dissezione grossolana post-mortem, compresa l'istopatologia, in tutti i casi di eutanasia o

fatalità, eccetto quando il laboratorio di patologia veterinaria più vicino si trova a più di 200 miglia dal luogo dove è avvenuta la fatalità equina o l'eutanasia. Il trainer, proprietario o esibitore come definito dalle regole AQHA [vedi VIO250, Parte Responsabile] è responsabile del trasporto del cavallo per la dissezione post-mortem. Se un cavallo non è assicurato o non è richiesta una dissezione post-mortem dall'assicurazione del proprietario, AQHA coprirà il costo della dissezione post-mortem e i costi di trasporto presso la struttura veterinaria appropriata, fino a un massimo totale di \$1,000.00, a meno che AQHA non approvi preventivamente un importo maggiore qualora le circostanze lo richiedano. Se AQHA copre il costo della dissezione post-mortem e il relativo rapporto post-mortem è fornito all'assicurazione del proprietario, AQHA sarà responsabile solo della metà del costo della dissezione post-mortem fino a un massimo totale di \$500.00. Se una dissezione post-mortem è richiesta dall'assicurazione del proprietario, a spese di AQHA, il proprietario del cavallo dovrà fornire ad AQHA una copia del rapporto post-mortem entro 24 ore dalla ricezione di tale rapporto. (L'elenco dei laboratori di patologia può essere trovato su www.equinediseasecc.org) (Se la parte responsabile rifiuta la necropsopia, è soggetta a sospensione temporanea ai sensi di VIO207)

VIO208.7 In determinate circostanze, come approvato dal Direttore dell'Integrità della Razza AQHA, chiamando gli uffici AQHA o dopo l'orario di ufficio al 806-371-6334, una necropsopia potrebbe non essere giustificata.

VIO208.8 Entro 12 ore dal momento in cui il cavallo lascia il terreno della competizione, la Direzione della Manifestazione AQHA dovrà fornire ad AQHA i dettagli di contatto del laboratorio di patologia veterinaria applicabile.

VIO208.9 Il proprietario dovrà fornire a AQHA i rapporti preliminari e finali di una dissezione post-mortem entro 24 ore dal completamento del rapporto del patologo o dalla ricezione del rapporto del proprietario. La mancata presentazione dei rapporti potrebbe comportare la sospensione temporanea della parte responsabile ai sensi di VIO207.

VIO208.10 La causa della morte e, se pertinente, il metodo di eutanasia devono essere inclusi nel rapporto post-mortem.

VIO208.11 Il veterinario della competizione o di cura dovrà fornire ad AQHA tutte le informazioni riguardanti qualsiasi trattamento o sostanza/i somministrati al cavallo prima o durante la competizione e prima o durante la morte o l'eutanasia, con il permesso scritto del proprietario, entro 12 ore. La mancata presentazione dei rapporti potrebbe comportare la sospensione temporanea della parte responsabile ai sensi di VIO207.

VIO208.12 Una volta che tutti i record medici e di trattamento e i rapporti/risultati post-mortem sono stati inviati ad AQHA, il Comitato di Lamentele sul Benessere Animale esaminerà entro 72 ore per determinare se sia necessaria un'ulteriore indagine.

VIO220. CONDOTTA ANTISPORTIVA o qualunque altro tipo di condotta cattiva che sia irresponsabile, illegale, indecente, profana, intimidatoria, minaccioso o abusivo è proibito. Tale clausola si applica a:

VIO220.1 Ai membri Aqha, i non membri, esibitori, addestratori, proprietari, rappresentanti dei proprietari, spettatori e tutte le altre persone presenti sul terreno di gara di un evento approvato AQHA; e

VIO220.2 membri AQHA su terreno di gara di un evento che si tenga in concomitanza con un evento approvato AQHA; e

VIO220.3 membri AQHA su terreno di gara di un evento durante il quale si tengano classi approvate AQHA anche nel caso in cui la condotta sia associata

con o avvenga durante le classi approvate AQHA.

VIO221. Lo show management potrà immediatamente espellere individui che mostrino condotta antisportiva dal terreno di gara e dovrà compilare una relazione scritta con l'AQHA che valuterà la condotta in questione.

VIO230. INIBIRE LE COMPETIZIONI. Al fine di promuovere la competizione in manifestazioni approvate AQHA e, affinché le registrazioni riflettano in ogni momento la reale qualità delle prestazioni degli equini, è espressamente vietata qualsiasi azione che possa inibire la concorrenza. Questa violazione coinvolge non solo la persona che suggerisca l'azione vietata ma anche tutti coloro che avessero preso parte nello schema o piano. Tali azioni comprendono tra l'altro, ma non limitato a:

VIO230.1 Incrementare il numero di iscritti in una classe iscrivendo cavalli che non fossero altrimenti qualificati per la gara, al solo scopo di aumentare il punteggio;

VIO230.2 Pagare le tasse di iscrizione di altri, direttamente o indirettamente; o

VIO230.3 Incoraggiare un potenziale concorrente a rinunciare alla partecipazione alla gara.

VIO231. Per aver inibito una competizione, un concorrente AQHA potrà subire azioni disciplinari, sospeso, multato e/o espulso dall'AQHA, e un non membro potrà vedersi rifiutati i privilegi AQHA. Inoltre, la violazione di questa regola sarà motivo per l'AQHA di squalifica del cavallo presentato dalla persona che ha partecipato al piano o schema proibito da questa regola.

VIO232. Al fine di assistere l'AQHA nella promozione della vera competizione, qualsiasi persona avvicinata da un'altra con la richiesta di cooperare in uno schema o piano finalizzato all'inibizione della competizione, deve immediatamente riferire la questione allo show management e poi all'AQHA per iscritto entro 10 giorni; in caso contrario, la persona avvicinata potrà essere oggetto di provvedimenti disciplinari da parte del Comitato Esecutivo, allo stesso modo in cui lo sarà colui o coloro che hanno suggerito il piano e schema.

VIO233. Gli steward AQHA dovranno immediatamente compilare un avvertimento o una carta di rimozione (dal campo gara) agli individui la cui condotta è in violazione delle regole AQHA e dovrà compilare una relazione scritta all'AQHA riguardo la condotta in questione. Gli individui che riceveranno due avvertimenti dagli steward AQHA in un periodo di 12 mesi potranno essere chiamati ad apparire davanti al Comitato di audizione AQHA in accordo con le procedure disciplinari AQHA.

Indipendentemente se uno steward è presente alla gara in questione o se uno steward AQHA interviene riguardo le violazioni di regole AQHA, nulla impedisce allo show manager o all'AQHA di intervenire con azioni appropriate con il rispetto dell'individuo che viola tali regole.

VIO240. ASSISTENZA PROIBITA. Un concorrente che venisse assistito, in qualsiasi modo, da un'altra persona all'interno del campo gara o fornisce assistenza in qualunque modo ad un'altra persona sarà automaticamente squalificato. Questa regola non si applica ad un'altra persona sia un concorrente compagno in una gara a squadre quali dally team roping, cutting o team penning o ranch sorting. Per di più, questa regola non si applica ad un concorrente che assista un altro concorrente tale assistenza era necessaria per la sicurezza dei concorrenti o cavalli come stabilito dal giudice - altrimenti, il concorrente che necessita tale assistenza dovrà essere squalificato.

VIO250. RESPONSABILITÀ DELLA SQUADRA. L'esibitore, la persona a responsabilità assoluta e il proprietario (collettivamente riferiti come squadra responsabile) sono ciascuno responsabile per le condizioni di un cavallo, presumendo che conosca tutte le regole e i regolamenti AQHA e sono eleggibili a sanzioni disciplinari per la violazione delle regole e regolamenti AQHA in accordo con le procedure disciplinari AQHA.

VIO251. Un individuo è una persona a responsabilità assoluta se:

VIO251.1 lui/lei designer sé stesso/stessa su un modulo di iscrizione

come esibitore, o autorizzare un altro a designare sé stesso/stessa come esibitore in un modulo;

VIO251.2 lui/lei firmi il modulo di iscrizione per conto di sé stesso/stessa o altri, o costringa un agente o rappresentante a firmarlo;

VIO251.3 lui/lei fisicamente partecipano all'evento cavalcando o presentando in gara il cavallo; o

VIO251.4 lui/lei è attualmente un addestratore, che abbia presentato o causato la presentazione di un cavallo sul campo gara per l'esibizione.

VIO252. Entrambi il concorrente designato nel modulo di iscrizione e uno che avvia l'attuale possesso del cavallo mentre partecipa fisicamente con un cavallo all'evento sono conclusivamente presunti ad essere autorizzati dal proprietario ad eseguire tutti i documenti, necessari o convenienti, a permettere al cavallo la partecipazione in un evento approvato AQHA, inclusi documenti che riguardino i test sulle droghe e l'uso del Lasix. Se un individuo viene ostacolato dal compiere i suoi doveri, inclusa la responsabilità assoluta per le condizioni del cavallo, per malattia o altro, o è assente dalla gara, lui/lei dovranno immediatamente notificare alla segretaria di gara, e designare un sostituto, e tale sostituto dovrà inserire il suo nome nel modulo di iscrizione. L'esibitore e proprietario acconsente affinché un concorrente rappresenti il proprietario in merito al suo cavallo iscritto in una gara approvata.

VIO253. Su richiesta dello show management o un rappresentante AQHA, ogni squadra responsabile deve:

VIO253.1 permettere l'esame di un cavallo per determinare la presenza di alterazioni chirurgiche proibite, elementi meccanici, applicazioni artificiali, droghe straniere o sostanze;

VIO253.2 permettere l'esame di un cavallo per determinare la normale funzionalità della coda; e

VIO253.3 permettere l'esame delle urine, saliva, sangue, pelo e altre sostanze prelevate per l'esame.

VIO253.4 rifiuto a completare tale richiesta costituirà motivo di squalifica immediata del cavallo dalla successiva partecipazione alla gara, il cavallo bandito dalla partecipazione in futuro di gare approvate AQHA o eventi per un periodo come determinato dal Comitato Esecutivo o da altri comitati appropriati e la sospensione dell'iscrizione all'AQHA della squadra responsabile.

VIO300. FARMACI, DROGHE, SOSTANZE PROIBITE. È vietato somministrare ad un cavallo, internamente o esternamente, sia prima che durante una manifestazione approvata, qualsiasi medicamento, farmaco, droga o sostanza tale che possa incidere sulla sua prestazione, o aspetto fisico, in quella manifestazione, eccetto che per quei medicinali terapeutici condizionatamente permessi, l'uso dei quali è specificatamente indicato nell'appendice per i medicinali terapeutici e che non siano altrimenti vietati dalle leggi governative.

VIO301. 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 rilevamento, mascherare o schermare la presenza delle sostanze vietate.

VIO302. Si presume che il campione di urina, saliva, sangue, pelo 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 nel quale era stato iscritto, con l'onere della prova contraria a carico del concorrente o altro responsabile all'udienza in merito alla questione condotta dall'AQHA.

VIO303. Se il laboratorio riporta nell'analisi chimica delle urine, sangue, saliva o altri campioni presi dal cavallo l'indicazione della presenza di medicinali proibiti, droghe o sostanze, ciò sarà considerato come primo indizio di reato che tali medicinali proibiti, droghe o sostanze siano stati somministrati al cavallo sia internamente che esternamente.

VIO304. La squadra responsabile sarà eleggibile a sanzioni disciplinari, sia che fosse o non fosse a conoscenza della presenza di medicinali proibiti, droghe o sostanze, abbia partecipato nella somministrazione di queste, abbia innocentemente calcolato in modo scorretto i tempi di ritenzione nel sistema del cavallo, o per qualunque altra ragione per la quale se ne sia stabilita la presenza.

VIO305. Il riscontro di farmaci o medicinali in un cavallo partecipante ad una manifestazione approvata AQHA, sarà motivo di una delle seguenti azioni prese dal Comitato Esecutivo se sarà determinato che l'uso di detto medicamento, droga o sostanza non era entro i limiti previsti dall'appendice per i Medicamenti Terapeutici:

VIO305.1 Il cavallo sarà squalificato da tutte le classi alle quali ha partecipato allo show;

VIO305.2 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 durante il periodo di sospensione del cavallo dalla partecipazione o con lo scopo da parte dell'AQHA di annotare immediatamente l'ineleggibilità di un cavallo a partecipare alle gare approvate AQHA sulla pagina del certificato di registrazione. Anche dopo un eventuale trasferimento del cavallo ad altro proprietario, il termine di sospensione non sarà né dissolto né abbreviato; e

VIO305.3 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.

VIO305.4 In pendenza 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 concerne i cavalli di quest'ultimo presentati in gara.

VIO320. INTERVENTI CHIRURGICI PROIBITI, APPLICAZIONE DI DISPOSITIVI MECCANICI O ARTIFICIALI. È vietata qualsiasi operazione chirurgica, applicazione di dispositivi meccanici o apparecchi artificiali che possano incidere sulle prestazioni del cavallo o alterare la sua conformazione o apparenza naturale a meno che non incontri una delle seguenti eccezioni:

VI0320.1 Sono esclusi gli 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 della protesi oculare se il proprietario compila una richiesta scritta per il permesso e richiede che venga revisionato e preso in considerazione dal Comitato Esecutivo (approvazione, se avvenuta, verrà annotata sul certificato di registrazione del cavallo);

VI0320.3 allungamenti della coda di crine con crini attaccati solamente senza alcun collegamento di alcun genere all'osso della coda. L'uso di code appesantite è legale; o

VI0320.4 tappi o cotone nelle orecchie del cavallo.

VI0321. Avendo scoperto l'esistenza di chirurgia proibita, dispositivi meccanici o applicazioni artificiali, il responsabile dello show deve immediatamente fare rapporto all'AQHA.

VI0322. La parte responsabile è eleggibile a sanzioni disciplinari, nel caso in cui sia o non sia a conoscenza di procedure chirurgiche, dispositivi meccanici o applicazioni artificiali, o abbia direttamente autorizzato la procedura chirurgica o la somministrazione di dispositivi proibiti. Comprare, e successivamente esibire un cavallo in tali condizioni durante uno show approvato AQHA rende un individuo parte responsabile sotto a questa regola. La violazione di questa regola è motivo per il Comitato Esecutivo, o un appropriato comitato dell'AQHA, per predisporre azioni disciplinari in accordo con le procedure disciplinari dell'AQHA.

VI0330. ALTERAZIONE DELLA FUNZIONALITÀ DELLA CODA. Ai fini di questo articolo, per funzionalità normale della coda s'intende quella che permetta al cavallo di sollevare la coda a livello orizzontale o al disopra. Vedi diagramma.

L'impossibilità di un cavallo a sollevare la sua 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. Un veterinario approvato AQHA potrà esaminare qualunque cavallo americano quarter registrato per la coda alterata se dovesse partecipare a qualunque evento che si tenga in concomitanza con una gara approvata AQHA, sia questo evento approvato o no dall'AQHA.

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 della coda, portamento, conformazione o aspetto generale del cavallo.

VI0331. La persona responsabile è eleggibile per sanzioni disciplinari, sia che sia o no a conoscenza del trauma, abbia autorizzato la procedura chirurgica o abbia direttamente partecipato alla somministrazione di qualsiasi droga, sostanza chimica o straniera che alteri il normale funzionamento della coda. Acquistare e conseguentemente esibire un cavallo in tale condizione durante uno show approvato rende l'individuo parte responsabile secondo questa regola. Violazione di questa regola è motivo per il Comitato Esecutivo, o un appropriato comitato AQHA, di prendere azioni disciplinari in accordo con le procedure disciplinari AQHA.

VI0332. Se, dopo essere stato esaminato dall'AQHA o da un rappresentante dello show (dopo aver precedentemente ottenuto autorizzazione da parte dell'AQHA), la funzionalità della coda di un cavallo o l'apparenza viene riscontrata come anormale, il cavallo dovrà essere immediatamente segnalato all'AQHA. Su notifica scritta

al proprietario da parte dell'AQHA, i privilegi di partecipazione del cavallo agli eventi approvati AQHA potranno essere temporaneamente sospesi in attesa di interrogazione.

VIO333. Un cavallo trovato ad avere una funzione o un aspetto anormali della coda può vedere ripristinati i suoi privilegi di partecipazione se, dopo un esame condotto dai veterinari approvati dall'AQHA, la coda viene trovata normale sia nell'aspetto che nella funzione. A meno che diversamente specificato qui, deve trascorrere almeno un anno dal momento della sospensione dei privilegi prima che il cavallo sia idoneo per una riesaminazione a spese del proprietario. Dopo tale esame, i privilegi di partecipazione del cavallo rimarranno sospesi fino a una riconsiderazione da parte del Comitato Esecutivo o di un qualsiasi comitato appropriato dell'AQHA, che il proprietario deve richiedere per iscritto. Il proprietario avrà l'onere di dimostrare, con convinzione, la normalità della funzione e dell'aspetto della coda.

VIO334. 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 all'AQHA, con la descrizione della lesione e delle circostanze in cui si è verificata, entro 30 giorni dal verificarsi della stessa.

VIO334.1 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.

VIO334.2 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 ad 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.

VIO400. APPENDICE DEI MEDICAMENTI TERAPEUTICI

VIO400.1 Non è applicabile se proibiti dal regolamento governativo.

VIO400.2 CONCORRENTI, PROPRIETARI, TRAINERS E VETERINARI DEVONO ESSERE CAUTI NELL'USO DI PREPARATI MEDICINALI, TONICI, PASTE E PRODOTTI DI OGNI TIPO DI CUI NON CONOSCANO GLI INGREDIENTI E L'ANALISI QUANTITATIVA POICHÉ MOLTI DI ESSI POSSONO CONTENERE UNA SOSTANZA VIETATA

VIO400.3 Una linea diretta per i Medicamenti Terapeutici è disponibile chiamando il 1-800-633-2472

VIO401. Farmaci e sostanze proibiti includono:

VIO401.1 Qualsiasi prodotto che contiene un ingrediente o è un farmaco che potrebbe influenzare le prestazioni di un cavallo come stimolante, depressivo, tranquillante, analgesico, anestetico locale o sostanza psicotropa (alterante dell'umore e/o del comportamento). Gli stimolanti e i depressivi sono definiti come sostanze che stimolano o deprimono il sistema cardiovascolare, respiratorio o nervoso centrale.

VIO401.2 Qualsiasi stimolante, depressivo, tranquillante o sedativo che possa influenzare la prestazione del cavallo.

VIO401.3 Qualsiasi steroide anabolico

VIO401.4 Qualsiasi sostanza non steroidea anti-infiammatoria (NSAID) altro che quelle diverse da quelle permesse dall'AQHA ad un dosaggio

terapeutico appropriato come contenuto in queste linee guida.

VIO401.5 Clenbutanolo

VIO401.6 Albutanolo

VIO401.7 Qualsiasi metabolizzante e/o sostanza analoga di qualsiasi dei farmaci o sostanze proibiti descritti.

VIO401.8 Medroxyprogesterone Acetato.

VIO402. 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 VIO401.1, VIO401,5 o VIO401,6 sopra. Dovrà essere considerato un medicamento terapeutico condizionalmente permesso. **COMUNQUE, L'USO DI QUESTI FARMACI O SOSTANZE È VIETATO E L'IMPIEGO DI ESSI ESPONE LA PERSONA AD AZIONI DISCIPLINARI, SALVO CHE VENGANO RISPETTATE TUTTE LE CONDIZIONI DEL LORO IMPIEGO.**

VIO403. Ognuno dei seguenti requisiti è una condizione all'autorizzazione alla somministrazione di sostanze terapeutiche condizionatamente permesse e devono essere verificate in un rapporto di medicazione scritto, fornito dall'QHA 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 da VIO403.3 a VIO403.10 qui sotto):

VIO403.1 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.

VIO403.2 Il cavallo dev'essere ritirato e non partecipare a gare per almeno 24 ore dopo la somministrazione del medicamento, con l'eccezione del Furosemide (Lasix®), vedi VIO405.9.

VIO403.3 Identificazione del medicamento: il nome, quantità, efficacia e posologia, forza/concentrazione e modo di somministrazione.

VIO403.4 Data e ora della somministrazione.

VIO403.5 Identificazione del cavallo: nome, età, sesso, colore e numero di testiera.

VIO403.6 Diagnosi di malattia/infortunio, ragione per la somministrazione e nome del veterinario che somministra o/o prescrive il medicamento.

VIO403.7 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.

VIO403.8 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.

VIO403.9 Il rapporto di medicazione deve essere firmato dallo show management e deve essere annotata la data di ricevimento dello stesso.

VIO403.10 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 DUBBIO, DEV'ESSERE PRESENTATO UN RAPPORTO DI MEDICAZIONE.**

VIO403.11 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 (includendo, 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.

VIO403.12 Indipendentemente dal fatto che siano soddisfatti tutti i requisiti condizionalmente consentiti per la terapia farmacologica elencati in VIO403, sarà considerata una violazione delle regole se lo stesso campione di plasma o urina contiene più di uno (1) degli NSAIDs consentiti elencati in VIO405.1 - VIO405.7.

VIO404. Limitazioni all'uso di medicamenti condizionalmente permessi che possono essere somministrati entro 24 ore dalla gara:

VIO404.1 Soggetti alle specifiche restrizioni solo i seguenti tredici (13) farmaci elencati nel paragrafo VIO405.1 - VIO405.13 sotto possono essere somministrati entro 24 ore dalla gara. Le clausole in VIO405.1 - VIO405.13 sotto 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 trainers (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 AVVISE CHE LE ISTRUZIONI SONO SOLO ISTRUZIONI GENERALI, ED E' LORO RESPONSABILITÀ VEDERE 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 VIO405.1 - VIO405.13 sotto, 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.

VIO404.2 Anche se sussistono tutti i requisiti riguardo a tutti i trattamenti terapeutici condizionalmente permessi per uno specifico NSAID elencato nel paragrafo VIO405.1 - VIO405.7 sotto, verrà considerata una violazione della regola se lo stesso campione di plasma o di urine contiene più di uno (1) dei NSAIDs elencati nel paragrafo VIO405.1 - VIO405.7 sotto.

VIO405. MEDICAMENTI TERAPEUTICI CONDIZIONALMENTE PERMESSI. Solo quei tredici (13) farmaci o trattamenti possono essere somministrati entro 24 ore dalla gara:

VIO405.1 Fenilbutazone (un 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.

VIO405.2 Diclofenac (Surpass) (un 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 ½ 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.

VIO405.3 Flunixin (un NSAID) - La concentrazione massima consentita nel plasma è di 1.0 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.

VIO405.4 Ketoprofene (un 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.

VIO405.5 Acido Meclofenamico (un 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.

VIO405.6 Naprossene (un NSAID) - La concentrazione massima consentita nel plasma è di 40.0 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.

VIO405.7 Firocoxib (Equioxx) (un 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.

VIO405.8 Acetazolamide - Questo medicamento può essere solamente somministrato a cavalli che siano documentati grazie al test del DNA risultando positivi (N/H o H/H) all'HYPP (Hyperkalemic Paralisi Periodica). Sebbene queste regole non contengono un livello massimo permessibile 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.

VIO405.9 Furosemide (Lasix®) - La concentrazione massima nel sangue di furosemide è di 100 nanogrammi per millilitro. Ogni 24 ore, la dose non deve eccedere i 500mg.

Istruzioni: Quando usato, il furosemide deve essere somministrato per via intravenosa almeno quattro ore prima della gara. Un report sui medicinali deve essere compilato dal show management come richiesto nella VIO403 sotto.

VIO405.10 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 ottanta compresse da 20 milligrammi. Nessuna quantità dev'essere somministrata entro 4 ore dalla gara. Il mangime eventualmente contenente il farmaco dev'essere consumato o tolto almeno quattro ore prima della gara.

VIO405.11 Lidocaina/Mepivicaina - Questa medicazione può essere utilizzata solo sotto l'osservazione diretta del responsabile dell'evento (o del rappresentante designato) e/o del veterinario ufficiale dello spettacolo, entrambi dei quali devono firmare il modulo di rapporto sulla medicazione. È destinata ad aiutare nella riparazione chirurgica di piccole lacerazioni cutanee che, per loro natura, non impedirebbero al cavallo di competere dopo l'intervento chirurgico. Questa medicazione non deve essere considerata come una medicazione terapeutica condizionalmente consentita ai fini dell'aiuto nella diagnosi di claudicatio. Il modulo di rapporto sulla medicazione deve essere presentato alla direzione dello spettacolo come richiesto nella sezione VIO403.

VIO405.12 Dexamethasone - La concentrazione massima nel plasma è di 3.0 nanogrammi per millilitro durante la gara.

Istruzioni: Per aiutare gli addestratori, i proprietari e i loro veterinari a rispettare questa regola riguardo all'uso terapeutico del desametasone, dovrebbe essere somministrato secondo le linee guida di seguito riportate. Queste linee guida includono diversi scenari alternativi per il tempo di dose e la via di somministrazione. Ogni volta che il desametasone viene somministrato, la dose dovrebbe essere accuratamente calcolata in base al peso effettivo dell'animale.

Alternativa Numero 1: (2,0 mg o meno per 100 libbre per via intravenosa o intramuscolare almeno 12 ore prima della competizione). Ogni 24 ore, non deve essere somministrato più di 2,0 milligrammi di soluzione iniettabile di desametasone per 100 libbre di peso corporeo, preferibilmente meno. Per un animale di 1.000 libbre, la massima dose giornaliera intravenosa o intramuscolare di soluzione iniettabile di desametasone è di 20,0 milligrammi, che corrispondono a 5,0 millilitri di soluzione iniettabile (4,0 milligrammi per millilitro). Nessuna parte di questa dose dovrebbe essere somministrata nelle 12 ore precedenti alla competizione. Il desametasone non dovrebbe essere somministrato per più di cinque giorni consecutivi.

Alternativa Numero 2: (0,5 mg o meno per 100 libbre per via intravenosa almeno 6 ore prima della competizione). Ogni 24 ore, non deve essere somministrato più di 0,5 milligrammi di soluzione iniettabile di desametasone per 100 libbre di peso corporeo, preferibilmente meno. Per un animale di 1.000 libbre, la massima dose giornaliera intravenosa di soluzione iniettabile di desametasone è di 5,0 milligrammi, che corrispondono a 1,25 millilitri di soluzione iniettabile (4,0 milligrammi per millilitro). Nessuna parte di questa dose dovrebbe essere somministrata nelle sei ore precedenti alla competizione. Il desametasone non dovrebbe essere somministrato per più di cinque giorni consecutivi.

Alternativa Numero 3: (1,0 mg o meno per 100 libbre per via orale almeno 6 ore prima della competizione). Ogni 24 ore, non deve essere somministrato più di 1,0 milligrammo di polvere di desametasone per 100 libbre di peso corporeo, preferibilmente meno. Per un animale di 1.000 libbre, la massima dose giornaliera orale di polvere di

desametasone è di 10,0 milligrammi, che corrispondono a una bustina di polvere di desametasone (10,0 milligrammi per bustina). Nessuna parte di questa dose dovrebbe essere somministrata nelle sei ore precedenti alla competizione. Eventuale mangime medicato dovrebbe essere consumato o rimosso almeno sei ore prima della competizione. Il desametasone non dovrebbe essere somministrato per più di cinque giorni consecutivi.

VIO405.13 Methocarbamolo - La massima concentrazione nel sangue di methocarbamolo è 0.5 microgrammi per millilitro.

Istruzioni: Ogni volta che viene somministrato il metocarbamolo, la dose deve essere calcolata accuratamente in base al peso reale del cavallo. Ogni 24 ore, non devono essere somministrati più di 5,0 mg per libbra di peso corporeo, preferibilmente meno. Per un animale di 1000 libbre, la dose massima ogni 24 ore è di 5,0 grammi, che equivale a dieci compresse da 500 milligrammi o 50 cc dell'iniettabile (100 milligrammi per millilitro). Nessuna dose deve essere somministrata durante le 24 ore immediatamente successive alla dose precedente. Nessuna parte di una dose deve essere somministrata durante le 12 ore precedenti la competizione. Qualsiasi mangime medicato deve essere consumato e/o rimosso almeno 12 ore prima della competizione. Il metocarbamolo non deve essere somministrato per più di cinque giorni consecutivi.

VIO406. La somministrazione di questi farmaci terapeutici condizionalmente permessi non richiede che il cavallo venga ritirato e tenuto fuori dalla competizione per un periodo non inferiore a 24 ore dopo la somministrazione del farmaco, né è necessario presentare un rapporto sull'uso del farmaco alla gestione della competizione, tranne quando viene utilizzata Furosemide (Lasix®) secondo VIO405.9 o quando vengono utilizzati Lidocaina/Mepivacaina secondo VIO405.11 sopra citato.

VIO407 Pergolide - Questo farmaco viene somministrato ai cavalli a cui è stata diagnosticata la Disfunzione della Pars Intermedia della Ghiandola Pituitaria Equina (Malattia di Cushing). I cavalli da competizione diagnosticati con la Malattia di Cushing possono richiedere un'Esenzione per Uso Terapeutico (TUE) per Pergolide, che consente un trattamento continuo senza sospendere il farmaco 24 ore prima della competizione. Per richiedere una TUE, il proprietario/addestratore deve completare un modulo di segnalazione dei farmaci online e selezionare l'opzione per essere considerati per l'Esenzione per Uso Terapeutico di Pergolide. Se l'esenzione viene approvata, il cavallo può continuare a prendere Pergolide senza sospendere il farmaco prima della competizione e senza la necessità di presentare un modulo di segnalazione dei farmaci ogni volta che partecipa a una gara. Una TUE è valida per tre anni.

VIO500. SOSPENSIONE: qualunque socio può essere sospeso e gli possono essere negati i privilegi di socio AQHA e qualunque non socio potrà vedersi i privilegi negati dal Vice Presidente Esecutivo per:

VIO500.1 Il mancato pagamento alla scadenza di qualsiasi obbligazione dovuta all'AQHA o a una delle sue sussidiarie, inclusa, ma non limitata a, Q Data, o a una delle sue pubblicazioni, inclusa, ma non limitata a, The American Quarter Horse Journal e Quarter Racing Journal.

VIO500.2 Fallire nel pagare per tempo qualunque obbligazione dovuta ad un affiliato AQHA approvato; o una gara approvata AQHA; o

VIO500.3 Emettere un assegno senza copertura per le tasse di iscrizione, le spese per le stalle, le spese d'ufficio, le spese per il bestiame o qualsiasi altra tassa o addebito, comprese le spese bancarie per l'assegno restituito in relazione all'esposizione di cavalli.

VIO501. Prima di una sospensione o della negazione dei privilegi, AQHA

fornirà una notifica scritta al membro o non membro della loro obbligazione in sospeso secondo VIO500.2-3. Se, entro 31 giorni dalla data di tale notifica, il membro o non membro non contesta la validità dell'obbligazione o di una sua parte, AQHA assumerà che l'obbligazione sia valida e potrà procedere con una sospensione o la negazione dei privilegi AQHA. Se, entro 31 giorni dalla data di tale notifica, un membro o non membro notifica per iscritto all'AQHA che l'obbligazione o una sua parte è contestata, AQHA otterrà una verifica dell'obbligazione e invierà per posta al membro o non membro una copia di tale verifica. Se il membro o non membro non paga interamente l'obbligazione entro 15 giorni dalla data di tale verifica dell'obbligazione, AQHA assumerà che l'obbligazione sia valida e potrà procedere con una sospensione o la negazione dei privilegi AQHA.

VIO502. Dopo la sospensione o negazione dei privilegi da parte del Vicepresidente esecutivo, il nome e l'indirizzo, la città e lo Stato di quel membro o non membro e la descrizione dell'azione disciplinare, saranno pubblicati sull'American Quarter Horse Journal, sull'American Quarter Horse Racing Journal o sul sito ufficiale aqha.com. Ogni sospensione o negazione di privilegi considerate in questa sezione avrà termine con il pagamento del dovuto.

VIO505. 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 esamina 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 azioni saranno definitive e vincolanti per tutte le parti.

VIO510. ESTENSIONE 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.

VIO515. AMMISSIBILITÀ DELLE PROVE E PROVA RAGGIUNTA: 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 lo scredito di prodotto per la testimonianza resa durante l'istruzione o la discussione della causa.

VIO520. RESPONSABILITÀ ASSOLUTA: Le regole dell'AQHA riguardanti la proibizione delle droghe o delle alterazioni chirurgiche dovute dalla responsabilità assoluta per la condizione del cavallo dall'esibitore, addestratore, o la persona Assolutamente Responsabile o la parte responsabile come affermato dalle regole AQHA, sia che questa persona sia stata o no strumento per, o abbia avuto conoscenza della somministrazione di , o gestione di tali droghe o interventi chirurgici, renderà così tale persona eleggibile a una possibile azione disciplinare previa prova della presenza di tale droga da parte del laboratorio di analisi o dell'esistenza di un'alterazione chirurgica. Questa regola di procedura disciplinare riguarda le droghe o i casi di alterazioni chirurgiche in merito in merito ad avvisi, udienze ed effetti delle sospensioni o altre sanzioni, ma carichi di prove o supposizioni come contenute in queste regole per le droghe e le alterazioni chirurgiche governano questi casi specificamente.

VIO521. Un proprietario o affittuario di un cavallo quarter Americano potrà essere ritenuto responsabile per le azioni di tutte le terze parti alle quali ha affidato le cure del suo cavallo, incluso, ma non limitato ad, addestratori, agenti, rappresentanti, espositori e funzionari. Quando una di queste terze parti è accusata della violazione di regole AQHA che coinvolgono il proprietario o l'affittuario del cavallo, o se il proprietario o affittuario di un cavallo viene a conoscenza della violazione di tale regola da parte della terza parte, il proprietario o affittuario è responsabile dell'azione immediata e ragionevole al fine di proteggere il suo cavallo. Un proprietario o affittuario può essere disciplinato in accordo con le regole contenute qui, incluso l'aumento della pena, per aver fallito nel prendere tale immediata e ragionevole azione.

VIO600. NOTIFICA 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.

VIO610. SOSPENSIONE TEMPORANEA: In pendenza di giudizio il Vice presidente Esecutivo, può, dando notizia scritta del suo provvedimento:

VIO610.1 sospendere temporaneamente tale membro, il che avrà l'effetto di negargli ulteriori privilegi AQHA fino a quando il Comitato Esecutivo potrà esaminare la questione e prendere i provvedimenti disciplinari appropriati; e

VIO610.2 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.

VIO620. PUBBLICAZIONE: qualunque socio può subire azioni disciplinari, essere sospeso o espulso, e gli possono essere negati i privilegi di socio AQHA e qualunque non socio potrà vedersi i privilegi negati dal Vice Presidente Esecutivo in attesa di interrogazione. Il nome e l'indirizzo (città e stato) di tale membro o non membro e la descrizione dell'azione disciplinare potranno essere pubblicati nel The American Quarter Horse Journal o nel sito ufficiale AQHA www.aqha.com. Un elenco aggiornato delle persone sospese o sotto inchiesta dovrà essere mantenuto presso l'ufficio AQHA, con la responsabilità di ciascun

membro, proprietario di cavallo o coloro coinvolti nelle trattative che riguardino il cavallo quarter americano, al fine di poter contattare l'AQHA per informazioni riguardanti lo stato di socio di un particolare individuo o entità legale.

VIO630. 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.

VIO640. 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 VIO510

VIO641. Un proprietario o affittuario di un cavallo quarter Americano potrà essere ritenuto responsabile per le azioni di tutte le terze parti alle quali ha affidato le cure del suo cavallo, incluso, ma non limitato ad addestratori ed esibitori. Quando una di queste terze parti è accusata della violazione di regole AQHA che coinvolgano il proprietario o l'affittuario del cavallo, o se il proprietario o affittuario di un cavallo viene a conoscenza della violazione di tale regola da parte della terza parte, il proprietario o affittuario è responsabile dell'azione immediata e ragionevole al fine di proteggere il suo cavallo e l'AQHA dal reiterarsi delle infrazioni. Fallire da parte del proprietario o affittuario nel fare una tale azione, o reiterare il reato, da parte di tali terze parti che coinvolgano il proprietario o l'affittuario del cavallo o cavalli, rende il proprietario o affittuario eleggibile per essere incluso nell'aumento della pena secondo le regole disciplinari AQHA.

VIO650. EFFETTI DELLA SOSPENSIONE: Al 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 seguenti restrizioni. Nell'intento di tale sotto sezione, con il termine "famiglia" si intende la persona che è stata sospesa, espulsa o negata dei privilegi AQH, la sposa/sposo di quella persona e i suoi figli.

VIO650.1 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.

VIO650.2 Nessun cavallo che è registrato in nome di tale persona è eleggibile a partecipare agli eventi AQHA come le gare e le corse. Nessun cavallo che è registrato in nome della famiglia di quella persona è eleggibile a partecipare in tali eventi approvati AQHA a meno di una rinuncia del Comitato Esecutivo AQHA.

VIO650.2.1 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

VIO650.2.2 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.

VIO650.3 Quella persona, la sua famiglia, o entità posseduta per intero o in parte da parte della famiglia di quella persona non potrà

registrare alcun cavallo con l'AQHA. Trasferimenti a quella persona, la sua famiglia, o entità posseduta per intero o in parte da parte della famiglia di quella persona non dovranno essere effettuati. Per prevenire avversità nei confronti di terze parti, l'AQHA ha la discrezione di rinunciare a richieste procedurali se tutte le altre registrazioni o richieste di trasferimento da parte dell'AQHA sono state adempiute.

VIO650.4 Le firme saranno accettate sulle domande di registrazione, sui rapporti di trasferimento e sulle fatture di vendita allo scopo di consentire a quella persona, alla sua famiglia o a un'entità posseduta in tutto o in parte dalla famiglia di trasferire cavalli registrati a loro nome.

VIO650.5 Nessun cavallo che sia figlio di uno stallone o fattrice che al momento del concepimento apparteneva ad una persona sospesa o suo coniuge, sarà registrato.

VIO650.6 L'AQHA non accetterà la firma di persona sospesa né quella del coniuge sulle domande di registrazione, certificati di fecondazione o monta che attestino la fecondazione avvenuta durante o dopo il periodo di tale azione disciplinare.

VIO650.7 I contratti di affitto trasmessi ad AQHA prima dell'azione disciplinare e relativi a cavalli di proprietà della persona sospesa o suo coniuge, resteranno validi e la firma dell'affittuario sarà accettata durante tutta la durata del contratto ma non per un rinnovo alla scadenza.

VIO650.8 I cavalli trasferiti dal nome della persona sospesa durante il periodo di sospensione (se consentito dalle regole AQHA) non possono essere trasferiti di nuovo a loro nome fino al completamento del periodo disciplinare (incluso il periodo di prova) risultante dalla loro sospensione.

VIO650.9 Una persona sospesa non può auto-promuoversi, essere promossa dall'AQHA o sponsorizzare alcun evento gestito dall'AQHA durante il periodo di sospensione. **VIO650.10** Una sospensione derivante da trattamento inumano include il divieto di accesso o presenza nei terreni di spettacolo AQHA durante il periodo di sospensione.

VIO651. 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.

VIO655. Effetti della sospensione dei privilegi in manifestazioni approvate AQHA: durante o dopo 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:

VIO655.1 La persona sospesa non potrà partecipare ad alcuna manifestazione approvata dall'AQHA;

VIO655.2 I cavalli registrati a nome di tale persona o di sua proprietà, totale o parziale, non potranno partecipare ad alcuna manifestazione autorizzata dall'AQHA;

VIO655.3 La persona stessa non potrà godere delle credenziali di giudice AQHA né potrà assumere incarichi per conto dell'Associazione

VI0655.4 I cavalli trasferiti dal nome della persona sospesa durante il periodo di sospensione (se consentito dalle regole AQHA) non possono essere trasferiti di nuovo a loro nome fino al completamento del periodo disciplinare (incluso il periodo di prova) risultante dalla loro sospensione.

VI0655.5 Una persona sospesa non può auto-promuoversi, essere promossa dall'AQHA o sponsorizzare alcun evento gestito dall'AQHA durante il periodo di sospensione.

VI0655.6 Una sospensione derivante da trattamento inumano include il divieto di accesso o presenza nei terreni di spettacolo AQHA durante il periodo di sospensione.

VI0656. Durante il periodo di sospensione dei privilegi dell'AQHA, il mancato rispetto di queste restrizioni e di qualsiasi altra condizione o restrizione espressa di tale azione disciplinare può costituire motivo per ulteriori azioni disciplinari

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 di tali spazi dove si svolgano gare approvate dall'AQHA per tutto il periodo di sospensione. Fallire nel soddisfare tale richiesta risulterà in (1) future azioni disciplinari contro questa persona e (2) squalifica dei concorrenti e dei cavalli che questa persona ha aiutato a preparare per lo show o ha assistito durante lo show.

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 a regole materialmente e sostanzialmente simili all'AQHA sono:

Alberta Quarter Horse Association

American Paint Horse Association

Barrel Futurities of America

British Columbia Quarter Horse Association

California Department of Food & Agriculture

Cowboy Mounted Shooting

East Coast Stock Horse Association

Federation Equestre International

International Buckskin Horse Association

National Cutting Horse Association

National Reined Cow Horse Association

National Reining Horse Association

National Snaffle Bit Association

Oklahoma Stock Horse Association

Ontario Quarter Horse Association

Palomino Horse Breeders of America

Stock Horse Association of Texas

United States Team Penning Association

United States Equestrian Federation

Western States Versatility Ranch Horse Association

World Conformation Horse Association

VI0750. Violazioni delle Regole sui Farmaci, Droghe e Sostanze Proibite e Discipline Ogni rapporto di laboratorio derivante da test casuali condotti dall'AQHA che indichi la presenza di qualsiasi sostanza proibita, la presenza di qualsiasi medicinale consentito in quantità

superiori a quelle consentite secondo queste regole e linee guida, o la presenza di più di un FANS (Farmaco Antiinfiammatorio Non Steroideo), tutte violazioni delle regole sui farmaci, costituirà prova sufficiente che la sostanza è stata somministrata al cavallo, sia internamente che esternamente, in violazione delle regole sui farmaci dell'AQHA. Se si determina che l'uso di qualsiasi farmaco o medicinale non era consentito dalle regole sui farmaci o non rientrava nelle linee guida nel Manuale dell'AQHA, la parte responsabile sarà soggetta ad azioni disciplinari. La determinazione iniziale di una violazione delle regole sui farmaci sarà basata sui risultati di laboratorio. Le seguenti azioni disciplinari potrebbero essere considerate dall'AQHA, dal Comitato per le Violazioni delle Regole degli Spettacoli AQHA o dal Comitato Esecutivo AQHA per affrontare una violazione delle regole sui farmaci. Le seguenti sono solo linee guida generali. L'AQHA, il Comitato per le Violazioni delle Regole degli Spettacoli AQHA o il Comitato Esecutivo AQHA possono valutare discipline (incluse multe, periodi di prova e sospensioni) uguali, inferiori o superiori a quelle fornite nelle seguenti linee guida in base alla natura della violazione e alla gravità delle circostanze presentate in ogni caso. Il cavallo potrebbe anche essere squalificato da tutte le classi a cui ha partecipato alla mostra per qualsiasi violazione delle regole sui farmaci. In caso di squalifica, tutti i premi e i soldi devono essere restituiti.

Categoria I - Superamenti di un medicinale consentito o la presenza di più di un NSAID

- Primo reato per superamento di un medicinale consentito - multa di \$500; squalifica (DQ)
- Primo reato per più di un NSAID (se ciascun NSAID è entro i livelli terapeutici consentiti) - multa di \$1,000; squalifica (DQ); periodo di prova di 60 giorni
- Secondo reato - multa di \$2,500; squalifica (DQ); sospensione di 60 giorni
- Terzo reato - multa di \$5,000; squalifica (DQ); sospensione di 6 mesi
- Se non si commette una violazione per 24 mesi, la scheda delle violazioni viene azzerata
- Il Comitato di Udienza può valutare discipline (incluse multe, periodi di prova e sospensioni) che siano uguali, inferiori o superiori alle azioni disciplinari sopra indicate

Categoria II - Mancato invio tempestivo dei rapporti di medicazione richiesti per Medicinali Terapeutici Condizionalmente Consentiti, se i Risultati di Laboratorio e lo Scenario Presentato SUPPORTANO un Legittimo Uso Terapeutico

- Primo reato - avvertimento/rimprovero
- Secondo reato - multa di \$1,000; squalifica (DQ); sospensione di 60 giorni
- Terzo reato - multa di \$2,000; squalifica (DQ); sospensione di 6 mesi
- Le violazioni non contano come primo, secondo o terzo reato per altre Categorie
- Se non si commette una violazione per 24 mesi, la scheda delle violazioni viene azzerata
- Il Comitato di Udienza può valutare discipline (incluse multe, periodi di prova e sospensioni) che siano uguali, inferiori o superiori alle azioni disciplinari sopra indicate

Categoria III Mancato Invio Tempestivo dei Rapporti di Medicazione Richiesti per Medicinali Terapeutici Condizionalmente Consentiti se i Risultati di Laboratorio e lo Scenario Presentato NON SUPPORTANO un Legittimo Uso Terapeutico

- Primo reato - multa di \$1,000; squalifica (DQ); sospensione di 60 giorni
- Secondo reato - multa di \$3,000; squalifica (DQ); sospensione di 180 giorni
- Terzo reato - multa di \$5,000; squalifica (DQ); sospensione di 1 anno
- Le violazioni contano come primo, secondo o terzo reato per altre categorie
- Le infrazioni per l'uso di una sostanza proibita non scadono come quelle descritte nelle Categorie I e II sopra e rimarranno permanentemente registrate nel record delle parti responsabili.
- Il Comitato di Udienza può valutare discipline (incluse multe, periodi di prova e sospensioni) che siano uguali, inferiori o superiori alle azioni disciplinari sopra indicate

Categoria IV - Proibito

- Primo reato - multa di \$2,500; squalifica (DQ); sospensione di 3 mesi
- Secondo reato - multa di \$5,000; sospensione di 1 anno
- Reati successivi - multa di \$10,000; squalifica (DQ); sospensione di 5 anni
- Il Comitato di Udienza può valutare discipline (incluse multe, periodi di prova e sospensioni) che siano uguali, inferiori o superiori alle azioni disciplinari sopra indicate
- Le infrazioni per l'uso di una sostanza proibita non scadono come quelle descritte nelle Categorie I e II sopra e rimarranno permanentemente registrate nel record delle parti responsabili

**AQHA Show Fines and Penalties
Regarding Inhumane Treatment and Unsportsmanlike Conduct – VIO200-204 & VIO220**

Level of Offense	First Offense		Second Offense		Third Offense	
	Fine	Penalty	Fine	Penalty	Fine	Penalty
Level 1	\$0	1 year probation	\$500	Minimum 1 year probation *	\$2,500	Minimum 1 year suspension *
Level 2	\$1,000 - \$5,000	1 year probation – 1 year suspension	2x fine	Minimum additional 1 year suspension*		Disciplinary action will be determined by the AQHA Executive Committee. Possible lifetime ban.
Level 3	\$5,000 - \$10,000	1 – 3 years suspension	2x fine	Minimum additional 2-year suspension		
Level 4	\$10,000 - \$20,000	1 – 5 years suspension	3x fine	Minimum additional 3-year suspension		
Level 5	\$20,000 and up	5 years + suspension	4x fine	Minimum additional 4-year suspension		

Level 1 – 2 violations are removed from the responsible party's record after a first offense probation or suspension has been served.
 Level 1 – 2 second and third offenses remain on the responsible party's record permanently.
 Level 3 – 5 violations remain on the responsible party's record permanently.

After serving a Level 2 – 5 Third Offense, the responsible party must request membership reinstatement in writing from the AQHA Executive Committee.

All Animal Welfare and Unsportsmanlike Conduct suspensions trigger AQHA Rule VIO657, a ban from AQHA show grounds

All previous violations that resulted in disciplinary action will be considered with these changes.

*For Level 1 & 2 violations that occur within the same calendar year.

REGOLE E REGOLAMENTO PER L'ISCRIZIONE DEI CAVALLI

REG100. STUD BOOK. (REGISTRO DELLA GENEALOGIA) Il Libro Genealogico ufficiale dell'American Quarter Horse Association consiste in cavalli a cui sono stati rilasciati certificati di registrazione basati sulla loro discendenza. Questi certificati possono essere nella categoria numerata o in quella dell'Appendice, a seconda dello status di registrazione dei padri e delle madri. Prima del 1962, i puledri registrati con l'AQHA potevano essere stati nelle categorie denominate Numerata, Permanente, Provvisoria, Vecchio Appendice e Nuovo Appendice, ma oggi esistono solo Numerata e Appendice.

A partire dai puledri nati il 1° gennaio 2025 o successivamente, il documento ufficiale di identificazione, il Certificato di Registrazione, per un Quarter Horse americano registrato presso l'AQHA sarà in formato digitale. I cavalli nati prima del 1° gennaio 2025 manterranno un documento stampato. Il Certificato di Registrazione implica che il Quarter Horse americano registrato sia soggetto e vincolato al Manuale Ufficiale delle Regole e dei Regolamenti.

REG100.1 Provvigioni generali Il pagamento è richiesto al momento dell'elaborazione e pagabile solamente in dollari americani. Indirizzo postale: P.O. Box 200, Amarillo, Texas 79168. Indirizzo spedizione notturna: 1600 Quarter Horse Drive, Amarillo, Texas 79104.

REG100.2 Attraverso il pagamento dell'iscrizione all'AQHA, un individuo è a conoscenza del fatto che l'iscrizione all'AQHA è volontaria e acconsente a legarsi ai termini e alle condizioni fornite in questo manuale ufficiale.

REG100.3 Un modulo richiesto deve essere appropriatamente completato in tutte le sue parti e provvisto di firme come richiesto

REG101. Assegnazione dell'onere di persuasione per la qualifica all'iscrizione. In tutti i procedimenti relativi alle registrazioni e ai registri dell'AQHA, nonché in tutte le azioni disciplinari, l'onere di risolvere qualsiasi dubbio riguardante la vera genealogia, l'identificazione di un cavallo o la qualificazione per la registrazione spetta al richiedente, proprietario, locatario o ad altri membri coinvolti. La determinazione, la decisione e l'azione del Comitato Esecutivo su tutte queste questioni saranno definitive e vincolanti per tutte le parti coinvolte. Poiché il suddetto party o le parti specificate hanno l'onere della persuasione, omettendo di presentare prove rilevanti riguardo a tali questioni all'AQHA o in udienza programmata per risolvere la questione, saranno considerati aver rinunciato al diritto di presentare tali prove successivamente a un tribunale, se cercano una revisione giudiziaria 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 Prove 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 ammesso alle seguenti condizioni, che devono essere stampate sul suo frontespizio:

“Il certificato è emesso a fronte della richiesta firmata dall'individuo specificato 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.”

REG101.4 RegISTRAZIONI DEI DISCENDENTI. Al fine di proteggere i terzi ignari, proprietari di discendenti 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".

REG102. PROCEDURE DI REGISTRAZIONE. Per registrare un cavallo:

REG102.1. The record owner or record lessee of the foal's dam at time of foaling is responsible for submitting a properly completed and signed registration application and a completed and signed breeder's certificate.

REG102.1.1 Nel caso in cui il puledro sia il risultato di un trasferimento di embrioni, il proprietario o il locatario registrato al momento dell'accoppiamento è responsabile di presentare una domanda di registrazione debitamente compilata e firmata, oltre a un certificato dell'allevatore completato e firmato. Consultare il REG112 per le regole relative al trasferimento di embrioni per garantire che siano soddisfatti i requisiti per l'ammissibilità alla registrazione del puledro.

REG102.1.2 Nel caso in cui sia stato utilizzato un permesso per embrioni congelati per registrare un puledro, il proprietario del permesso deve firmare la domanda di registrazione come proprietario al momento del parto.

REG102.1.3 Nel caso in cui il puledro sia stato prodotto da un embrione congelato e non è stato ottenuto un permesso al momento dell'accoppiamento, fare riferimento al REG112.5

REG102.2 Ogni domanda di registrazione deve essere compilata e firmata dal proprietario della madre del puledro al momento del parto, dal locatario della madre (se è presente un record del contratto di locazione presso l'AQHA), come descritto nel REG102.1 sopra, o da una persona autorizzata a firmare per il proprietario o il locatario registrato (se è presente un record dell'autorizzazione presso l'AQHA) affinché il puledro sia idoneo alla registrazione.

REG102.2.1 Riguardo ai trasferimenti involontari riguardanti un cavallo non registrato, inclusi, ma non limitati a, una sentenza del tribunale, un privilegio del custode o una vendita all'asta per pignoramento, l'AQHA può accettare la firma della parte interessata o del custode su una domanda di registrazione del puledro al posto del proprietario registrato della madre al momento del parto e su un rapporto di trasferimento se: (1) la parte interessata aveva il possesso del cavallo non registrato e della sua madre al momento del parto, (2) la sentenza o il pignoramento è stato emesso contro il proprietario come indicato nei registri dell'AQHA, (3) il proprietario del stallone al momento dell'accoppiamento fornisce un certificato del allevatore, (4) il puledro è verificato per parentela tramite test del DNA, (5) tutti gli altri requisiti di registrazione sono soddisfatti e (6) la parte interessata firma una liberatoria di indennizzo liberando l'AQHA da tutte le future rivendicazioni relative al cavallo.

REG102.2.2 Nel caso in cui una parte interessata non avesse il possesso della madre e del puledro al momento del parto, la parte interessata dovrà fornire una sentenza del tribunale come prova dell'assegnazione della proprietà a loro. L'AQHA può accettare la firma della parte a cui è stata assegnata la proprietà dal tribunale su una domanda di registrazione del puledro al posto del proprietario registrato della madre al momento del parto e su un rapporto di trasferimento, a condizione che: (1) la sentenza identifichi esplicitamente il cavallo, (2) la sentenza fosse contro il proprietario indicato nei registri dell'AQHA per la madre al

momento del parto, (3) il proprietario dello stallone fornisce un certificato del allevatore, (4) il puledro è verificato per parentela tramite test del DNA, (5) tutti gli altri requisiti di registrazione sono soddisfatti e (6) la parte interessata firma una liberatoria di indennizzo liberando l'AQHA da tutte le future rivendicazioni relative al cavallo

REG102.3 Se uno dei genitori del cavallo da registrare è un Purosangue, l'AQHA deve ricevere le informazioni nel formato richiesto dall'AQHA, tramite le quali l'AQHA può verificare il proprietario attuale del Purosangue, la genealogia e lo stato di registrazione presso il The Jockey Club of North America ("The Jockey Club"), o un registro di Purosangue riconosciuto dal The Jockey Club ("Registro di Purosangue Riconosciuto"). La proprietà come indicata presso The Jockey Club o un Registro di Purosangue Riconosciuto al momento della domanda di registrazione sarà utilizzata per i registri dell'AQHA. Per le domande di registrazione successive per la prole, se la domanda indica un cambio di proprietà del Purosangue, sarà necessario che l'AQHA verifichi tale cambio di proprietà con The Jockey Club o un Registro di Purosangue Riconosciuto. I Purosangue devono rispettare i requisiti di marchi bianchi dell'AQHA come descritto in REG109.4 e l'AQHA può richiedere quattro fotografie a colori che mostrino chiaramente tutti i segni bianchi.

REG102.4 Ogni cavallo sarà registrato a nome del proprietario registrato (o locatario registrato) della madre al momento del parto del cavallo (se il puledro è il risultato di un trasferimento di embrioni fare riferimento a (REG102.1 e REG112)), e tale proprietario o locatario (o agente autorizzato) deve firmare la domanda di registrazione. Questo proprietario o locatario registrato deve essere in possesso di una quota associativa attiva al momento della presentazione della domanda o sarà richiesta una tassa di registrazione per non membri.

REG102.5 Quando una richiesta di registrazione mostra che il cavallo che deve essere registrato ha segni bianchi oltre le linee prescritte nella REG109.4, segni bianchi eccessivi o una macchia o macchie bianche, saranno richieste fotografie del cavallo e il cavallo potrà essere ispezionato per determinare se la verifica di parentela è richiesta prima che venga elaborata la domanda.

REG102.6 Qualora fosse necessario eseguire un'ispezione su un cavallo ai fini della verifica dell'estensione del bianco, il proprietario sarà tenuto a versare US\$ 50 anticipatamente. Qualora il risultato dell'ispezione dimostrasse che l'estensione di bianco è nei limiti descritti dalla REG109.4 e che i segni particolari sono effettivamente quelli indicati dal certificato d'iscrizione e da eventuale altra documentazione fornita, tale somma sarà restituita.

REG102.7 Se dopo che il puledro è nato, avvengono cambiamenti di proprietà, allora ciascun cambiamento richiederà un transfer report completato e firmato correttamente.

REG102.8 La discendenza deve essere verificata tramite test genetico, prima della iscrizione del puledro, nei seguenti casi:

REG102.8.1 Quando uno dei genitori era minore di due anni al momento del concepimento;

REG102.8.2 Quando il puledro è il prodotto di un'embryo transfer;

REG102.8.3 È stato concepito mediante seme refrigerato e trasportato oppure;

REG102.8.4 È stato concepito mediante seme congelato;

REG102.8.5 Aveva oltre 48 mesi quando fu fatta la richiesta di iscrizione;

REG102.8.6 La madre è stata esposta a più di uno stallone nel giro di 30 giorni;

REG102.8.7 Ha segni bianchi che eccedono i limiti specificati in

REG109.4;

REG102.8.8 È nato a partire dall'1.1.2007 ed è discendente di Impressive 0767246 come indicato nella REG109.3;

REG102.8.9 Quando il Comitato Esecutivo ha motivi validi per dubitare della discendenza.

REG102.9 Le domande di registrazione per cavalli nati in un paese riconosciuto dall'AQHA come affiliato internazionale devono essere presentate per la lavorazione all'affiliato e inviate all'AQHA per l'approvazione. Le domande di registrazione debitamente compilate ricevute dall'AQHA senza prova di tale lavorazione richiederanno una notifica da parte dell'AQHA all'associazione internazionale riconosciuta che tale domanda è stata ricevuta e lavorata. Il richiedente non sarà tenuto a pagare una tassa aggiuntiva, oltre alle normali tasse di registrazione dell'AQHA, per questo servizio e non sarà tenuto a essere membro dell'associazione internazionale; tuttavia, quei richiedenti che non sono membri dell'AQHA saranno soggetti al piano tariffario per i non membri dell'AQHA

REG103.1 ASSEGNAZIONE DEL NOME AL CAVALLO. A ogni cavallo per il quale si richiede la registrazione deve essere assegnato un nome accettabile per l'AQHA.

REG103.1.1 Il nome non deve superare 20 caratteri, inclusi lettere, numeri, e spazi neri.

REG103.1.2 I numeri arabi sono permessi come suffisso.

REG103.1.3 Non sono permessi segni di punteggiatura e caratteri speciali.

REG103.2 Un nome può essere riusato solo nel caso in cui i seguenti criteri vengono raggiunti dal cavallo che originariamente possedeva quel nome:

REG103.2.1 deve essere morto e il decesso registrato dall'AQHA;

REG103.2.2 non ha un performance record (show or corse);

REG103.2.3 non ha ricevuto alcun riconoscimento speciale di realizzazione dall'AQHA o riconoscimento di alleanza che appare nei registri dell'AQHA come un premio;

REG103.2.4 Non deve avere figli con un performance record (gare o corse) e neppure speciali riconoscimenti dell'AQHA o riconoscimenti da affiliati che appaiano nei record AQHA come premi;

REG103.2.5 non deve avere figli o ottenerli più giovane di 10 anni.

REG103.3 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. 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.

REG104. OTTENERE UN CERTIFICATO NUMERATO. Salvo diversamente previsto dal regolamento AQHA, uno stallone, femmina, castrone, femmina senza ovaie o femmina sterile può essere iscritto nella Sezione Numerata dello Stud Book, se:

REG104.1 ha padre e madre iscritti nella sezione numerata. Al cavallo al momento dell'iscrizione viene attribuito un numero di registrazione. Non ci saranno verifiche sulla conformazione per tale iscrizione per puledri nati il, o dopo il, 1° gennaio 1992; comunque, qualsiasi tratto indesiderato o condizione comunemente considerata un "difetto genetico", come risulta dall'elenco di cui alla REG109 deve essere annotato sul certificato di iscrizione;

REG104.2 Sia stato precedentemente iscritto nell'elenco dell'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 REG109.1 e (3) se il cavallo è stallone l'AQHA deve essere in possesso di una dichiarazione firmata da un veterinario approvato attestante che non sia criptorchide per REG109.2. Nessun cavallo che presenti difetti genetici come la bocca a pappagallo, il criptorchidismo o l'HYPP o caratteristiche indesiderate come eccessivi segni bianchi non è eleggibile per l'avanzamento. Quando una richiesta viene avanzata, è necessario consegnare il certificato di registrazione prima che possa essere rilasciato un certificato numerato;

REG104.3 era precedentemente inserito nell'Appendice e abbia ottenuto un numero di registrazione, tutti i prodotti elencati nell'appendice dovranno diventare eleggibili in quella data per l'avanzamento al registro numerato. L'avanzamento della prole al registro numerato avverrà su espressa richiesta del proprietario e accompagnato dal certificato dell'appendice, o;

REG104.4 Il cavallo è nato in un paese internazionale che ha un'Associazione del Cavallo Quarter riconosciuta dall'AQHA (American Quarter Horse Association) e che gestisce il proprio libro genealogico; è stato rilasciato un certificato di registrazione da tale associazione internazionale; e che risale ad almeno il 93,75 per cento (15/16) di discendenza da cavalli con certificati di registrazione numerata rilasciati dall'AQHA. Per ricevere un certificato dall'AQHA, il proprietario del cavallo, come registrato presso l'associazione internazionale, è responsabile della presentazione di una domanda di registrazione AQHA debitamente compilata e firmata all'associazione internazionale riconosciuta nel paese di residenza. L'associazione internazionale è responsabile di fornire all'AQHA la domanda del proprietario e tutti i documenti richiesti relativi alla prova di allevamento e identificazione. Le tariffe applicabili devono accompagnare la domanda all'AQHA. Se la discendenza non registrata risale a un incrocio Appendix/Appendix o Appendix/Thoroughbred, non è idonea per la registrazione

REG105. RILASCIO DI UN CERTIFICATO APPENDIX. Eccetto che diversamente limitato secondo appropriata conformità con le regole e i regolamenti dell'AQHA, uno stallone, femmina, castrone o femmine sterilizzate di cui uno dei genitori sia iscritto nel registro Numerato e l'altro sia iscritto nell'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 elencato nell'appendice.

REG105.1 per tale registrazione, su cavalli nati il, o dopo il, 1° gennaio 1992 ogni tratto indesiderabile o condizione comunemente considerata un "difetto genetico" come elencato nel REG109, dovrà essere riportato sul certificato d'iscrizione. Dopo averla scoperta, il proprietario dovrà immediatamente comunicare tale condizione all'AQHA perché possa essere annotata sul certificato

REG105.2 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.

REG105.3 I cavalli elencati nell'Appendix saranno qualificati a partecipare alle gare approvate dall'AQHA alle condizioni poste per la manifestazione specifica.

REG105.4 Qualunque stallone o femmina nelle liste della Appendix che non abbia ottenuto almeno un registro di merito, dovrà restare nella New Appendix, salvo che, oltre ad avere tutti gli altri requisiti, entrambi i genitori si siano qualificati per la Registrazione Numerata AQHA e il puledro incontri tutti i requisiti.

REG105.5 Un cavallo è idoneo a ricevere un certificato Appendix se è nato in un paese internazionale con un'associazione del cavallo Quarter riconosciuta dall'AQHA (American Quarter Horse Association) che gestisce il proprio libro genealogico; è stato rilasciato un certificato di registrazione da tale associazione; e risale ad almeno il 93,75 per cento (15/16) di discendenza da cavalli registrati presso l'AQHA e il Jockey Club del Nord America o qualsiasi registro di purosangue riconosciuto dal Jockey Club del Nord America. Per ricevere un certificato Appendix dall'AQHA, il proprietario del cavallo, come registrato presso l'associazione internazionale, è responsabile della presentazione di una domanda di registrazione AQHA debitamente compilata e firmata all'associazione internazionale riconosciuta nel paese di residenza. L'associazione internazionale è responsabile di fornire all'AQHA la domanda del proprietario e tutti i documenti richiesti relativi alla prova di allevamento e identificazione. Le tariffe applicabili devono accompagnare la domanda all'AQHA. Se la discendenza non registrata risale a un incrocio Appendix/Appendix o Appendix/Thoroughbred, non è idonea per la registrazione

REG106. CAVALLI NON ELEGGIBILI PER LA REGISTRAZIONE INCLUDONO:

REG106.1 prole risultante da un cavallo registrato Appendix come padre o madre incrociato con un altro cavallo registrato Appendix;

REG106.2 prole risultante da un cavallo registrato Appendix come padre o madre incrociato con un cavallo purosangue come padre o madre;

REG106.3 un cavallo con segni bianchi oltre le linee prescritte come elencato in REG109.4 sarà soggetto alla cancellazione se la domanda di registrazione non indica o rappresenta erroneamente i segni effettivi del cavallo e il cavallo non può essere verificato attraverso la parentela;

REG106.4 puledri nati il 1° gennaio 2007 o successivamente e che risultano omozigoti per la variante HYPP (H/H).

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, abbia ottenuto il titolo di "AQHA Superior Event Horse" o che uno o più dei suoi puledri abbia ottenuto tale titolo.

REG107.1.2 Il Comitato esecutivo potrà accettare ai fini della riproduzione solo cavalli di cui il padre o la madre abbiano un certificato numerato (iscritti nella sezione numerata dello Stud Book) ed inoltre che l'altro genitore: (1) sia anch'esso iscritto al registro numerato; oppure (2) sia iscritto nella New 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 secondo questa regola se ha una qualunque condizione elencata nel REG109 come difetto genetico.

REG107.2 La richiesta di ammissione alle condizioni espone 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.

REG108. TEST GENETICO. In conformità con la sua Dichiarazione di Missione e la Dichiarazione sulla Politica del Benessere, l'AQHA si impegna a educare i suoi membri e a proteggere il benessere e l'integrità della razza. Parte di tale impegno include gli sforzi dell'AQHA associati alla ricerca, all'identificazione e alla promulgazione di regole e regolamenti riguardanti i disturbi genetici e altri tratti indesiderabili attraverso il processo di governance dell'AQHA. A tal proposito, i ricercatori hanno osservato che l'American Quarter Horse non presenta più disturbi genetici rispetto ad altre razze equine, ma piuttosto, l'AQHA è stata proattiva e ha assunto un ruolo di guida nell'assistere l'identificazione delle varianti genetiche che contribuiscono ai disturbi nell'American Quarter Horse e nelle razze associate. È disponibile un pannello di salute genetica per tali test, che è stato scientificamente validato per essere utilizzato come strumento per assistere i proprietari di American Quarter Horses nella produzione e gestione di cavalli più sani

REG108.1 L'AQHA è la sola proprietaria di qualsiasi e tutto il materiale DNA e risultati elaborati dal laboratorio ufficiale dell'AQHA conformemente alle regole di registrazione dell'AQHA e/o su richiesta dell'AQHA.

REG108.2 Se vi è una causa giustificabile per mettere in dubbio la parentela di un puledro, il Comitato Esecutivo può richiedere che il puledro, lo stallone e la fattrice siano sottoposti a test genetici, le cui spese saranno allocate come determinato dal Comitato Esecutivo. I risultati di questo test, insieme ad altre informazioni disponibili, possono essere presi in considerazione dal Comitato Esecutivo nella determinazione della parentela del puledro come riconosciuta dall'AQHA. Tale test genetico deve essere eseguito da un'organizzazione approvata dall'AQHA

REG108.3 Il proprietario o affittuario di uno stallone esposto ad una o più fattrici, deve, a proprie spese, compilare con l'AQHA un report scritto del tipo di DNA dello stallone, ottenuto da un laboratorio approvato dall'AQHA, e in accordo con le procedure adottate dall'AQHA. Una volta che tale tipo è depositato presso l'AQHA, non è necessario ripetere tale deposito annualmente, salvo la richiesta da parte dell'AQHA.

REG108.4 Il profilo del DNA per uno stallone o una fattrice deve essere depositato all'AQHA prima della registrazione di qualsiasi puledro.

REG108.5 Tutti gli stalloni devono avere registrati i risultati del panel test della salute genetica all'AQHA prima della registrazione dei loro puledri risultante dalle riproduzioni avvenute dopo il 1° Gennaio 2015. Un test aggiunto al test della salute dopo il 1° Gennaio 2015 rifletterà una data di entrata in vigore separata. Gli stalloni testati prima di un'effettiva data in vigore per essere conformi con la regola non dovranno essere testati nuovamente per una nuova variante aggiunta a meno che la regola non lo richieda.

Il panel test per la salute genetica includono:

REG108.5.1 Miopatia da accumulo di polisaccaridi (PSSM) È una malattia genetica ereditaria autosomica dominante che provoca un eccesso di accumulo di glicogeno nei muscoli, il che può portare a crisi di raddomiolisi, tremori muscolari e/o anomalie nella andatura. In vigore dal 1° gennaio 2015.

REG108.5.2 Malattia dell'enzima ramificante del glicogeno (GBED) Si tratta di una malattia ereditaria autosomica recessiva che interrompe la sintesi proteica, il che può portare ad aborti tardivi o alla morte dei puledri poco dopo la nascita. In vigore dal 1° gennaio 2015.

REG108.5.3 Astemia Dermal Regionale Equina Ereditaria (HERDA), nota anche come Hyperelastosis Cutis (HC), è una malattia ereditaria autosomica recessiva che indebolisce le fibre di collagene che collegano la pelle di un cavallo al resto del corpo. I cavalli affetti possono avere una pelle fragile e iperestensibile, che può causare lacerazioni, cicatrici e lesioni. I cavalli affetti sono anche noti per mostrare una guarigione compromessa di tali ferite. In vigore dal 1° gennaio 2015.

REG108.5.4 Paralisi Periodica Ipercalemica (HYPP), Si tratta di una malattia muscolare ereditaria autosomica dominante che può portare a spasmi muscolari incontrollati o a una profonda debolezza muscolare, e nei casi gravi, può causare collasso e/o morte. In vigore dal 1° gennaio 2015.

REG108.5.5 Ipertermia Maligna (MH) Si tratta di una malattia ereditaria autosomica dominante che causa una condizione potenzialmente letale, di solito scatenata dall'esposizione a determinati farmaci utilizzati per l'anestesia generale. Nei cavalli suscettibili, questi farmaci possono indurre un aumento incontrollato del metabolismo ossidativo del muscolo scheletrico, compromettendo la capacità del corpo di fornire ossigeno, rimuovere anidride carbonica e regolare la temperatura corporea, il che può portare a un collasso circolatorio e alla morte se non trattati rapidamente. Inoltre, la ricerca dimostra che i cavalli con la variante PSSM1 e la variante MH possono manifestare sintomi clinici più gravi rispetto a quelli con PSSM1 ma senza la variante MH. In vigore dal 1° gennaio 2015

REG108.5.6 Miosina - Miopatia delle catene pesanti (MYHM) Si tratta di una malattia ereditaria che si manifesta in due distinte presentazioni cliniche: la miosite immunomediata (IMM) e la raddomiolisi non esercitazionale. La miosite immunomediata, o IMM, è caratterizzata da episodi di grave atrofia muscolare a seguito di un evento autoimmune. La seconda presentazione è una grave dolore e danno muscolare denominato raddomiolisi non esercitazionale, che non è associata all'esercizio fisico e può o non può causare atrofia muscolare. In vigore dal 1° gennaio 2023.

REG108.6 Con effetto dal 1° gennaio 2015 solo i puledri la cui parentela sia stata verificata, il cui padre e la cui madre siano risultati negativi per tutti i test per i difetti genetici sulla mappa dei test genetici riceveranno la designazione "N/N" per ciascuno dei test genetici.

REG109. DIFETTI GENETICI E TRATTI INDESIDERABILI. Le condizioni qui sotto elencate e comunemente considerate tratti indesiderabili o difetti genetici dal Consiglio di Amministrazione, devono essere indicati sul certificato d'iscrizione dei cavalli nati nel periodo indicato, non appena la condizione è nota. Nel momento in cui il proprietario la riscontrasse, dovrà immediatamente segnalare tale condizione all'AQHA in modo che venga annotata 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.

REG109.1 Dentatura a becco di pappagallo - Il termine "overshot or undershot", definito dall'American Association of Equine Practitioners come "assenza di contatto occlusale tra gli incisivi centrali superiori e inferiori", si riferisce a una condizione dentale nei cavalli. Al momento, non sono noti i varianti genetici che contribuiscono a questa condizione. La designazione è effettiva per i puledri nati il 1° gennaio 1992 o successivamente

REG109.2 Criptorchidismo- con cui si intende meno di due testicoli discesi nello scroto. La/le varianti genetiche che contribuiscono a questa condizione sono al momento sconosciute. La designazione effettiva per puledri nati il o dopo il 1° gennaio 1992.

REG109.3 Paralisi Periodica Ipercalemica (HYPP) - 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. La variante genetica che causa questa condizione è nota ed è parte del pannello di salute genetica.

REG109.3.1 La seguente dicitura dovrà essere posta sui certificati d'iscrizione 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.

REG109.3.2 Obbligo di test HYPP. Nei casi in cui l'AQHA prevede l'obbligo di verifica di discendenza di un puledro per cui si chiedi l'iscrizione al Registro Numerato o all'Appendix, per REG102.8 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.

REG109.3.3 I puledri discendenti dallo stallone Impressive AQHA n. 0767246, nati a partire dal 1° gennaio 2007 avranno l'obbligo del test del DNA e di quello HYPP alle condizioni di cui al punto

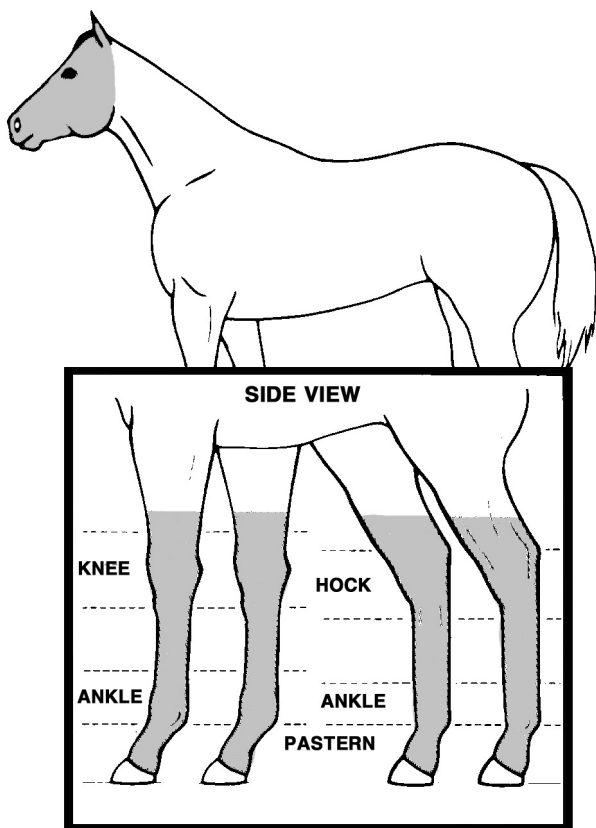
REG109.3.2 del presente articolo. Ogni puledro che risulterà omozigota positivo all'HYPP non sarà ammesso all'iscrizione al registro AQHA.

REG109.4 Segni bianchi: un 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.”

REG109.4.1 Una linea parallela al suolo disegnata attorno all'arto



Questo diagramma è un'illustrazione approssimativa di segni bianchi che non siano considerati indesiderabili o non caratteristici della razza come specificato nella REG109.4. Le disposizioni effettive della regola hanno precedenza nell'effetto su una particolare questione di registrazione, poiché la conformazione di un cavallo particolare non coincide sempre con le dimensioni di questo diagramma. I cavalli con segni al di là di queste linee guida devono essere verificati per parentela prima della registrazione.

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 (l'osso carpale accessorio o processo laterale stiloideo).

REG109.4.2 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).

REG109.4.3 Una linea attorno al collo del cavallo immediatamente dietro alla nuca che passi per il centro della gola.

REG109.4.4 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, comprendendo, il fodero nei castroni o le mammelle nelle femmine.

REG109.4.5 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.

REG109.4.6 Per determinare i limiti di marchiatura definiti sopra, un'ispezione del cavallo, compreso un cavallo in posizione eretta, può essere condotta da qualsiasi angolazione o distanza rispetto al cavallo, e la persona che conduce l'ispezione può trovarsi in posizione eretta, accovacciata o in qualsiasi altra posizione

REG110. STALLION BREEDING REPORT

REG110.1 Il proprietario 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 a partire dal 30 Novembre precedente. Il proprietario 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 a partire dal 30 novembre precedente. Tali rapporti devono essere inviati o consegnati all'AQHA entro il 30 novembre dell'anno di monta. I rapporti di monta per stalloni stazionati a sud dell'equatore devono essere inoltrati all'AQHA entro il 30 giugno dell'anno di monta. Se uno stallone viene affittato durante la stagione di monta in accordo con il registro AQHA, questo rapporto dovrà essere effettuato dall'affittuario.

REG110.2 Il rapporto (denuncia di monta) deve comprendere i nomi, numeri di registrazione date di monta sia di tutte le fattrici di proprietà del titolare dello stallone che di proprietà di terzi. Le persone che abbiano il permesso ad usare seme conservato secondo REG111 dovranno compilare uno stallion breeding report o uno stallion breeding report supplementare che elenchi il nome delle fattrici coperte con seme conservato entro il 30 novembre della stagione di monta.

REG110.3 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 giumenta, 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.

REG110.4 Se un embrione è congelato e conservato, la monta deve essere elencata nello stallion breeding report per l'anno in cui viene fecondato, e un permesso per l'embrione congelato deve essere acquistato dal proprietario della fattrice per preservare il diritto del proprietario dello stallone a firmare future monte e documenti di registrazione. In caso di embrione congelato, la data di iniezione è da considerarsi come data della riproduzione.

Se l'embrione è congelato e un permesso non viene acquistato, le date di riproduzione attuali non saranno riconosciute ai fini della registrazione AQHA. Invece, la data nella quale viene impiantato. Compreso che secondo la regola AQHA un nuovo rapporto di riproduzione dello stallone si richiede che venga sottoscritto e firmato dal proprietario dello stallone. Fallire nell'ottenere la firma corretta per la registration application e i documenti di supporto alla monta possono risultare nell'illeggibilità del puledro alla registrazione.

REG110.5 Se una fattrice viene esposta a più stalloni entro trenta giorni, il puledro risultante deve essere verificato nella parentela per la registrazione. Fare riferimento a REG102.8.6

REG110.6 Se lo stallone per il quale viene sottoscritto il report è un Purosangue, le richieste stabilite nel REG102.3 devono essere soddisfatte.

REG111. SEME TRASPORTATO REFRIGERATO E SEME CONGELATO

REG111.1 Il proprietario o affittuario dello stallone ed il proprietario della fattrice devono distinguere chiaramente quelle fattrici coperte usando seme trasportato refrigerato o seme congelato nel bollettone di monta

REG111.2 Nel caso in cui il proprietario di uno stallone desideri (1) venderlo mantenendo il diritto di usarne il seme congelato oppure (2) tenere lo stallone e trasferire il diritto ad usare il seme congelato, deve acquistare dall'AQHA i permessi di diritto per l'uso del seme. 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.

REG111.2.1 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. E' responsabilità ultima dell'acquirente confermare con il venditore, il numero dei permessi non ancora registrati dall'AQHA alla data della vendita.

REG111.2.2 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 REG124, 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.

REG111.2.3 Si informa che il proprietario dello stallone o del seme che sceglie di spedire il seme a un'altra parte per l'allevamento, è responsabile di raccogliere le informazioni necessarie per segnalare l'accoppiamento secondo quanto stabilito dal REG110. Il mancato adempimento di questo obbligo potrebbe comportare l'inammissibilità alla registrazione di futuri puledri, se le regole relative alla registrazione, alla segnalazione dell'accoppiamento dello stallone e al certificato dell'allevatore non possono essere soddisfatte

REG111.2.4 L'acquirente dei diritti di conservazione del seme è responsabile di presentare il rapporto di copertura dello stallone appropriato come richiesto dal REG110.

REG111.3 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.

REG111.4 Il Comitato Esecutivo ha l'autorità di inviare rappresentanti per ispezionare i locali e le pratiche di qualsiasi persona o allevamento che utilizzi l'inseminazione artificiale e nessuno può rifiutarsi, su richiesta ragionevole, di concedere pieno accesso a tali locali.

REG111.5 Quando un puledro è prodotto utilizzando seme refrigerato o seme congelato trasportato, tale fatto sarà indicato sul suo certificato di registrazione.

REG111.6 Per quanto riguarda uno stallone nato nel 2015 o successivamente, il seme di tale stallone non può essere utilizzato oltre 2 anni solari dopo l'anno della sua morte o della sua castrazione per produrre un puledro idoneo alla registrazione con AQHA. Esempio: Stallone nato nel 2015, morto nel 2019, il suo seme non può essere utilizzato dopo il 31 dicembre 2021.

REG112. TRASFERIMENTO DI EMBRIONE

REG112.1 Il puledro nato da fattrice che non sia la sua madre genetica, ma trasferito a lei con la tecnica del trasferimento di embrione/ ovocita/ ovulo fecondato può essere iscritto. In aggiunta alle altre regole previste in materia di iscrizione, il prodotto non sarà idoneo alla iscrizione salvo che

REG112.1.1 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 o dev'essere fatta ogni anno in cui si intenda procedere al trasferimento e, una volta fatto, la tassa non è risarcibile e non è concessa sostituzione

REG112.1.2 La sua discendenza sia stata verificata a mezzo di test genetici del puledro, padre e madre genetici, e da ogni altro test che l'AQHA ritenga necessario, tutto a spese di chi chiedi l'iscrizione del puledro.

REG112.2 La comunicazione di registrazione deve essere inviata per posta raccomandata con ricevuta di ritorno e sarà l'unica prova del tempestivo inoltro, qualora tale prova fosse necessaria.

REG112.3 In conformità con le procedure approvate dall'AQHA, un embrione può essere trasportato dai locali dove si trovava la fattrice donatrice al momento del suo prelievo per essere utilizzato in una fattrice ricevente in un'altra località. Per essere idoneo a tale trasporto, deve essere fornita all'AQHA una comunicazione dell'intenzione di trasportare l'embrione, in congiunzione con l'avviso anticipato di raccolta previsto sopra.

REG112.4 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 iscritta a vita, tutti i suoi figli devono avere la verifica della parentela prima di poter essere registrati senza tenere conto del metodo di allevamento utilizzato.

REG112.5 Nel caso in cui il proprietario di una fattrice desideri (1) raccogliere un embrione e congelarlo per utilizzarlo in una data successiva (2) cedere una fattrice ma trattenere i diritti dell'utilizzo dell'embrione congelato o (3) se il proprietario decide di tenere la fattrice e/o vendere gli embrioni, deve ottenere un permesso per embrioni congelati dall'AQHA per preservare i proprietari registrati al momento sia della fattrice che dello stallone, e stabilire chi può firmare i documenti di registrazione e di copertura per il puledro risultante. La domanda per l'acquisto di un permesso per embrioni congelati deve essere compilata utilizzando il modulo fornito dall'AQHA. Una volta che una fattrice è venduta, un ex proprietario non può acquistare ulteriori permessi dall'AQHA.

REG112.5.1 L'applicazione AQHA per un permesso per embrioni congelati deve essere firmata sia dal proprietario della fattrice che dal proprietario dello stallone al momento dell'accoppiamento per verificare l'identità della fattrice e dello stallone con la data di fecondazione, che deve corrispondere alla data di accoppiamento riportata nella segnalazione di accoppiamento dello stallone. Il proprietario dello stallone, se lo desidera, può anche firmare la parte del certificato di allevatore dell'applicazione del permesso.

REG112.5.2 Se il proprietario dello stallone NON firma la parte del certificato di allevatore dell'applicazione del permesso, il permesso, quando utilizzato per registrare un puledro, servirà solo come firma del proprietario della fattrice sul certificato di allevatore per la registrazione del puledro. I requisiti del certificato di allevatore riguardanti la firma del proprietario dello stallone, così come i requisiti della segnalazione di accoppiamento dello stallone, devono comunque essere soddisfatti affinché il puledro in questione sia idoneo alla registrazione.

REG112.5.3 È responsabilità del proprietario della fattrice informare il proprietario dello stallone di un trasferimento di embrione effettuato o del congelamento di un embrione in modo che la fattrice possa essere correttamente segnalata nella segnalazione di accoppiamento dello stallone.

REG112.5.4 Si comprenda che secondo le regole dell'AQHA, se non viene ottenuto un permesso e se la fattrice e/o lo stallone vengono venduti, i precedenti proprietari non possono firmare documenti di registrazione e di accoppiamento per un puledro risultante. Si comprenda inoltre che se l'embrione è congelato e non viene acquistato un permesso, le date effettive di accoppiamento non saranno più riconosciute per scopi di registrazione dall'AQHA. Invece, sarà necessario presentare la data in cui l'embrione è stato impiantato e firmato dal proprietario registrato dello stallone e dal proprietario registrato della fattrice all'epoca. È responsabilità del richiedente della registrazione ottenere le firme necessarie per soddisfare i requisiti di registrazione dal proprietario registrato dello stallone e dal proprietario registrato della fattrice. Se i documenti di registrazione corretti non vengono ottenuti, il puledro sarà non idoneo alla registrazione.

REG112.5.5 Ciascun permesso per embrioni congelati acquistato può essere utilizzato per la registrazione di un solo puledro. L'AQHA registrerà il numero di permessi in sospeso per ciascuna fattrice e tale numero sarà di dominio pubblico. È responsabilità ultima di un potenziale acquirente confermare con il venditore il numero di domande di permesso in sospeso alla data della vendita.

REG112.5.6 Il possesso del permesso può essere trasferito. Ogni trasferimento di proprietà del permesso per embrioni deve essere registrato dall'AQHA. Le regole per il trasferimento di proprietà elencate nella regola REG124 per il trasferimento di proprietà di un cavallo si applicano, salvo che la richiesta di trasferimento del permesso deve essere accompagnata dal permesso per embrioni anziché dal certificato di registrazione

REG112.6 Verrà annotato sul certificato di iscrizione il fatto che un cavallo sia un prodotto del trasferimento di embrione/ ovocita/ovulo fecondato.

REG112.7 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.

REG112.8 L'onere della verifica di origine è a carico del richiedente l'iscrizione del puledro e qualsiasi questione inerente alla discendenza sarà risolta a fronte di un certificato di un cavallo portato da una fattrice ricevente tramite trasferimento d'embrione/ovocita e ovulo fecondato.

REG112.9 Nel rispetto di una fattrice nata nel 2015 o più tardi qualsiasi embrione o ovocita di tale fattrice non potrà essere utilizzato oltre i 2 anni di calendario che seguono l'anno della morte o della sterilizzazione al fine di produrre un puledro iscrivibile all'AQHA. Per esempio: La fattrice nata nel 2015, morta nel 2019, il suo embrione congelato non potrà essere utilizzato dopo il 31 dicembre 2021.

REG113. ALLEVATORI E CERTIFICATI DI MONTA

REG113.1 Il produttore di un cavallo è il proprietario della madre al momento dell'accoppiamento, tranne quando una fattrice è in affitto al momento dell'accoppiamento e una notifica scritta di tale affitto firmata dal locatario e dal locatore è depositata presso l'AQHA, nel qual caso il certificato di registrazione mostrerà il locatario come il produttore.

REG113.2 Le domande di registrazione devono essere accompagnate da un certificato di allevatore compilato e firmato dal proprietario registrato dello stallone e dal proprietario registrato della fattrice al momento dell'accoppiamento. Se uno stallone e/o una fattrice vengono accoppiati mentre sono in affitto secondo un accordo depositato presso l'AQHA, è necessaria la firma di tale locatario sul certificato di allevatore

REG113.2.1 Non è necessario un certificato di allevatore se la stessa entità è il proprietario registrato dello stallone, della fattrice e del puledro

REG113.3 Quando un permesso per embrioni congelati viene utilizzato per registrare un puledro, il proprietario del permesso per embrioni congelati sarà indicato come il produttore e la parte del certificato di allevatore del proprietario della fattrice è soddisfatta all'acquisto del permesso. La firma del proprietario dello stallone al momento dell'acquisto del permesso per embrioni congelati (vedi REG112) è richiesta sul certificato di allevatore.

REG113.4 Per un cavallo coperto da un contratto di locazione depositato presso l'AQHA, solo il locatario o l'agente autorizzato del locatario può firmare un certificato di allevatore per gli accoppiamenti avvenuti durante il periodo di validità del contratto di locazione.

REG114 COLORI. Descrizione dei colori del quarter horse americano:

REG114.1 BAIÒ: 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

REG114.2 NERO: corpo nero senza zone chiare, coda e criniera nere.

REG114.3 MARRONE: corpo color marrone o nero con zona chiara attorno al muso, occhi, fianchi ed interno superiore degli arti; coda e criniera neri.

REG114.4 SAURO corpo rossiccio o ramato, coda e criniera normalmente dello stesso colore ma possono anche essere biondi.

REG114.5 SAURO BRUCIATO: corpo color rosso scuro o tendente al marrone, coda e criniera normalmente dello stesso colore ma possono anche essere biondi.

REG114.6 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.

REG114.7 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.

REG114.8 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.

REG114.9 BUCKSKIN: corpo color giallastro o oro, coda e criniera nere; arti inferiori neri; generalmente ha una riga mulina.

REG114.10 PALOMINO: corpo di un color giallo oro; coda e criniera bianche; tipicamente i palomino non hanno la riga mulina.

REG114.11 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



CORONET
Qualsiasi segno stretto intorno alla corona sopra lo zoccolo.



HALF PASTERN
Un segno che include solamente metà del pastorale sopra alla corona.



PASTERN
Un segno che include l'intero pastorale.



SOCK
Un segno che si estende dalla corona a metà dell'osso metacarpale o metà strada verso il ginocchio a metà strada verso il garretto della zampa posteriore.



STOCKING
Un segno che si estende fino all'area del ginocchio sulle zampe anteriori e all'area del garretto sulle zampe posteriori. Si tratta di una calza estesa.



STAR
Qualsiasi segno sulla fronte.



SNIP
Qualsiasi segno, di solito verticale, tra le narici.



STRIP
Un segno sottile esteso verticalmente nella zona tra la fronte e le narici.



STAR AND STRIP
Un segno sulla fronte con una lista che si allunga alla punta del naso. La lista non deve essere un'estensione della stella.



BALD FACE
Una stella molto ampia. Può estendersi intorno agli occhi e giù fino al labbro superiore e intorno alle narici.



DISCONNECTED STAR, STRIP AND SNIP
Una marcatura sulla fronte con una stretta estensione verso la punta del naso e che si apre di nuovo tra le narici.



BLAZE
Una marcatura verticale più ampia che si estende lungo la lunghezza del viso, di larghezza relativamente uniforme.



STAR, STRIP AND SNIP
Una marcatura sulla fronte con una stretta estensione dalla punta del naso e che si apre di nuovo tra le narici. Questi possono essere collegati

Fotografa questo

Avere le foto corrette faciliterà il processo di registrazione. Quando invii le fotografie del tuo cavallo, ricorda di:

- Utilizzare una fotocamera digitale di alta qualità. Evita le fotocamere istantanee perché le foto tendono a sovraesporre o sbiadire.
- Scattare le foto in una giornata di sole con il sole alle spalle del fotografo.
- Inviare sempre quattro viste di base - anteriore, posteriore, lato sinistro e lato destro.
- Includere una quinta foto - una vista frontale a 3/4 che mostri chiaramente il viso e tutte e quattro le zampe. Assicurati che chi ti sta aiutando non sia presente in questa foto.
- Posizionare il cavallo con le zampe divaricate in modo che tutte e quattro le zampe siano visibili in ogni fotografia.
- Non sellare o coprire il cavallo e assicurati che sia pulito da fango e detriti.
- Il cavallo che viene fotografato dovrebbe essere l'unico cavallo nella foto.
- Scattare le foto su terreno livellato - evitare l'erba alta e altri ostacoli che possono ostacolare la vista del cavallo.
- Tirare indietro la criniera in modo che le marcature della testa siano visibili.
- Scattare foto separate e ravvicinate delle marcature insolite e delle marcature che escono dall'area normale delle macchie.
- Prestare attenzione allo sfondo. Uno sfondo solido è migliore per i cavalli di colore chiaro, mentre un cavallo scuro risalta meglio con uno sfondo più chiaro

REG114.12 RED ROAN: 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.

REG114.13 BLUE ROAN: 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.

REG114.14 BAY ROAN: 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.

REG114.15 CREMELLO: pelle chiara (o rosa) su tutto il corpo, crini bianchi o color panna, occhi azzurri.

REG114.16 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.

REG114.17 WHITE: 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.

REG115. SEGNI PARTICOLARI. Descrizione dei segni particolari:

REG115.1 SNIP: qualsiasi segno bianco tra le narici.

REG115.2 STAR: qualsiasi segno bianco sulla fronte.

REG115.3 STRIP: un segno sottile bianco, verticale, nella zona tra la fronte e le narici.

REG115.4 BLAZE: un segno bianco verticale di larghezza media e uniforme che si estende per tutta la lunghezza della faccia.

REG115.5 STAR AND STRIP: un segno sulla fronte con una lista fino al picco nasale. Il fiocco e la lista non devono essere necessariamente collegati.

REG115.6 STAR, STRIP and SNIP: un segno sulla fronte con una stretta

estensione sul picco nasale ed allargamento tra le nari. Possono essere collegati.

REG115.7 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.

REG115.8 CORONET: qualsiasi segno stretto attorno alla corona sopra allo zoccolo.

REG115.9 HALF PASTER: un segno che comprenda solo mezzo pastorale sopra la corona

REG115.10 PASTER: un segno che comprenda tutto il pastorale.

REG115.11 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.

REG115.12 STOCKING: un segno pieno fino alla zona del ginocchio sull'anteriore o fino all'area del garretto sul posteriore. È una balzana estesa.

REG115.13 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.

REG115.14 PATCHES OF DARKER-COLORED HAIR: (chiazze di crine più scure): zone concentrate in cui il crine ha una pigmentazione più scura del colore di base del manto.

REG115.15 DARK SPOTS: (macchie scure): macchie di crine scuro (o del colore di base del manto) all'interno dei segni bianchi.

REG115.16 WHORL: pelo cresciuto che forma un percorso a spirale.

REG116. CERTIFICATO DI RI-REGISTRAZIONE. I certificati di reinscrizione sono rilasciati nel caso di variazione nello stallone, fattrice o data di nascita.

REG116.1 Un certificato di reinscrizione richiede una domanda d'iscrizione debitamente compilata, accompagnata da un certificato di monta, un rapporto delle monte dello stallone ed una dichiarazione autenticata da un notaio, 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 scorretto. Inoltre, nel caso vi sia una differenza tra le tasse pagate e quelle effettivamente dovute, a favore dell'AQHA, queste vanno versate. All'AQHA va consegnato il certificato originale di iscrizione prima che possa essere rilasciato quello di reinscrizione.

REG117. CORREZIONE DI UN CERTIFICATO DI REGISTRAZIONE

REG117.1 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.

REG117.2 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.

REG117.3 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.

REG117.4 La richiesta di variazione di un certificato di iscrizione originale dev'essere fatta dal proprietario, quale risulta dal certificato stesso, oppure da un suo delegato, con una dichiarazione, debitamente compilata in tutte le parti e da una serie di quattro fotografie che mostrino il cavallo per intero dai due lati, dal fronte e dal retro.

REG117.5 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.

REG117.6 Se la domanda per un certificato corretto contiene una discrepanza che solleva dubbi sull'identità del cavallo, potrebbe essere necessaria la verifica della parentela tramite test del DNA e/o un'ispezione.

REG117.7 Per correggere la data di trasferimento registrata presso l'AQHA, è necessario fornire all'AQHA dichiarazioni firmate sia dal venditore che dall'acquirente con la data corretta, il certificato di registrazione del cavallo e la tassa di correzione. A discrezione dell'AQHA e nell'interesse dell'equità, la data di trasferimento può essere corretta al ricevimento da parte dell'AQHA di una dichiarazione firmata dall'acquirente o dal venditore

REG117.8 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.

REG118. VARIAZIONE DEL NOME DI UN CAVALLO. Il nome di un cavallo può essere cambiato fintanto che lo stesso non abbia:

REG118.1 ancora partecipato ad un evento AQHA o ad uno special event;

REG118.2 non sia partito in una corsa riconosciuta;

REG118.3 non abbia ottenuto alcun riconoscimento speciale;

REG118.4 non abbia vinto premi di alcun tipo in gare organizzate da affiliati AQHA che risultino dagli show records;

REG118.5 non risulti in alcuno dei documenti di allevamento sottoposti all'AQHA

REG119. SOSTITUZIONE DEL CERTIFICATO. Un certificato in sostituzione è un certificato di nuova iscrizione rilasciato nei casi in cui il certificato sia tuttora valido ma sia illeggibile. Per poter ottenere un certificato in sostituzione occorre far pervenire all'AQHA il certificato originale.

REG120. DUPLICATO DEL CERTIFICATO. Il duplicato di un certificato è un nuovo certificato di iscrizione che viene emesso nei casi in cui l'originale fosse stato smarrito o distrutto. Viene rilasciato nei casi in cui vengano fornite all'AQHA sufficienti prove dello smarrimento ed idonea identificazione del cavallo

REG120.1 L'AQHA può rilasciare un duplicato del certificato d'iscrizione dopo che il proprietario attuale, o suo delegato, abbia inoltrato la necessaria dichiarazione, debitamente certificata dal notaio, 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 richieste. La dichiarazione dev'essere accompagnata da quattro fotografie recenti, ritraenti il cavallo per intero sui due lati, fronte e retro.

REG120.2 Se l'attuale proprietario non è quello che risulta dai documenti in possesso dell'AQHA, dovrà inoltre far pervenire a detta Associazione una dichiarazione del proprietario quale risulti dall'iscrizione, 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.

REG120.3 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 If 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 la verifica della parentela attraverso il test del DNA e/o 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 Rapporti di cessione (transfer reports) debitamente firmati o accettabili fatture di vendita che riflettano ogni passaggio di proprietà a partire dal proprietario risultante dall'iscrizione in vigore.

REG120.5.2 Dichiarazione certificata firmata da ogni parte che ebbe in possesso il certificato di iscrizione dopo il proprietario risultante dall'iscrizione in vigore;

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

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 il proprietario attuale diventerà eleggibile a ricevere un duplicato del certificato.

REG121. ETA' DEL CAVALLO

REG121.1 L'età del cavallo sarà calcolata sulla base dell'anno solare con inizio all'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 all'attuale guida ufficiale pre determinare l'età del cavallo quale è adottata 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 esistente ed esauriente la prova che l'età del cavallo riportata sul certificato non è corretta. Il cavallo sarà automaticamente sospeso immediatamente dalle manifestazioni approvate dall'AQHA, fintanto che sarà conclusa l'udienza davanti al Comitato Esecutivo.

REG121.4.1 L'espositore, proprietario o addestratore deve, su richiesta dell'AQHA, di un direttore di gara o di un commissario di corsa, consegnare il certificato di registrazione del cavallo alla parte richiedente, che dovrà immediatamente inoltrare il certificato e le dichiarazioni della persona o delle persone che effettuano tale esame e risultati al Dipartimento di Registrazione dell'AQHA.

REG121.4.2 In un momento e luogo designati dal Comitato Esecutivo, si terrà un'udienza durante la quale il proprietario registrato del cavallo e/o l'allevatore dovranno fornire prove a sostegno della data di nascita indicata sul certificato di registrazione. In assenza di prove sostanziali

contrarie, il Comitato Esecutivo può annullare la registrazione del cavallo e intraprendere le azioni appropriate contro la persona o le persone coinvolte.

REG121.4.3 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.

REG122. CASTRONI – FEMMINE STERILIZZATE. Deve essere informata immediatamente l'AQHA quando un cavallo viene castrato o una femmina sterilizzata

REG122.1 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.

REG122.2 L'identificatore della pista o il segretario di una pista sotto la supervisione di un organismo di corse statale nominato o il segretario di un evento approvato dall'AQHA possono correggere un certificato di registrazione per riflettere il fatto della castrazione mediante una nota sul certificato di registrazione in modo indelebile, insieme alla data in cui tale nota è stata fatta, apponendo le iniziali su tale nota. Inoltre, tale ufficiale della pista o dello spettacolo deve informare immediatamente l'AQHA di tale correzione al certificato.

REG123. CICATRICI, MICROCHIP E MARCHIATURE. Devono essere indicati sul certificato di iscrizione tutte le cicatrici, marchiature, microchip e tatuaggi presenti sul cavallo.

REG123.1 Marchiature, microchips, cicatrici o tatuaggi identificativi che non siano menzionati sul certificato saranno aggiunti gratuitamente dall'AQHA se il proprietario fornisce il certificato d'iscrizione.

REG123.1.1 Marchiature e cicatrice possono essere aggiunte se il proprietario fornisce un diagramma che mostri la forma e indichi la posizione.

REG123.1.2 Tatuaggi identificativi possono essere aggiunti se il proprietario fornisce la descrizione e la posizione del tatuaggio.

REG123.1.3 I microchips possono essere aggiunti se il proprietario fornisce il numero di Microchip e il luogo in cui è stato impiantato, se conosciuto. È raccomandato dall'organizzazione internazionale di standardizzazione (ISO) che vengano utilizzati microchips conformi.

REG124. PASSAGGIO DI PROPRIETÀ. Ogni passaggio di proprietà di un cavallo iscritto dev'essere registrato dall'AQHA.

REG124.1 La parte responsabile, come indicato nell'art. REG124.4 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 e di ridurre il rischio di complicazioni che possano rendere impossibile la registrazione del trasferimento.

REG124.2 Al fine di registrare un passaggio di proprietà, la parte responsabile deve fornire all'AQHA quanto segue:

REG124.2.1 Il certificato di iscrizione del cavallo;

REG124.2.2 Un rapporto di cessione su modulo AQHA, compilato in tutte le sue parti e firmato dall'ultimo proprietario registrato e da uno dei seguenti proprietari e;

REG124.2.3 Le tasse dovute con il membership status dell'acquirente che determini l'ammontare della tassa di trasferimento.

REG124.3 L'AQHA riconoscerà la firma sul rapporto di cessione 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 nel qual caso è richiesta la firma di tutti i cointestati. Inoltre, l'AQHA riconoscerà la firma di qualunque socio se proprietario registrato è una società. Qualora si desiderasse non permettere tali riconoscimenti o si richiedessero delle limitazioni, i comproprietari o soci devono trasmettere all'AQHA un accordo che rifletta tali desideri, specificando il nome del cavallo e il numero di iscrizione. L'accordo dev'essere firmato da tutti i comproprietari o tutti i soci.

REG124.4 Responsabilità del venditore: il proprietario registrato ha, al momento della vendita, la responsabilità del completamento del modulo di cessione AQHA per intero e dell'invio dello stesso all'AQHA.

REG124.4.1 Il venditore deve indicare sul rapporto di cessione il nome corretto ed il numero di iscrizione del cavallo, data della vendita, nome e indirizzo dell'acquirente e nome ed indirizzo dell'acquirente. Il venditore deve immediatamente trasferire il modulo di cessione, con il certificato di iscrizione, all'AQHA, inoltrando anche ogni altro documento richiesto per perfezionare la transazione. Il pagamento delle tasse come specificato può essere oggetto di accordo tra venditore e 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.

REG124.4.2 Vendita all'asta: Per un cavallo venduto tramite un'asta, il venditore può affidarsi alla gestione dell'asta per inviare il certificato di registrazione, il rapporto di trasferimento correttamente compilato e la tassa di trasferimento richiesta all'AQHA per conto del venditore. Tuttavia, la responsabilità ultima per il completamento e la consegna del rapporto di trasferimento insieme a qualsiasi altro documento richiesto per completare il trasferimento di proprietà all'attuale proprietario, all'AQHA, rimane comunque con il venditore.

REG124.5 Ogni correzione o cancellatura, cambio o alterazione del modulo di cessione compilato richiederà una verifica.

REG124.6 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.

REG124.7 Se un certificato di registrazione o un report di trasferimento sono consegnati all'AQHA senza sufficienti informazioni, il certificato di registrazione verrà trattenuto dall'AQHA fino a che il trasferimento non sia completato o registrato.

REG125. AFFITTI

REG125.1 Perché un contratto di locazione di un cavallo sia riconosciuto, deve essere presentata all'AQHA una comunicazione scritta di tale locazione, firmata sia dal proprietario registrato come locatore, sia dal locatario. La comunicazione deve specificare la data di inizio della locazione e non può superare i tre anni. Alla scadenza di un termine di locazione di tre anni, la locazione deve essere nuovamente registrata per rimanere valida. Se il termine della locazione è per un periodo più breve, deve anche fornire una data di termine. Per terminare una locazione diversa dalla scadenza del termine della locazione, deve essere fornita all'AQHA una comunicazione scritta specificando la data di termine, firmata sia dal

locatore sia dal locatario, o tramite un rapporto di trasferimento debitamente compilato che mostri un cambiamento di proprietà dal locatore al locatario, firmato dal proprietario registrato/locatore. Non viene addebitata alcuna tassa per la cessazione di una locazione, sia essa automatica o mediante successiva comunicazione.

REG125.2 L'imposizione all'affittuario del rispetto degli accordi relativi all'affitto quali i limiti d'uso del cavallo, è di competenza dell'affittante.

REG125.3 Il trasferimento di proprietà nascente da corse a rivendicare riconosciute avranno l'effetto di terminare eventuali contratti di affitto.

REG125.4 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, rapporto di fecondazione dello stallone o domanda di iscrizione relativi al cavallo oggetto dell'affitto.

REG126. AUTORIZZAZIONI

REG126.1 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.

REG126.2 Su tutti i documenti AQHA, ad eccezione dei trasferimenti come limitato nella regola REG124.3, l'AQHA riconoscerà la firma di uno qualsiasi dei comproprietari di un cavallo se tale proprietario è nominato sul certificato di registrazione corrente del cavallo. Inoltre, l'AQHA riconoscerà la firma di qualsiasi partner individuale quando quella persona è indicata come individuo nel nome della partnership.

REG126.3 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 autorizzati alla firma per conto del minore stesso.

REG126.4 Quando il proprietario di un cavallo è deceduto, l'AQHA deve avere in archivio la documentazione legale che nomina l'agente o il rappresentante per l'eredità (lettere testamentarie, lettere di amministrazione, ecc.) e che porta la certificazione originale o il sigillo del cancelliere del tribunale di successione. Nel caso in cui non ci sia stata una successione formale dell'eredità, una dichiarazione di eredità deve essere completata dagli eredi e autenticata da un notaio.

REG126.5 L'autorizzazione dell'agente può essere annullata mediante notifica scritta firmata dal proprietario registrato o dal locatario registrato. Tale cessazione dell'autorizzazione avrà effetto alla data di ricevimento presso l'AQHA.

REG126.6 Quando un'autorizzazione è garantita dall'affittuario, 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 VENDITA DI CAVALLI 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 30 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.

Regole e Regolamenti di Gara

SHW100. APPROVAZIONE DI GARE AQHA 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 si riserva il diritto di approvare solo il numero di spettacoli per anno solare che ritiene appropriato per la stessa organizzazione o gestione.

SHW100.2 Uno show approvato AQHA significa una classe ufficiale di competizione o show con i risultati che siano accettabili dall'AQHA nel suo registro come ufficiali.

SHW100.3 L'AQHA istituirà un elenco di approvazioni ufficiali degli show o eventi speciali proposti, o notificare all'individuo o all'organizzazione che hanno compilato la richiesta le ragioni per cui lo show o l'evento speciale non è stato approvato.

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

SHW100.5 Tutte le classi approvate devono essere aperte a qualsiasi proprietario AQHA che soddisfi i requisiti di età, proprietà e idoneità. L'unica iscrizione obbligatoria è quella all'AQHA e/o all'AQHYA per le competizioni giovanili. Questa regola non deve sostituire la necessità di iscrizioni o certificazioni richieste dagli enti regolatori governativi.

SHW100.5.1 Tutti i proprietari/locatari di cavalli presentati a un evento approvato dall'AQHA devono possedere un'iscrizione AQHA corrente a nome del proprietario/locatario registrato. Le iscrizioni escluse da questo requisito sono rookie giovanile, livello 1 giovanile, rookie amatoriale e livello 1 amatoriale.

SHW100.6 Per competere nelle classi approvate AQHA, un cavallo dovrà essere inserito nella classe dallo show management prima dell'inizio della classe.

SHW100.7 Il concorrente deve accuratamente completare i moduli di iscrizione e si assume la responsabilità di qualunque errore.

SHW100.8 Un cavallo inserito nella classe sbagliata può essere trasferito nella classe corretta dopo che il programma giudici è stato stampato.

SHW100.9 Qualunque concorrente che si ritiri da uno show dopo essersi iscritto dovrà pagare tutte le tasse e i soldi per i go-rounds che possono essergli accreditati al momento del suo ritiro; eccetto che nel caso di incapacità dovuta a malattia o incidente del concorrente o del suo cavallo, o malattia seria o morte di un componente della famiglia del concorrente, tutti i soldi vinti da lui fino a quel momento dovranno essergli pagati.

SHW100.10 Qualunque show approvato AQHA che fallisca nel pagare servizi resigli da terze parti collegati con lo svolgimento dello show approvato (stipendio del giudice, noleggio del bestiame, della struttura, assicurazione o tasse per il test delle droghe, ecc) o pagare il denaro dei premi ai concorrenti può essere rifiutato per l'approvazione AQHA di show presenti e futuri. Lo show manager e/o la segretaria dell'evento e l'organizzazione che sponsorizza e/o i suoi rappresentanti possono essere negati dei privilegi dell'AQHA e sospesi.

SHW100.11 Uno degli individui designati sulla domanda di approvazione dello show come show manager o show secretary per gli show approvati AQHA e gli eventi speciali deve aver tenuto un seminario per essere show manager AQHA entro i tre anni precedenti la data in cui è organizzato lo show.

SHW100.12 Manager e segretarie consociate approvate non dovranno seguire un seminario come show manager al fine di tenere uno show consociato AQHA.

SHW100.13 Uno show manager fuorilegge e/o abituato a compilare (1) approvazioni di show (2) risultati, (3) informazioni incomplete o che (4)

fallisca nel fornire i risultati elettronici verrà controllato dallo Show Grevience AQHA.

SHW100.14 La gestione dello spettacolo non è autorizzata ad aumentare il numero totale di spettacoli approvati.

SHW101. NUOVO/CHE SI TENGA PER LA PRIMA VOLTA SHOW/SPECIAL EVENT che non si è tenuto o non è stato approvato l'anno precedente viene considerato come nuovo show.

SHW101.1 Una lettera di richiesta per un nuovo show dovrà essere inviata al Dipartimento per le Competizioni AQHA e accompagnata da \$25,00 dollari di tassa per l'elaborazione non risarcibile.

SHW101.2 Gli applicanti che desiderino tenere una gara approvata AQHA devono prima ottenere l'approvazione AQHA.

SHW101.3 Nessun nuovo show, incluso un evento speciale, verrà approvato se esiste già un altro show o evento speciale nello stesso giorno, entro la distanza calcolata all'interno di ciascuna regione dalla più breve distanza calcolata dal MapQuest's:

350 miles - Regione 1, 2, 7 and 8

200 miles - Regione 3, 4, 5, 6, 9 and 10

120 miles - Per show internazionali (escluso il Canada)

SHW102. APPRIVAZIONE DI UNO SHOW TENUTO PRECEDENTEMENTE con date prioritarie non si rinnoverà di anno in anno e dovrà essere ottenuto annualmente per ciascuno show individuale.

SHW102.1 Per ottenere l'approvazione di uno show svoltosi precedentemente con date prioritarie, un modulo per l'approvazione dello show deve (1) essere compilata in modo appropriato in tutte le sue parti, (2) accompagnata da una tassa non-risarcibile per l'approvazione della richiesta, (3) sottoscritta e ricevuta almeno 120 giorni prima della prima data dello show proposto in modo da essere pubblicato su due numeri di The American Quarter Horse Journal, e (4) accompagnata da un elenco delle classi, siano esse o no tutte limitate a cavalli registrati all'AQHA e una proposta di programma delle classi.

SHW102.1.1 Riguardo gli Show Internazionali (escluso il Canada), l'applicazione per l'approvazione dello show deve essere consegnata un minimo di 60 giorni prima della prima data dello show proposto.

SHW103. DATE PRIORITARIE PER GLI SHOW SVOLTISI PRECEDENTEMENTE. Uno show approvato AQHA, che includa uno show di livello 1 sanzionato da un affiliato, che si sia tenuto l'anno precedente è considerato uno show fissato e ha la priorità di riservarsi le stesse date del calendario per quella settimana per l'anno in corso fino a che non sia terminato dall'AQHA. Questa prenotazione è chiamata data prioritaria.

SHW103.1 Show svoltisi durante una vacanza federale americana conserveranno la loro data prioritaria per quella particolare festività: Giorno del Nuovo Anno; Giorno di Martin Luther King; Giorno del Presidente; Giorno della Memoria; Giorno dell'Indipendenza; Labor Day; Columbus Day, Veterans Day, Giorno del Ringraziamento e Natale

SHW103.1.1 Gli show tenuti in paesi internazionali manterranno la priorità della data per le festività specifiche del loro paese. Gli affiliati internazionali saranno tenuti a identificare le festività specifiche del loro paese all'AQHA

SHW103.2 Gli show Versatility Ranch Horse All-Around avranno la priorità rispetto alle mostre regolari che offrono classi individuali di Versatility Ranch Horse, nel caso si verifichi un conflitto con l'approvazione nello stesso fine settimana, a causa della vicinanza degli eventi.

SHW103.3 Gli spettacoli che si spostano su una festività, a causa del normale calendario annuale, creando un conflitto con uno spettacolo festivo esistente (entro 150 miglia di distanza più breve in auto), saranno tenuti a spostare le date.

SHW103.4 Le date prioritarie sono un privilegio e non un diritto, e pertanto non possono essere vendute o trasferite da un organismo sponsorizzante a un altro organismo sponsorizzante senza notifica e approvazione da parte dell'Affiliate e dell'AQHA. Un cambio di sponsorizzazione non rende uno spettacolo un nuovo spettacolo, a meno che l'AQHA e l'affiliato non siano stati informati, caso in cui lo spettacolo diventa un nuovo spettacolo e viene trattato come tale.

Un cambio nell'organismo sponsorizzante può avvenire una volta ogni tre anni. La violazione di questa regola potrebbe comportare provvedimenti disciplinari.

SHW103.5 Eventi speciali, show introduttivi e show per Cavalieri con Disabilità non conserveranno date prioritarie di anno in anno.

SHW103.6 Uno show non manterrà date prioritarie negli anni seguenti se verrà cancellato per ragioni diverse da:

SHW103.6.1 atti di Dio (incendi, alluvioni, bufere di neve, tornado, uragani, ecc.);

SHW103.6.2 conflitti di struttura (con verifica scritta da parte della struttura);

SHW103.6.3 perdita della struttura al di là del controllo dello show management (con verifica scritta da parte della struttura);

SHW103.6.4 conflitto con eventi regionali AQHA;

SHW103.6.5 epidemia di una malattia equina o infezione.

SHW103.7 Uno show che cambia il corpo della sponsorizzazione (l'individuo o il gruppo finanziariamente responsabile dello svolgimento della gara) cambia luogo a più di 150 miglia, o si sposta in un altro stato viene considerato un nuovo show senza date prioritarie, eccetto come annotato nello SHW103.4.

SHW103.8 Uno stato può avere fino a due circuiti a 6 punti assegnati per anno e l'affiliato deve approvarli. Ciascun circuito di 6 punti o più che è stato stabilito prima del 2013 è soggetto a diritti acquisiti.

SHW103.8.1 Gli Stati possono guadagnare tre circuiti da 6 punti totali in tutto per anno se i seguenti requisiti vengono raggiunti:

SHW103.8.2 Devono organizzare due di questi tre tipi di eventi: Level 1, Introduttivo, Giudice Singolo.

SHW103.8.3 Si deve svolgere per due anni consecutivi e deve essere applicato per il terzo anno consecutivo prima di poter richiedere un circuito a 6 punti addizionale.

SHW103.8.4 Gare di Livello 1, Introduttivo or Giudice Singolo devono continuare a tenersi o l'addizionale circuito a 6 punti non sarà approvato.

SHW103.9 Un evento con cinque o più numeri di show devono prendersi un giorno libero prima che un nuovo evento possa iniziare nello stesso luogo.

SHW104. TASSE PER L'APPROVAZIONE DI RICHIESTA DI UNO SHOW basate sul numero totale di entrate dell'evento dell'anno precedente, escluse le entrate di walk/trot, rookie, grand/reserve e all-around.

\$3,000 = 5,000 e più entrate

\$2,000 = 2,500-4,999 entrate

\$750 = 1,000-2,499 entrate

\$500 = 500-999 entrate

\$100 = 1-499 entrate

\$100 = Show introduttivi, Show di Livello 1, Rookie Shows, Versatility Ranch Horse Shows, Nuovi Special Events o Nuovi Shows

\$50 = Dressage, Western Dressage, Cowboy Mounted Shooting, o EWD

SHW105. TASSA PER RITARDATA RICHIESTA DI APPROVAZIONE DELLO SHOW sono determinati dalla data in cui la domanda completa

e la tassa di approvazione richiesta sono ricevute presso l'ufficio dell'AQHA

SHW105.1

\$200 - 90-119 giorni prima della data dello show

\$400 - 60-89 giorni prima della data dello show

\$1,000 - meno di 59 giorni prima della data dello show e soggette a rifiuto.

SHW106. Cambiamenti nell'applicazione di uno show, dopo la compilazione, posso essere fatti dopo i 120 giorni o i 60 giorni per le gare Internazionali (escluso il Canada) dalla scadenza specificata sopra, a condizione che l'AQHA sia in grado di pubblicare le modifiche nel calendario gare nel sito aqha.com e lo show management deve condividerlo tramite il calendario gare nel sito web, sui social media e qualsiasi altro media utilizzato per notificare ai concorrenti il cambiamento, prima della data approvata. Le richieste per un nuovo tipo di classe da aggiungere devono essere ricevute dall'AQHA per iscritto (l'email è considerata accettabile) almeno 30 giorni prima della data di inizio dell'evento.

SHW107. CAMBIAMENTI DI DATE E/O LUOGHI le richieste devono essere compilate per iscritto e accompagnate dal versamento di \$25,00 non risarcibili.

SHW108. TIPI DI SHOW:

Livestock Shows e Fiere. Alcuni dei più grandi show approvati dall'AQHA si svolgono durante i livestock shows e le fiere. Questi eventi collettivi, che sono caratterizzati da gare per altro bestiame, offrono tutti i livelli di competizioni incluse le classi youth. Il numero dei concorrenti potrebbe essere alto e potrete trovare concorrenti casuali e stagionali.

SHW108.1.1 Tutti gli show più grandi e le fiere di Stato che incontrano le richieste di eleggibilità avranno la possibilità di svolgere uno show con due giudici e punti doppi all'anno

SHW108.2 Diviso/Combinato (S/C) ogni due show consecutivi potranno essere combinati in uno show e divisi in due giorni. Ci saranno due giudici e due set di punti ma la classe si terrà solamente una volta. Aspettatevi di pagare due iscrizioni.

SHW108.2.1 Gare divise/combrate hanno l'opzione di modificare il loro programma per permettere ad uno show di quattro giorni di svolgersi in due giorni o uno show di due giorni di svolgersi in un giorno svolgendo due show contemporaneamente.

SHW108.2.2 Uno show manager avrà l'abilità di selezionare le classi che si terranno sotto ciascun giudice separatamente e permetterà alle altre classi di svolgersi in un formato diviso combinato sotto entrambi i giudici allo stesso tempo, con eccezione per le gare di morfologia nelle quali è concessa la presenza di massimo sei giudici in campo gara in una volta.

SHW108.2.3 Un massimo di due spettacoli approvati con designazione affiliata esistenti e spettacoli/fiere statali esistenti che operano secondo il formato a doppio giudice possono avere l'opzione di passare a un formato con tre o quattro giudici, a condizione che ciò non aumenti il numero di spettacoli in quel circuito.

SHW108.2.4 Se lo show management desidera tornare al formato originale dopo aver utilizzato il DJ/DP l'anno seguente potrà farlo.

SHW108.3. Eventi Speciali (**SpEv**) Come implica il nome, gli eventi speciali possono essere caratterizzati da due eventi singoli come il team penning e il ranch sorting, barrel racing e pole bending o eventi roping come il team roping e il tie-down roping. Entrambi i concorrenti seri e casuali possono partecipare agli eventi speciali. Un singolo set di punti verrà assegnato per ogni evento speciale. Un massimo di due tipi di classi saranno permesse per evento.

SHW108.3.1 Le organizzazioni o gli individui che desiderano organizzare o sponsorizzare manifestazioni speciali deve ottenere l'approvazione AQHA se si vuole che i risultati conseguiti vengano riconosciuti dall'AQHA e che vengano attribuiti i punti ai cavalli con piazzamenti sufficientemente alti in quella manifestazione.

SHW108.3.2 Tutte le regole e i regolamenti riguardanti gli show approvati AQHA verranno seguite.

SHW108.3.3 Saranno permessi due eventi speciali esistenti ogni anno per stato, potranno fare richiesta di due giudici e dovranno avere l'approvazione dell'affiliato. Gli eventi speciali dovranno essere in buona reputazione per tre anni consecutivi. Gare aggiuntive o punti aggiuntivi non possono essere aggiunti agli eventi esistenti.

SHW108.3.4 Gli affiliati statali/provinciali AQHA potranno richiedere due eventi speciali all'anno per categoria, per stato/provincia.

SHW108.4 Gare di livello 1 /Rookie gare ospitate da o approvate da affiliati statali e provinciali AQHA e si tengono di solito come gare indipendenti ma possono svolgersi durante una gara open (non approvata AQHA).

Sono raccomandate un minimo di sei classi Level 1 youth e sei classi Level 1 amateur. Un clinic/seminario per istruire dovrebbe tenersi in concomitanza con la gara e presentato da un Horseman AQHA professionista. Il giudice di gara non potrà svolgere tale funzione eccetto che nei paesi internazionali (escluso il Canada). Level 1 show potrà svolgersi in due giorni e verrà assegnato solo un set di punti.

SHW108.5 Alliance Shows (AL EV**)** i punti AQHA possono essere guadagnati partecipando agli show ospitato da partner alleati AQHA come National Cutting Horse Association, National Reining Horse Association, National Reined Cow Horse Association, National Snaffle Bit Association, Cowboy Mounted Shooting, ecc.

Gli eventi approvati assegneranno i punti basandosi sul sistema AQHA a quei concorrenti che desiderino gareggiare in entrambe le associazioni. Gli esibitori devono incontrare le richieste di proprietà ed eleggibilità. Una lista completa dei partner alleati può essere trovata su www.aqha.com

SHW108.6 Competizioni di Versatility Ranch Horse (VRH**)** dimostra la versatilità del cavallo da ranch in sei categorie - ranch riding, ranch trail, ranch reining, ranch cutting, ranch cow work e ranch conformation. I punti verranno assegnati in ciascuna categoria individuale in base alla posizione ottenuta e al numero di cavalli partecipanti in quella particolare categoria. Verranno inoltre assegnati punti ai vincitori del titolo All-Around, che competono nelle categorie in base ai loro punteggi cumulativi delle singole categorie. Per essere idonei per il titolo All-Around, un cavaliere/un cavallo devono competere in almeno una categoria di bestiame, un altro evento di equitazione oltre alla categoria di bestiame e ranch conformation per i punti nella competizione All-Around VRH. I premi di fine anno saranno basati sul numero di punti ricevuti nella classifica All-Around. La competizione Versatility Ranch Horse

promuove l'abilità atletica e la versatilità del cavallo.

SHW108.7 AQHA Ranching Heritage Challenges Gli AQHA Ranching Heritage Challenges mettono in evidenza la versatilità, la solidità e l'atteggiamento volenteroso dei cavalli American Quarter Horse nati e cresciuti nei ranch. Attraverso una serie di competizioni per cavalli da ranch, i Ranching Heritage Challenges intendono aumentare la domanda di cavalli da ranch offrendo un'opportunità per i ranch e i proprietari di cavalli di competere in competizioni uniche per cavalli da ranch per un montepremi significativo. Questi Challenges sono aperti ai cavalli allevati da un allevatore AQHA Ranching Heritage che sono stati completamente iscritti al programma. Qualsiasi membro AQHA o AQHYA in regola può possedere e mostrare un cavallo idoneo in questi Challenges, che offrono diverse divisioni per varie età e livelli di abilità sia per i cavalli che per i cavalieri. Le categorie includono working ranch horse, ranch riding, ranch cutting, barrel racing, team roping, steer stopping e breakaway roping.

SHW108.8 AQHA Cavalieri con disabilità Questa competizione è aperta a persone con disabilità fisiche o cognitive che ama competere con i cavalli Quarter Americani. Le classi possono svolgersi durante show ed eventi approvati AQHA, eventi para-equestri US o possono essere eventi svoltisi separatamente. Al fine di partecipare ad eventi EWD, un modulo di diagnosi AQHA e un modulo AQHA per equipaggiamento adattato in modo accettabile dovranno essere completate. Un numero valido di iscrizione all'AQHA o un'applicazione d'iscrizione deve essere presentato all'AQHA. Dopo aver ricevuto il modulo, verrà preparata una tessera di socio con la notazione EWD.

SHW108.9 Dressage è un termine francese che significa addestramento e il suo proposito è di sviluppare l'abilità atletica naturale del cavallo e la volontà di farlo lavorare mantenendolo calmo, flessibile e attento al cavaliere. I percorsi di dressage, o tests, sono designati per mostrare l'abilità del cavallo a dimostrare queste qualità attraverso vari movimenti. La competizione deve svolgersi in un'arena dalla misura regolamentare con abbigliamento ed equipaggiamento tutti regolati da USEF. Le classi approvate AQHA di dressage si svolgeranno solamente in concomitanza con gare autorizzate USEF/ USDF che dovranno essere approvate dall'AQHA. L'eleggibilità open, amateur e youth è basata sui criteri AQHA.

SHW108.9.1 Western Dressage È progettato per sviluppare una collaborazione tra un atleta equino felice che lavora in armonia con il suo cavaliere e per dimostrare un addestramento basato sui principi della dressage classica che produce un cavallo fisicamente forte, equilibrato, agile e flessibile. La leggerezza e l'unità con il suo cavaliere sono il marchio distintivo di un cavallo da dressage western. Il dressage western utilizza una scala di addestramento progressiva dimostrata attraverso modelli o "test" di dressage western. Le regole USEF/WDAA saranno utilizzate per condurre e giudicare il dressage western. Gli eventi saranno giudicati da giudici approvati dall'AQHA. La competizione si svolge in un'arena di dimensioni regolamentari con abbigliamento e attrezzature specifici regolati da USEF e/o AQHA. L'idoneità per le categorie Open, Amateur e Youth, inclusi i requisiti di proprietà dei cavalli per le categorie Amateur e Youth, sarà basata sui criteri AQHA. Fare riferimento a SHW215, SHW220, SHW225 e SHW235

SHW108.10 SHOWS INTRODUTTIVI Per incrementare ed aumentare la partecipazione dei nuovi concorrenti e l'esperienza agli show AQHA, l'AQHA, a sua unica discrezione, rinunciare e/o rendere più rilassanti certe regole per le gare AQHA per show introduttivi che includono classi AQHA nelle loro già programmate gare open, all-breed e 4-H. Gare introduttive non conservano lo stato di priorità delle date.

SHW108.10.1 Regole che possono essere ammorbidite per le gare introduttive possono includere: date e conflitti di prossimità con altre gare; qualifiche e obbligazioni degli ufficiali di gara, o giudici, applicazione delle regole per giudici specializzati di Livello 1.

SHW108.10.2 Gare introduttive avranno permesso di includere classi con eleggibilità limitata dei concorrenti per le divisioni youth, amateur e open.

SHW108.10.3 A meno che non sia un'espressa rinuncia o ammorbidimento dell'AQHA, le gare introduttive aderiranno a tutte le regole di gara e potranno essere giudicate da un solo giudice.

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

SHW108.10.5 Le gare introduttive che eccedono un limite di competizione di 12 ore possono essere multati.

SHW108.10.6 I punti guadagnati alle gare introduttive non contano per la qualifica al Mondiale.

SHW108.10.7 Un concorrente che si sia piazzato nella top dieci in una classe al Mondiale AQHA non è eleggibile a competere alle gare introduttive in quella classe particolare.

SHW109. PROGRAMMI. Lo show management ha l'opzione di tenere alcune classi il pomeriggio o la sera prima le date di approvazione dello show dimostrando che il pomeriggio o la sera non sono in conflitto con un altro show approvato esistente. Per esempio, ad uno weekend show, la gara del sabato può iniziare il venerdì pomeriggio precedente e la gara della domenica può iniziare il sabato pomeriggio dopo che si sono svolte tutte le classi del sabato.

SHW110. GIUDICI devono essere scelti da un elenco approvato dall'AQHA.

SHW110.1 Se un giudice non sarà in grado di adempiere all'impegno assunto, l'accettazione di un sostituto sarà a discrezione dell'AQHA.

SHW110.2 È necessario che uno show indichi il nome del giudice per lo spettacolo sul calendario degli eventi di show su aqha.com prima della data programmata dello spettacolo. È anche fortemente consigliato fornire il nome del giudice sia sul modulo di iscrizione che sul catalogo o sulla lista premi.

SHW110.3 Si raccomanda vivamente di non far lavorare un giudice per più di 10 ore in un giorno. Se le ore di lavoro, ci si aspetta che scorrano per un'eccessiva lunghezza, lo show manager dovrà considerare di chiamare altri giudici.

SHW110.4 Ad eccezione degli eventi cronometrati, una squadra/entità di gestione dello spettacolo che consiste interamente o in parte di:

- (a) individuo/i comune/i elencato/i come gestione dello spettacolo;
- (b) individuo/i comune/i coinvolti nella gestione effettiva di uno spettacolo (sia che siano elencati o meno);

(c) individuo/i comune/i compensati o con un interesse proprietario in una squadra/entità di gestione dello spettacolo;

(d) membri della famiglia immediata (coniuge, genitore, figlio o nonno) non possono assumere un giudice che abbia già giudicato tre spettacoli o serie di spettacoli per quella squadra/entità di gestione dello spettacolo in quell'anno solare.

SHW112. CLASSI. Nelle classi punteggiate che sono suddivise per livelli e nelle classi con pattern, comprese lo showmanship, l'horsemanship, l'equitation over fences e l'hunt seat equitation, le classi di Livello 2 e Livello 3 devono essere eseguite contemporaneamente. (A partire dal 1° maggio 2023, la Gestione dello show ha l'opzione di eseguire classi punteggiate, livellate che raggiungono la soglia massima di punti (45 iscrizioni/9 punti nel Livello 2) separatamente (anche se eseguite separatamente, i punteggi devono essere combinati e classificati di conseguenza). Lo show management continua ad avere l'opzione di eseguire separatamente qualsiasi classe classificata che è livellata. Lo show management ha anche l'opzione di eseguire le classi rookie e Livello 1 contemporaneamente o separatamente. Un cavallo può essere presentato solo una volta in una classe (ad esempio trail) sia nel Livello 2 che nel Livello 3, indipendentemente dall'espositore.

SHW112.1 Per le classi che corrono insieme o separatamente, i punti disponibili per la classe di livello 2 saranno basati sul numero di entrate nella classe di livello 2.

SHW112.2 Il numero di punti disponibili per le entrate di livello 3 sarà il totale delle entrate di entrambi il livello 2 e il livello 3 nella classe.

SHW112.3 L'approvazione potrà essere ottenuta per le classi junior e senior quando applicabile, eccetto che per western pleasure, reining e gli eventi di working cow horse che potranno essere divisi in tre classi.

SHW112.4 Nessun cavallo di due anni di età può essere esibito in una qualunque classe performance prima del 1° luglio del suo secondo anno di età, eccetto che in showmanship e halter. I cavalli devono avere almeno tre anni di età per essere esibiti nel ranch riding, ranch trail e nelle classi VRH.

SHW112.5 Salto, team penning e ranch sorting sono solo classi aperte a tutte le età.

SHW112.6 Solo cavalli junior di 5 anni di età e più giovani possono essere esibiti nelle classi junior.

SHW112.7 Solo cavalli senior di 6 anni di età e più vecchi possono essere esibiti nelle classi senior.

SHW112.8 Le classi junior e senior, nonché le classi junior e hackamore/snaffle bit, possono essere combinate solo quando ci sono due o meno iscrizioni in una o entrambe le divisioni. Tutte e tre le classi (senior, junior e snaffle bit/hackamore) possono essere combinate solo quando ci sono due o meno iscrizioni in almeno due divisioni. Se uno spettacolo desidera combinare una classe di bit reining junior e senior e ha una classe di hackamore/snaffle bit reining, la classe di hackamore/snaffle bit sarà comunque riconosciuta come classe approvata. Le iscrizioni possono essere accettate dopo che una classe è stata combinata. Se le classi sono state combinate e vengono accettate ulteriori iscrizioni in modo che ci siano ora tre o più iscrizioni in ciascuna divisione di età, le classi devono essere divise nuovamente come erano originariamente offerte. Le classi per tutte le età possono essere divise su indicazione del giudice e della gestione dello

spettacolo con il consenso unanime di tutti gli espositori coinvolti nella classe (o classi) in questione.

SHW112.9 In tutte le classi performance in cui ciascun concorrente si esibisce individualmente, l'ordine della competizione deve essere determinato dallo show management tramite sorteggio. I cavalli iscritti in qualunque classe devono essere assemblati con largo anticipo in modo da permettere al giudice di iniziare in tempo e continuare senza ritardo. Dovranno rimanere in arena gara fino a quando non verranno rilasciati dal giudice. Un concorrente in ritardo potrà ricevere il rifiuto a poter partecipare.

SHW112.10 In tutte le classi performance, i cavalli devono essere montati, eccetto che nel pleasure driving dove saranno guidati dalla carrozza, e nello showmanship dove saranno condotti con la cavezza.

SHW112.11 è obbligatorio che le gare con giudici multipli e arene che offrono l'opzione di lavorare a volontà, il western riding e il working hunter debbano raggruppare insieme concorrenti simili. L'ordine di lavoro di ciascun gruppo potrà essere lavorato in ordine casuale. Per esempio, se il calibro dei concorrenti e/o cavalli per il Livello 1 e quello di 13 e inferiori sono simili, verranno lavorati come univo gruppo. Poi, se il calibro dei concorrenti e/o cavalli per il Select, Junior e dai 14 ai 18 sono simili, essi potranno essere lavorati in un gruppo diverso e potranno competere in un percorso più difficile. Lo stesso percorso deve essere utilizzato entro ciascun gruppo.

SHW112.12 è obbligatorio esporre tutti i percorsi e i pattern almeno un'ora prima dell'inizio della classe.

SHW112.13 Il punteggio nelle eliminatorie o go-rounds, e il punteggio di ciascun cavallo nelle finali, o solo il punteggio delle finali determineranno i piazzamenti finali; come fattore principale ci dovrà essere il riconoscimento della consistenza delle performance.

SHW112.14 Ogni show che non offra le classi halter/performance halter nella divisione open non riceverà il riconoscimento dei suoi risultati.

SHW112.15 AQHA raccomanda vivamente alla direzione dello show di prevedere una divisione youth, 18 anni ed inferiore, ed una divisione amateur per espositori idonei.

SHW112.16 In spettacoli con giudizio multiplo negli eventi cronometrati, un giudice può sovrintendere/giudicare la classe (o classi) e firmare tutte le serie di schede dei giudici.

SHW112.17 Per offrire la classe di working hunter under saddle in qualsiasi divisione, uno spettacolo deve anche offrire almeno una delle seguenti classi su ostacoli: hunter hack, equitazione su ostacoli, working hunter e/o jumping. La classe di working hunter under saddle deve svolgersi immediatamente dopo le classi su ostacoli. La gestione ha l'opzione di mantenere o rimuovere gli ostacoli dall'arena.

SHW113. Procedure di classe specifiche per Classi a Livelli:

SHW113.1 CLASSI LAVORATE INDIVIDUALMENTE CON SUSSEGUENTE LAVORO SULLA PISTA -

Western Horsemanship, Hunt Seat Equitation, Hunter Hack

SHW113.1.1 Tutti i concorrenti parteciperanno alla parte dei pattern.

SHW113.1.2 La classe verrà piazzata e i concorrenti migliori per il giudice verranno chiamati indietro per il lavoro sulla pista. Il

giudice piazzerà un massimo di 15 concorrenti.

SHW113.1.3 I concorrenti di livello 2 non chiamati inizialmente indietro per il lavoro sulla pista rimarranno in attesa di sapere se un lavoro separato sulla pista per il livello 2 sia necessario.

SHW113.1.4 Dimostrando che abbastanza entrate di livello 2 sono incluse tra i migliori piazzamenti del giudice per poter premiare tutti i punti di livello 2 disponibili, non è necessario ulteriore lavoro sulla pista.

SHW113.1.5 Dovrà il numero dei concorrenti di livello tra i migliori piazzamenti iniziali del giudice essere insufficiente ad assegnare tutti i punti disponibili di livello 2, i rimanenti concorrenti di livello 2 saranno richiamati per il lavoro sulla pista e il giudice ricollocherà i punti disponibili rimanenti per la classe di livello 2.

SHW113.1.6 Se una finale di livello 2 è necessaria per distribuire tutti i punti, a discrezione del giudice, i concorrenti potranno essere richiesti di lavorare in arena solo in una direzione.

SHW113.2 CLASSI LAVORATE INDIVIDUALMENTE Definito da questa regola come western riding, trail, ranch riding, working cow horse, cutting, tie-down roping, team roping, ranch trail, reining, working hunter, equitazione su ostacoli, showmanship. A discrezione della gestione dello spettacolo, gli ordini di lavoro possono essere in sequenza o in blocchi e le classi si svolgeranno contemporaneamente. Le posizioni delle classi saranno assegnate per distribuire tutti i punti disponibili dei Livelli 2 e 3.

SHW113.3 CLASSI DI LAVORO SULLA PISTA IN GRUPPO - Western pleasure and hunter under saddle

SHW113.3.1 tutti i concorrenti parteciperanno sulla pista, dopo di che la classe verrà piazzata. Il giudice piazzerà un massimo di 15 concorrenti.

SHW113.3.2 avendo abbastanza entrate di livello 2 incluse tra i migliori piazzamenti del giudice per assegnare tutti i punti disponibili per il livello 2, non sarà necessario ulteriore lavoro sulla pista.

SHW113.3.3 Dovrà il numero dei concorrenti di livello tra i migliori piazzamenti iniziali del giudice essere insufficiente ad assegnare tutti i punti disponibili di livello 2, i rimanenti concorrenti di livello 2 saranno richiamati per il lavoro sulla pista e il giudice ricollocherà i punti disponibili rimanenti per la classe di livello 2.

SHW113.3.4 Se una finale di livello 2 è necessaria per distribuire tutti i punti, a discrezione del giudice, i concorrenti potranno essere richiesti di lavorare in arena solo in una direzione.

SHW113.4 HALTER Quando una classe di halter è divisa in livelli ci sono due opzioni di giudizio:

SHW113.4.1 Opzione #1. Il giudice piazzerà un massimo di 15 concorrenti per entrambi il livello 2 e il livello 3 e li allineerà piazzandoli in successione testa coda, davanti al giudice, nell'ordine di piazzamento.

SHW113.4.2 Le entrate di livello 2 andranno poi a formare una linea separata che rifletterà i piazzamenti per il giudice di livello 2.

SHW113.4.3 Opzione #2. Il giudice piazzerà un massimo di 15 entrate sul cartellino di livello 3 del giudice. Le entrate di livello 2 verranno cerchiare sul cartellino di livello 3 del giudice. Tali entrate verranno trasferite poi sul cartellino del livello 2 del giudice.

SHW113.5 Quando una classe viene divisa in livelli, l'annunciatore dovrà iniziare annunciando i rookie e poi i piazzamenti di livello 1 o il livello 2 e poi i piazzamenti di livello 3.

SHW114. CLASSI DI LIVELLO 1 Non c'è limite al numero di gare di livello 1 previste; comunque sono fortemente raccomandate showmanship at halter, western horsemanship e hunt seat equitation per la maggior parte delle gare.

SHW114.1 Se sono previste gare di livello 1, devono essere previste anche le corrispondenti classi AQHA amateur e youth.

SHW114.2 La gara di livello 1 youth o amateur deve svolgersi prima della corrispondente gara amateur o youth, qualora il giudice per le diverse divisioni sia lo stesso, fatta eccezione per le classi che prevedono un pattern la cui opzione è di competenza dello show management.

SHW114.3 Possono essere svolte solo classi youth di livello 1 oppure le classi possono essere divise per gruppi in base all'età dei concorrenti. Deve essere inoltrata richiesta e la classe si deve dividere in 13 and under e 14/18. Tutte le classi amateur all-ages di livello 1 possono essere svolte o possono essere divise per gruppi in base all'età. Dovranno essere applicate e si svolgeranno come classi Amateur Level 1 e classi select Amateur Level 1.

SHW114.4 L'halter di livello 1 può essere offerto come approvato e come classe stabilita a qualunque show approvato AQHA.

SHW114.5 Gli stalloni non possono essere esibiti in qualunque classe youth senza tenere conto del livello. L'unica eccezione è per gli youth di 14 anni di età e oltre che risiedono in Messico, America del Sud e centrale, i quali potranno esibire gli stalloni nelle classi performance youth se tali classi si tengono in Messico, America Centrale e del Sud. In più, gli stalloni non potranno essere esibiti nelle classi rookie e quelle amateur di livello 1.

SHW114.6 I vincitori delle classi halter di livello 1 sono eleggibili solo come Grand e Reserve Champion agli show di livello 1.

SHW116. APPROVAZIONE DELLA DIVISIONE OPEN. Una divisione open potrà essere approvata fornendo un minimo di cinque classi halter per gli stalloni, un minimo di cinque classi halter per le femmine, un minimo di cinque classi halter per i castroni e una classe performance.

SHW116.1 Le classi di halter devono includere classi individuali per gli yearling, i due anni, i tre anni e più vecchi, e performance halter per i cavalli quarter americani.

SHW116.2 Lo show manager avrà la facoltà di combinare gruppi di età in 2 anni e sotto e 3 anni e oltre con il consenso unanime ottenuto da tutti i concorrenti coinvolti. Le performance halter continuano ad essere offerte come classi separate.

SHW116.3 Le classi potranno essere combinate solo se due o meno entrate in almeno uno dei gruppi halter che devono essere combinati.

SHW116.3.1 Una volta che i gruppi halter sono combinati sono prese ulteriori iscrizioni, È obbligatorio che i gruppi di età halter che vengano ridivisi nelle loro classi originarie ricevano ½ punto o più disponibile per ciascun gruppo d'età.

SHW116.3.2 Un Grand Champion e un Reserve Champion dovranno essere selezionati per ciascun sesso nelle classi halter che abbiano tre o più entrate.

SHW117. APPROVAZIONE DELLA DIVISIONE AMATEUR. Una divisione amateur può essere approvata separatamente o in congiunzione con uno show approvato AQHA per tutte le età e/o youth a condizione che vengano offerte almeno quattro gare amateur approvate AQHA e/o gare di performance amateur.

SHW117.1 A discrezione della direzione dello show possono essere previste un qualunque numero di gare di performance per amateurs di anni 50 e oltre (Select) ed il concorrente può scegliere se partecipare in queste o nelle corrispondenti classi per tutte le età (all ages).

SHW117.1.1 esiste la facoltà di riunire le queste categorie in un'unica categoria all ages qualora non si raggiunga il numero di tre partecipanti nella classe SELECT o amateur.

SHW117.1.2 se iscrizioni addizionali vengono accettate risultando in tre o più entrate in entrambe le classi select e amateur, le classi dovranno essere ridivise nel modo in cui erano state offerte originariamente.

SHW117.1.3 Prima di postare i pattern nelle classi con pattern, lo show manager dovrà valutare le entrate nelle classi select e amateur. Se, nella valutazione dello show manager sembrerà che la classe amateur e select possano combinare dovuto alla mancanza di entrate, lo show manager dovrà mantenere i pattern consistenti. Se ci saranno abbastanza entrate in entrambe la amateur e la select dal poterle svolgere separatamente, lo show manager potrà usare diversi pattern per le classi amateur e select.

SHW117.2 Al fine di ottenere una divisione amateur di morfologia approvata, le gare di morfologia devono includere classi individuali per gli yearlings, i due anni, i tre anni e più vecchi, e Le performance halter per i cavalli quarter americani.

SHW117.2.1 devono essere scelti un Gran Champion ed un Reserve Champion nella divisione amateur per ogni sesso in cui vi siano tre o più entrate.

SHW117.3 Lo show manager avrà l'opzione di combinare gruppi di età in 2 e sotto e 3 e oltre con il consenso unanime di tutti i concorrenti coinvolti. Le performance halter continueranno ad essere offerti come classi separate.

SHW117.3.1 Le classi possono essere combinate solo se ci sono due o meno entrate in almeno uno dei gruppi di età di halter che dovranno essere combinato.

SHW117.3.2 Una volta che i gruppi halter di età vengono combinati e ulteriori iscrizioni vengano accettate, è obbligatorio che i gruppi halter d'età divisi nuovamente alle loro classi originarie richieste ricevano ½ punto o più in ciascun gruppo d'età.

SHW117.4 Lo show manager ha l'opzione di offrire classi amateur wealing in ciascuna divisione per sesso.

SHW118. APPROVAZIONE DELLA DIVISIONE YOUTH. Può essere approvata una divisione youth separatamente o in congiunzione con uno show approvato per all ages, a condizione che siano previste almeno quattro gare di performance youth, due delle quali devono essere showmanship at halter e o western pleasure o western horsemanship.

SHW118.1 Per avere una divisione youth approvata, le classi di morfologia (halter) devono includere classi individuali per i puledri di 1 anno, 2 anni, 3 anni, 4 anni e oltre femmine e castroni di cavalli quarter americani, come anche performance halter per le femmine e i castroni registrati all'AQHA.

SHW118.1.1 Grand Champion e Reserve Champion devono essere selezionati per ciascun sesso nelle classi halter youth che abbiano tre o più entrate.

SHW118.2 La direzione dello show avrà la facoltà di combinare gruppi di età in 2 e sotto o 3 e oltre con il consenso unanime di tutti i concorrenti coinvolti. Le classi performance halter continueranno ad essere offerte come classi separate.

SHW118.2.1 Le classi potranno essere combinate solo se ci sono due o meno entrate in almeno uno dei gruppi d'età di morfologia per essere combinate.

SHW118.2.2 Una volta che i gruppi di morfologia sono combinati e vengano accettate ulteriori iscrizioni, è obbligatorio che i gruppi d'età di morfologia vengano ridivisi nelle classi richieste originariamente e ricevano ½ punto o più per ciascun gruppo d'età.

SHW118.3 la direzione di gara ha l'opzione di offrire classi youth di morfologia per puledri wealing per entrambe le femmine e i castroni.

SHW118.4 Negli eventi youth gruppi con limiti d'età potranno essere stabiliti dalla direzione di gara. Al fine di esibire un cavallo, l'età di un individuo al 1° gennaio di quell'anno dovrà essere mantenuta attraverso l'intero anno. (Esempio: Uno youth che compia gli anni a luglio, e ha 18 anni il 1° gennaio, dovrà gareggiare per l'intero anno come un diciottenne)

SHW118.5 Si raccomanda di suddividere gare molto affollate in gruppi per età al fine di offrire concorrenza più eguale. Le divisioni per età qui sotto elencate non valgono per le gare di morfologia.

SHW118.5.1 Se ci deve essere una categoria d'età unica, sarà 18 anni e più giovani.

SHW118.5.2 Se ci devono essere due categorie per età, la suddivisione sarà:

1. 13 e più giovani
2. 14-18

SHW118.5.3 se ci devono essere tre categorie per età, la suddivisione sarà:

1. 11 e più giovani
2. 12-14
3. 15-18

SHW118.5.4 I gruppi d'età possono essere combinati in occasione di uno show, ad indicazione del giudice e della direzione dello show con il consenso unanime dei concorrenti coinvolti nella gara, solo qualora ci siano due o meno iscrizioni in una o entrambe le categorie d'età da combinare.

SHW118.5.5 In ogni caso la categoria d'età 11 e più giovani, non potrà mai essere combinata con quella dai 15 ai 18 anni.

SHW118.5.6 Nel caso che vengano raggruppate le categorie degli 11 e sotto con quella dei 12-14 anni, il nuovo gruppo d'età formatosi verrà chiamato 14 e più giovani.

SHW118.5.7 Nel caso che vengano raggruppate invece le categorie dei 12-14 e 15-18, il gruppo verrà chiamato 12-18 anni.

SHW118.5.8 Le categorie d'età non possono essere divise allo show.

SHW118.5.9 Qualora siano stati formati gruppi d'età combinati ed intervengano nuove iscrizioni, è obbligatorio ripristinare le categorie d'età originali qualora si riuscisse a formare gruppi e assegnare ½ punto o più in ciascun gruppo d'età.

SHW120. ISPEZIONI/TEST. Se la direzione di gara o un affiliato AQHA desiderano condurre la loro propria ispezione, il test per le droghe o per l'alterazione chirurgica, dovranno ottenere autorizzazione scritta dall'AQHA e le istruzioni su come procedere e sui veterinari autorizzati.

SHW120.1 Ad una gara approvata AQHA, solo affiliati statali o provinciali o rappresentanti della direzione di gara, che agiscano in accordo con le regole AQHA o con l'AQHA, potranno richiedere campioni di urina, saliva, sangue o altre sostanze per il test per le droghe, o richiedere il pagamento delle tasse per il test sulle droghe come condizione per iscriversi.

SHW120.2 Per tutte le gare approvate AQHA che si svolgano negli Stati Uniti e a livello internazionale, la direzione di gara deve raccogliere \$10 per le procedure di gara per cavallo per show.

SHW120.3 Fallire da parte della direzione di gara nello spedire le tasse all'AQHA, francobollate entro 10 giorni dopo la data di chiusura di detta gara, risulterà nel rifiuto di approvazione dello show per l'anno successivo.

SHW120.4 Tasse per i test sulle droghe addebitate da una gara approvata AQHA dovranno essere precedentemente approvate dall'AQHA.

SHW120.5 La direzione di gara dovrà inoltrare all'AQHA informazioni complete, per iscritto, riguardanti un caso di droghe proibite o il rifiuto al permesso di fare un test.

SHW121. ELENCO PREMI. Le liste dei premi, i conti della gara o il programma delle classi devono essere sottoscritti assieme al modulo di approvazione della gara.

SMH121.1 L'elenco premi e i moduli di iscrizione devono essere stampati per assicurare uniformità.

SHW121.2 Gli elenchi premi devono includere:

SHW121.2.1 qualsiasi premio in denaro venga offerto e l'ammontare per ogni piazzamento.

SHW121.2.2 qualsiasi premio dato dalla direzione di gara poiché non potrà poi essere aggiunto durante la gara.

SHW121.2.3 un elenco di ufficiali ed impiegati di gara

SHW121.2.4 il programma gare

SHW121.2.5 il luogo esatto della gara

SHW121.2.6 la data o le date della gara

SHW121.2.7 la data di chiusura delle iscrizioni

SHW121.2.8 la data esatta e i tempi di lavoro del giudice.

SHW121.3 Alla gara non verrà richiesto di assegnare tutti i premi non vinti.

SHW122. ISCRIZIONI Ad un concorrente non è richiesto di rientrare in una particolare classe o divisione per essere eleggibile alla competizione. Entrare in una classe (classi) sarà a scelta del concorrente.

SHW122.1 Una gara non dovrà richiedere al concorrente di iscriversi o pagare le tasse di iscrizione in una classe di morfologia per quel cavallo che è eleggibile a competere in una classe di performance.

SHW122.2 Una gara non richiederà ad un concorrente di iscriversi o pagare la tassa di iscrizione per un cavallo in una classe performance per quel cavallo che è eleggibile a competere nelle classi di morfologia.

SHW122.3 Al fine di essere eleggibile per i premi di un circuito all round per un cavallo, lo show manager può, a sua discrezione, richiedere che tale cavallo si esibisca in classi specifiche e/o specifiche categorie.

SHW122.4 Al fine di essere eleggibile per un circuito di premi per un cavallo in una classe particolare, la direzione di gara potrà non richiedere che tale cavallo venga esibito in classi diverse da quella particolare in questione.

SHW123. TASSA DI PARTECIPAZIONE Potrà essere richiesta una tassa di partecipazione, nel qual caso dovrà essere uguale per tutti i concorrenti di una gara, essere incassata dalla direzione dello show, pagata dal partecipante, non pagata né rimborsata da terzi, in particolare non da altri concorrenti nella stessa classe. La tassa dovrà essere uguale per tutti i concorrenti nelle rispettive divisioni: open, youth, amateur, youth livello 1 e amateur livello 1, e rookie.

SHW123.1 La richiesta di approvazione di uno show deve specificare il caso che venga richiesta una tassa di partecipazione.

SHW123.2 Qualsiasi classe programmata che si svolga senza tassa di partecipazione dovrà essere così designata nella richiesta di approvazione della gara.

SHW123.3 Non saranno ammesse variazioni in specifiche tasse di partecipazione in seguito all'approvazione salvo che, la variazione, non possa essere pubblicata nel calendario degli eventi nel sito aqha.com prima della data programmata dello show. La violazione di questa norma sarà motivo di squalifica della classe

SHW123.4 Si raccomanda vivamente di ridurre al minimo le tasse di partecipazione delle classi rookie e di livello 1.

SHW123.5 La direzione dello show può decidere di offrire tasse di partecipazione scontate alle classi youth o amateurs di livello 1, che decidano di partecipare anche alle rispettive classi youth o amateur.

SHW123.6 La direzione dello show deve tenere documentazione dettagliata scritta, che dovrà essere esibita a richiesta dell'AQHA, dimostrante che ogni concorrente ha pagato le tasse di partecipazione nel rispetto delle norme di cui sopra. Tale documentazione dovrà essere conservata per almeno un anno dalla data dello show. La mancata redazione e conservazione della documentazione potrà essere motivo di revoca dell'autorizzazione da parte dell'AQHA di svolgere la gara nonché il disconoscimento dei risultati dello show. Qualora i risultati fossero già stati registrati l'AQHA potrà cancellarli.

SHW123.6.1 La mancanza di redazione e conservazione della documentazione di cui sopra da parte della direzione dello show, sarà motivo di presunzione di non pagamento delle tasse in questione a norma delle regole di cui sopra. Sarà a carico della direzione e del singolo partecipante l'onere di provare il contrario.

SHW123.7 Se un cavallo viene iscritto in gara per le regole SHW904.1 o SHW904.5-6, la sua tassa di iscrizione dovrà essergli restituita e non potrà essere esibito.

SHW124. PARIMERITO. nessuna classe è terminata finché non saranno decisi tutti gli spareggi con assegnazione dei piazzamenti.

SHW124.1 Se un concorrente in una ripresa di spareggio viene squalificato, non potrà essere piazzato in posizione inferiore a quella più bassa della stessa ripresa di spareggio.

SHW124.2 I concorrenti squalificati durante la prima ripresa non saranno considerati in lizza per i piazzamenti anche se il numero dei

concorrenti nella classe era inferiore a 10.

SHW124.3 Per lo spareggio nel premio all-around vedere fare riferimento al premio per il trofero all-round.

SHW125. COCCARDE. Nelle gare approvate AQHA con classi amateur, youth, rookie/Level 1 amateur and rookie/Level 1 youth, è obbligatoria l'attribuzione di cocarde o premi fino al 6° posto. Le seguenti cocarde sono raccomandate nell'halter e nelle classi performance:

1° posto	blu	7th place purple
2° posto	rosso	
3° posto	giallo	
4° posto	bianco	
5° posto	rosa	
6° posto	verde	
7° posto	viola	
8° posto	marrone	
9° posto	grigio scuro	
10° posto	azzurro	

Grand Champion viola

Reserve Champion viola e bianco

SHW126. RISULTATI DELLO SHOW Dopo la conclusione di uno show approvato AQHA, quando l'AQHA riceve tutti i report richiesti dalla direzione dello show e ha certificato che la gara è stata condotta secondo le regole AQHA, i risultati della gara e i punteggi della gara diventano ufficiali nei registri dell'AQHA e i risultati dello show saranno conservati per due anni solari compreso l'anno in cui lo show ha avuto luogo.

SHW126.1 I risultati di uno show approvato devono essere trascritti integralmente.

SHW126.2 La direzione dello show dovrà fornire un elenco di tutti i cavalli partecipanti.

SHW126.3 Il cavallo che viene squalificato non verrà piazzato ma figurerà come partecipante, indipendentemente dal numero di cavalli nella classe, ma conterà come entrata nella classe.

SHW126.4 Quando vengono impiegati computers per la registrazione dei risultati, potrà essere richiesta una maschera campione all'AQHA. Le gare che falliscano a sottoscrivere i risultati di gara in un formato elettronico accettabile non riceveranno date prioritarie per l'anno seguente.

SHW126.5 La mancanza di spedire i moduli debitamente compilati relativi ai risultati dello show, entro 10 giorni (timbro postale) dalla data di chiusura dello show, sarà sanzionata con una multa di almeno \$50 per ogni giorno in cui i risultati di gara vengono inviati in ritardo dopo i 10 giorni dalla chiusura di tale show.

SHW126.6 Show results fines for incomplete or incorrect submitted data for shows. Errors on the required digital roster and judge card results spreadsheet are calculated by the total show event (all show numbers within an event). Show management will be fined for each instance across the total show event of horse/exhibitor names not matching AQHA's database or exhibitors without the correct membership:

Multe per i risultati di gara con dati incompleti o errati inviati per le gare. Gli errori nel foglio di calcolo dei risultati della lista digitale richiesta e della scheda del giudice sono calcolati sull'evento complessivo della gara (tutti i numeri degli show all'interno di un evento). Lo show management sarà multato per ogni caso, nell'evento complessivo dello show, di nomi di cavalli/espositori che

non corrispondono al database AQHA o di espositori senza la corretta iscrizione

Fino a 50 errori	\$100
51-100 errori	\$150
101-150 errori	\$200
151-200 errori	\$250
201-250 errori	\$300
251 o più errori	\$500

SHW127. FUNZIONARI DELLO SHOW Si definisce funzionario dello show una persona che ricopra la carica di show manager, steward, ring steward o show secretary. I funzionari di gara, con l'eccezione dei ring steward, devono avere la tessera AQHA regolarmente rinnovata. Ogni persona con buona reputazione può agire nella funzione di funzionario di gara a patto che possa offrire prove di essere capace mostrando abilità o esperienza.

SHW127.1 Nessuna delle seguenti persone può iscrivere o esibire cavalli, né alcun cavallo posseduto da una delle seguenti persone può essere iscritto ed esibito, in uno spettacolo aperto o amatoriale approvato dall'AQHA: (a) qualsiasi ufficiale di gara per tale specifico spettacolo aperto o amatoriale approvato dall'AQHA in cui egli/ella è un ufficiale di gara; (b) qualsiasi membro della famiglia immediata [come definito in SHW220.1] di un ufficiale di gara, se tale membro della famiglia immediata vive anche nello stesso nucleo familiare; o (c) il proprietario o l'affittuario del terreno su cui si tiene tale specifico spettacolo aperto o amatoriale approvato dall'AQHA e la cui proprietà potrebbe influenzare l'esito dello spettacolo. Gli eventi giovanili e gli spettacoli in alleanza, dove è accettabile secondo le regole dell'alleanza, sono esclusi dalla copertura di questa regola.

SHW127.1.1 I proprietari e gli affittuari internazionali di strutture per gare internazionali sono esclusi da SHW127.1. Inoltre, i cavalli registrati a loro nome possono competere nelle gare AQHA ospitate sulla loro proprietà.

SHW127.1.2 I cavalli di proprietà degli ufficiali di gara delle gare internazionali (escluso il Canada) possono essere iscritti ed esibiti (non dall'ufficiale di gara) in gare approvate dall'AQHA. Per essere idoneo, il paese internazionale deve aver avuto meno di o al massimo 500 iscrizioni nell'anno solare precedente.

SHW127.2 Gli youth incaricati dei compiti sopra descritti non possono partecipare alle gare alle quali l'incarico si riferisce.

SHW127.3 I compiti del funzionario dello show comprende ma non si limita ad:

- (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, nel calendario gare pubblicato nell'aqha.com, o in qualsiasi pubblicazione o bando 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.

SHW128. SHOW MANAGERS devono:

SHW128.1 Essere la persona incaricata dall'American Quarter Horse Association per lo show ma non potrà contemporaneamente ricoprire la carica di show secretary o ring steward, o servire in qualunque altro incarico che possa interferire con la sua effettività come manager.

SHW128.2 avere almeno 18 anni;

SHW128.3 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;

SHW128.4 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;

SHW128.5 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 da questo manuale di regole;

SHW128.6 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;

SHW128.7 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;

SHW128.8 nel caso in cui si svolgano classi con bestiame riportare eventuali ferimenti del bestiame all'AQHA;

SHW128.9 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 lamentele o episodi di violazione del regolamento. Dovrà inoltrare tali segnalazioni all'AQHA;

SHW128.10 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;

SHW128.11 essere soggetto a una revisione o ad una possibile multa di 100\$ per ogni ora o porzione di essa passate le 15 ore di limite giornaliero per le gare con un giudice di un giorno che non dovrebbero durare più di 15 ore consecutive dall'ora di inizio programmata fino alla conclusione della gara. Gare di più giorni con un giudice, gare con più giudici di più giorni, e gare con più giudici di un solo giorno non dovranno superare le 15 ore al giorno dal reale momento di inizio alla conclusione della sua ultima classe.

SHW128.12 Affiggere informazioni di contatto del direttore di gara o della persona designata che può essere contattata in caso di emergenza; per esempio, horseman professionista, show steward.

SHW129. I FUNZIONARI DI GARA POSSONO:

SHW129.1 espellere immediatamente individui che mostrino condotta antisportiva dal terreno di gara e dovrà compilare una relazione scritta spiegando la condotta in questione all'AQHA;

SHW129.2 Avere il diritto di stabilire delle regole del campo gara relative al tempo concesso al concorrente prima dell'inizio della sua prestazione in dipendenza della struttura e delle condizioni varie concomitanti. Qualora queste regole fossero fissate, lo show manager dovrà assicurarsi che vengano rispettate;

SHW129.3 nell'interesse di un miglioramento dello show approvato, stabilire se 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;

SHW129.4 permettere che il nome del cavallo e del cavaliere vengano annunciati durante l'evento.

SHW130. SEGRETARIA DI GARA. Lo show secretary non può contemporaneamente (nello stesso show) ricoprire la carica di show manager o di ring steward ed è responsabile per:

SHW130.1 tenere e registrare accuratamente sia le iscrizioni che i risultati degli show e verificare i requisiti per l'iscrizione di cavalli e concorrenti e il rinnovo dell'iscrizione;

SHW130.2 tenere in archivio i risultati delle gare per almeno un anno dallo show;

SHW130.3 le tasse d'iscrizione, le spese d'ufficio, ecc., e qualsiasi tassa raccolta per l'adesione per conto di AQHA e AQHYA. I pagamenti in contanti effettuati al segretario dello show per queste tasse devono essere convertiti in un vaglia postale, un assegno o una carta di credito prima di essere inviati a AQHA.;

SHW130.4 assicurarsi che solo cavalli iscritti concorrano in gare approvate dall'AQHA. Il concorrente deve essere in grado di provare che il cavallo è debitamente iscritto presso l'AQHA il certificato d'iscrizione o, se accettato dallo show management, la fotocopia di entrambe le pagine del certificato.

SHW130.5 lo show management deve ispezionare il certificato d'iscrizione (o la fotocopia se lo ritiene valido di entrambe le pagine del certificato reregistrazione e nel caso del nuovo certificato con fotografia, sarà richiesta solo la prima pagina) di ogni cavallo iscritto a gare approvate. Un comportamento contrario porterebbe alla cancellazione di approvazioni a show futuri;

SHW130.6 le iscrizioni devono essere fatte a nome del proprietario che risulta dal certificato e il nome completo del cavallo registrato e il numero, con la dicitura di Appendix che segua il nome per poter ricevere i punti AQHA.

SHW131. RING STEWARD. Durante gli shows approvati, è richiesto un ring steward competente per ogni giudice e non potrà coprire l'incarico di show manager o show secretary ad uno show al quale sta lavorando come ring steward e dovrà:

SHW131.1 indossare un abbigliamento western appropriato che include 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 dalla 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, in alcuni 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 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 famigliare con la procedura di vagliatura, quando le classi sono numerose ed il giudice richiede che il ring steward le allinei per il primo vaglio, il secondo vaglio, e così via finché il giudice non abbia definito la sua classe; e

SHW131.12 dove possibile, allineare i vincitori delle classi allo stesso modo in ogni classe 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.

SHW132. VETERINARIO. Qualsiasi veterinario autorizzato può officiare in questa funzione. Se ci sono più di un veterinario, uno dovrebbe essere delegato all'incarico. Si consiglia di impiegarne diversi in turni. I requisiti sanitari devono essere indicati nei cataloghi e sui moduli di iscrizione e lo show manager ed il veterinario dovranno farli rispettare.

SHW133. AQHA STEWARDS. La nomina a Steward AQHA è un privilegio, non un diritto, concesso dal Comitato Esecutivo conformemente a procedure dallo stesso formulate, ad individui la cui esperienza in campo equino e carattere ne meritano l'onore. La condotta di un individuo nel ruolo di AQHA steward deve essere esemplare ed è soggetta a continue revisioni da parte del Comitato Esecutivo, con una revisione automatica dopo tre anni dall'essere diventato Steward Aqha. La designazione di Steward AQHA è revocabile da parte del Comitato Esecutivo in qualsiasi momento con o senza motivo e con o senza preavviso e udienza formale.

SHW134: Le responsabilità di uno Steward AQHA includono:

SHW134.1 monitorare il terreno di gara per condotta antisportiva o trattamento inumano;

SHW134.2 rispondere alle domande dei concorrenti poste in merito alle regole;

SHW134.3 assistere gli ufficiali di gara con la corretta sistemazione dei salti e dei percorsi;

SHW134.4 investigare lamentele riguardanti la compilazione delle

classi;

SHW134.5 valutare condizioni potenzialmente pericolose legate allo show, come per esempio, un fondo non adatto nell'arena di riscaldamento, e portarlo all'attenzione del direttore di gara al fine di essere corretto;

SHW134.6 sistemare avvisi o rimuovere cartelli dal terreno di gara come garantito in accordo con le regole e/o le linee guida AQHA;

SHW134.7 compilare un rapporto di AQHA Steward per tempo e una valutazione con l'AQHA; e

SHW134.8 aderire al Codice Etico degli Steward AQHA.

SHW200. DATA DI ENTRATA IN VIGORE ED ABROGAZIONE. Queste norme e regolamenti diventano effettive dal 1° gennaio 2024. Le norme così come compaiono nel *Regolamento Ufficiale AQHA* dovranno essere applicate a tutti gli show approvati dall'AQHA, al Campionato Mondiale AQHA, al Campionato Mondiale AQHA Select, al Campionato Mondiale AQHYA, al Campionato Mondiale AQHA di Versatility Ranch Horse, il Campionato di Livello 1 (Novice) e i Campionati Regionali.

SHW201. DISPOSIZIONI GENERALI.

SHW201.1 Regole addizionali e regolamenti riguardanti il Campionato del Mondo AQHA possono essere trovate nell'appropriato Manuale per il Campionato del Mondo e on line al aqha.com.

SHW201.2 Per ciascun pagamento richiesto, come dovuto e pagali solamente n dollari americani. Indirizzo di spedizione: P.O. Box 200, Amarillo, Texas 79168. Indirizzo di spedizione notturna: 1600 Quarter Horse Drive, Amarillo, Texas 79140. 806-376-4811.

SHW201.3 Attraverso il pagamento delle tasse di iscrizione all'AQHA, un individuo è a conoscenza del fatto che l'iscrizione all'AQHA è volontaria e acconsente ad essere legato a tutti i termini e le condizioni fornite in questo manuale ufficiale.

SHW201.4 Un modulo richiesto deve essere completato nella sua interezza in modo corretto e le firme fornite come richiesto.

SHW201.5 I membri AQHA e AQHYA possono essere disciplinati, sospesi, multati e/o espulsi dall'AQHA e/o AQHYA, e i non membri possono vedere rifiutati i privilegi AQHA e/o AQHYA per la violazione o la fraudolenta pratica di violazioni in questo manuale di regole.

SHW201.6 Concorrenti devono conformarsi a tutte le regole delle classi dal momento in cui entrano in arena gara fino a che non escono dall'arena gara.

SHW202. GARE AQHA offrono una varietà di classi (Inglese, Western, di morfologia) e livelli di competizione includono Rookie, Livello 1, Livello 2 o Livello 3. Fare riferimento a tipi di gare (TIPI DI GARE).

SHW205. BENESSERE DEGLI ANIMALI. Ogni American Quarter Horse deve sempre essere trattato in modo umano e con dignità, rispetto e Compassione. Questa proibizione contro il trattamento disumano si applica ai membri AQHA e i non membri.

SHW205.1 I membri AQHA possono essere ritenuti responsabili per le azioni dei loro addestratori, agenti, rappresentanti e/o funzionari. Per la violazione di questa regola, un individuo può subire un'azione disciplinare, può essere sospeso, multato, negato dei privilegi AQHA, squalificato, espulso dal terreno di gara e/o espulso dall'AQHA.

SHW205.2 Lo standard secondo il quale la condotta o il trattamento verranno misurati è quello che una persona ragionevole, informata ed esperta nelle procedure generalmente accettate di cura, addestramento ed esposizione equina o negli standard veterinari, determinerebbe essere crudele, abusivo o disumano.

SHW205.3 Riferite a Violazioni (VIOLATIONS) in questo manuale di regole per regole comprensive sul benessere animale.

SHW210. ESONERO DI RESPONSABILITÀ IN ORDINE DI SICUREZZA DEI PARTECIPANTI ALLO 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. ELEGGIBILITÀ PER LA PARTECIPAZIONE. Tutte le classi approvate AQHA devono essere aperte a tutti i proprietari di cavalli quarter americani che incontrino le richieste di eleggibilità, età e proprietà. Le iscrizioni nell'AQHA e/o AQHYA per le competizioni youth sono le uniche obbligatorie.

SHW215.1 Ogni persona partecipante in una gara approvata dall'AQHA deve essere in possesso di una tessera individuale in corso di validità di socio AQHA o AQHYA oppure di socio AQHA con privilegi di amateur. Tale tessera dev'essere emessa unicamente a nome del partecipante o qualora ne fosse sprovvisto potrà chiederne l'emissione allo show, pagandone l'importo e compilando un modulo che sarà poi rimesso all'AQHA per l'approvazione assieme al ruolo di gara. Il concorrente deve completare accuratamente il modulo di iscrizione e se ne assume la responsabilità per eventuali errori.

SHW215.2 La direzione dello show ha il compito di controllare tali tessere societarie, o fotocopie di esse, ad ogni show al quale il concorrente intende partecipare. Se il concorrente è membro dell'associazione ma non può provarlo a mezzo tessera a copia della stessa, deve compilare il modulo di richiesta di una tessera sostitutiva e pagarne il costo, prima di gareggiare. Tale importo non sarà rimborsato.

SHW215.2.1 Al fine di permettere alla direzione dello show 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. 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 a rispettare tutte le norme AQHA.

SHW215.3 Ogni membro, proprietario di cavalli o altre persone coinvolte nella partecipazione a eventi approvati dall'AQHA è responsabile in ultima istanza di determinare l'idoneità delle persone che esibiscono il proprio cavallo, contattando l'AQHA riguardo alla lista aggiornata delle persone sospese o disciplinate prima di autorizzare tale partecipazione.

SHW215.4 Uno stallone, femmina o castrone di un anno di età e più vecchio devono aver ottenuto un certificato di registrazione AQHA per competere nelle classi di morfologia approvate AQHA.

SHW215.5 Solo stalloni, femmine, femmine sterilizzate, femmine non allevate, castroni, di 2 o più anni di età, che sono stati registrati con un certificato di registrazione AQHA, sono eleggibili in classi approvate AQHA o contest.

SHW215.6 Un cavallo di due anni non può essere esibito in nessuna classe performance prima del 1° luglio dell'anno in cui compie 2 anni con l'eccezione degli yearling che possono competere e guadagnare punti nelle classi di showmanship at halter.

SHW215.7 I castroni ancora elencati come stalloni secondo il registro AQHA al momento in cui i risultati di gara vengono processati verrà squalificato.

SHW215.8 I weanling possono essere esibiti senza un certificato di registrazione ma devono essere esibiti senza nome; devono essere eleggibili per la registrazione con l'AQHA. Prima o dopo che il modulo di registrazione venga compilato, l'AQHA dovrà determinare se il weanling non è iscrivibile o lo è solo se si raggiungono certe condizioni, e il weanling non dovrà partecipare ad ulteriori gare approvate, o, se la registrazione è condizionata, non dovrà partecipare a gare approvate AQHA fino a che tali condizioni non vengano raggiunte.

SHW215.9 Gli stalloni non potranno essere esibiti nelle classi Rookie, amateur Livello 1 o youth Livello 1, o qualunque classe youth, eccetto che per le classi youth per i 14 anni e oltre che risiedono in Messico, America Centrale e del Sud, i quali possono esibire stalloni nelle classi performance youth se tali classi si svolgono in Messico, America Centrale o America del Sud.

SHW220. REQUISITI YOUTH E AMATEUR PER LA PROPRIETÀ DEL CAVALLO. In più alle richieste di eleggibilità per la partecipazione, l'eleggibilità amateur e/o l'eleggibilità youth, e a meno che diversamente permesso nel rispetto delle regole e dei regolamenti AQHA, qualunque cavallo esibito nella divisione youth o amateur deve essere di sola proprietà del concorrente che lo esibisce o della famiglia prossima del concorrente. I requisiti per l'eleggibilità amateur si applicano anche ai concorrenti amateur quando gareggiano nelle categorie open. Vedere l'eccezione per i soci youth internazionali (escluso il Canada) in SHW236.

SHW220.1 LA FAMIGLIA PROSSIMA include: coniuge, figlio, coniuge del figlio, figliastro, genitore, nonni, fratelli dei nonni, nonni acquisiti, nipote, patrigno/matrigna, fratello/sorella, fratellastro/sorellastra, fratellastro/sorellastra acquisito, genitore

del coniuge, patrigno/matrigna del coniuge, coniuge del fratello/sorella, coniuge del fratellastro/sorellastra, coniuge del fratellastro/sorellastra acquisito, figlio del fratello/sorella, figliastro del fratello/sorella, figlio del fratellastro/sorellastra, figliastro del fratellastro/sorellastra, figliastro del fratellastro/sorellastra acquisito, fratello/sorella del genitore, fratellastro/sorellastra del genitore, fratellastro/sorellastra acquisito del genitore, figlio del fratello/sorella del genitore, figliastro del fratello/sorella del genitore, figlio del fratellastro/sorellastra del genitore, figliastro del fratellastro/sorellastra del genitore, figliastro del fratellastro/sorellastra acquisito del genitore, tutore legale o guardiano legale. Le persone il cui rapporto è legalmente riconosciuto come unione domestica o unione civile secondo le leggi della giurisdizione in cui hanno cercato tale rapporto sono considerate famiglia immediata. Entità legali separate, come corporazioni familiari, trust o partenariati, sono anche autorizzati proprietari del cavallo dell'espositore amatoriale purché tutti i proprietari legali ed equitativi e i beneficiari dell'entità legale siano individui specificamente autorizzati da questa regola.

SHW220.2 proprietà significa, in più agli altri legittimi metodi per acquisirne la proprietà, la proprietà legale autentica ottenuta per adeguata considerazione in ragionevole considerazione con il valore del cavallo del mercato attuale. Per esempio, \$5 di pagamento per un cavallo con la qualità di campione del mondo non incontra la caratteristica richiesta della proprietà richiesta per competere nella divisione youth o amateur. La relazione dell'amateur o youth con il proprietario del cavallo partecipante deve essere evidenziata sottoscrivendo legale documentazione (per esempio copie del certificato di matrimonio o di nascita) al Dipartimento AQHA per le competizioni. La proprietà deve essere evidenziata dai registri AQHA e il certificato di registrazione di quel cavallo deve mostrare quella persona come il proprietario approvato dall'AQHA al momento in cui il cavallo viene presentato in qualsiasi show o classe youth o amateur.

SHW225. REQUISITI PER L'ELEGGIBILITÀ 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 (VIOLATIONS) che comprende sospensione, sanzioni pecuniarie, e/o espulsione dall'associazione. In aggiunta ai requisiti posti, una persona è idonea allo status di amateur quando:

SHW225.1 deve avere 19 anni di età il o prima del 1° gennaio nell'anno di sottoscrizione e non più eleggibile a competere nelle classi AQHA youth.

SHW225.2 può gareggiare nelle classi select amateur avendo compiuto 50 anni di età.

SHW225.3 per tre anni dalla data dell'ultimo incidente che rese l'individuo inidoneo prima di potersi reinscrivere come amateur, e gli amateur non devono avere:

SHW225.3.1 esibito, giudicato, addestrato o assistito nell'addestramento di un cavallo (che sia o no un American Quarter Horse iscritto) dietro compenso, monetario o in diverso modo, direttamente o indirettamente. Il pagamento di tasse d'iscrizione e/o spese da parte di qualcuno diverso dall'amateur, o la famiglia diretta dell'Amateur come qui definita o una squadra nazionale di sponsorizzazione amateur (solo per le dimostrazioni

di squadra, le esibizioni e le competizioni internazionali) verrà considerata remunerazione;

SHW225.3.2 ha istruito un'altra persona nel cavalcare, guidare, addestrare o mostrare un cavallo (indipendentemente dal fatto che si tratti o meno di un American Quarter Horse registrato) in cambio di una retribuzione, monetaria o di altro tipo, sia direttamente che indirettamente;

SHW225.3.3 abbia presentato in gara, addestrato o assistito o cavalcato un cavallo (sia esso o no un cavallo americano quarter registrato) per cui un membro diretto della famiglia accetti remunerazione, monetaria o altro, sia indirettamente che direttamente, per tali servizi;

SHW225.3.4 non abbia credenziali di giudice equestre, sia per AQHA che per altra organizzazione equestre;

SHW225.3.5 essere membro accreditato dell'American Quarter Horse Association o Horsemen Professionisti; o

SHW225.3.6 ha detenuto l'accreditamento come membro della Professional Rodeo Cowboys Association, della Women's Professional Rodeo Association (Barrel Race & Breakaway Roping), della International Professional Rodeo Association, o è stato classificato come #7 o superiore nei Ranch Sorting National Championships o come #7 nella United State Team Penning Association (classifiche valide a partire dal primo agosto o quando vengono rilasciate nuove classifiche dalle associazioni) per quegli eventi o categorie che sono gli stessi eventi o categorie in cui l'individuo compete, o desidera competere, nella competizione amatoriale AQHA. Ad esempio, una persona che compete in un evento di roping della PRCA non può competere nel tie-down roping o nel dally team roping (heading o heeling) amatoriale, ma può partecipare a qualsiasi altra categoria amatoriale. Un titolare di permesso non è considerato come uno che ha l'accreditamento come membro in un'organizzazione professionale e può competere in qualsiasi categoria amatoriale approvata dall'AQHA.

SHW225.4 In deroga alle regole SHW225.3.3-4 sopra, la certificazione come istruttore in ippoterapia qualificato dalla Professional Association of therapeutic horsemanship International (PATH) o simili organizzazioni riconosciute dall'AQHA non risulterà nell'ineleggibilità dell'AMATEUR. Per essere eleggibile come amateur AQHA, l'istruttore eccettuato dovrà istruire solamente allievi iscritti in organizzazioni riconosciute o che siano in possesso di un certificato medico prescrivente tale metodo di riabilitazione emesso da un medico abilitato. Ogni concorrente amateur richiedente l'esenzione di cui sopra dovrà chiederne personalmente una certificazione al Dipartimento AQHA Amateur prima di ogni competizione.

SHW225.5 Nonostante quanto sopra riportato in SHW225.3.1-5, un individuo che ha 65 anni o più e che in precedenza non era idoneo come descritto sopra è idoneo a richiedere immediatamente l'iscrizione come amatore purché soddisfi tutti gli altri requisiti di idoneità amatoriale e rinunci alle sue credenziali di giudice di spettacoli equestri, alla sua iscrizione come Cavaliere Professionista AQHA e a qualsiasi altra iscrizione professionale.

SHW225.6 In deroga alla regola SHW225.3.6 sopra, un membro amateur che è eleggibile a competere come Select amateur e abbia guadagnato lo stato di Golg Card con un'altra associazione o organizzazione è eleggibile a competere nelle classi amateur approvate AQHA così a lungo finché non abbia attivato la sua tessera

Gold per essere eleggibile a competere all'interno delle altre associazioni e organizzazioni.

SHW225.7 Nonostante quanto riportato sopra in SHW225.3.2, un individuo che partecipa come istruttore non a tempo pieno e non professionista in una scuola di equitazione approvata e riconosciuta dall'AQHA non risulterà inadatto come amatore. L'AQHA manterrà un elenco di tali istituzioni educative riconosciute. Per essere idoneo come amatore AQHA, l'istruttore eccezionale può insegnare solo agli studenti iscritti all'istituzione educativa riconosciuta. Qualsiasi concorrente amatoriale eccezionale ai sensi di questa disposizione deve segnalare la sua partecipazione a tale programma approvato al Dipartimento Amatoriale dell'AQHA prima di qualsiasi competizione da parte di tale individuo.

SHW225.8 Nonostante quanto riportato sopra in SHW225.3.2, gli amatori possono apparire in pubblicità e/o approvare prodotti o servizi. Per queste attività possono ricevere una remunerazione, diretta o indiretta.

SHW226. 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 diventare idoneo all'iscrizione come amatore, o per diventare idoneo alla reintegrazione come amatore, l'individuo deve attendere un periodo fino a tre anni dalla data dell'ultimo incidente che ha reso l'individuo non idoneo, eccetto quanto consentito da SHW225.5 per gli individui di 65 anni o più. La violazione del requisito della AQHA per una domanda veritiera per lo status di amatore può essere motivo di una sanzione più severa rispetto a tale periodo di attesa.

SHW228. Se il proprietario di un record (1) concede in leasing un cavallo solo per scopi di riproduzione e (2) conserva il diritto esclusivo di competere con il cavallo, tale proprietario di record può presentare il cavallo nelle classi aperte o amatoriali dell'AQHA.

SHW229. Dopo la revoca del tesseramento amateur per ineleggibilità, tutti i punti amateur guadagnati dal momento della violazione delle regole di eleggibilità dovranno essere revocate.

SHW235. ELEGGIBILITÀ YOUTH. In aggiunta ai requisiti necessari per il tesseramento 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, può essere causa di immediata perdita dello status di socio youth e possibile motivo di azione disciplinare del Comitato Esecutivo sotto l'AQHA in applicazione della procedura disciplinare relativa alla mancanza di risposta alla richiesta di informazioni.

SHW236. I membri youth internazionali (escluso il Canada) possono

mostrare un cavallo non di loro proprietà e non in leasing nelle classi regolari della divisione youth. Anche se uno youth può mostrare un cavallo non di sua proprietà nella divisione youth, farlo potrebbe violare l'IDONEITÀ AMATORIALE.

SHW237. Anche se un giovane può mostrare un cavallo non di sua proprietà nella divisione aperta, farlo potrebbe violare l'IDONEITÀ AMATORIALE.

SHW240. AMATEUR E YOUTH CHE GAREGGIANO CON CAVALLI AFFITTATI. Amateurs and youth possono gareggiare con cavalli affittati soggetti alle seguenti regole:

SHW240.1 prima che l'affittuario (amateur o youth) gareggi con il cavallo affittato, l'AQHA deve ricevere e registrare un modulo che mostri l'affitto;

SHW240.2 l'affittuario deve essere responsabile per le spese associate con le cure del cavallo: trasporto, mangiare, servizi di mascalcia di routine e servizi veterinari di routine;

SHW240.3 durante i termini dell'affitto per le gare, solo l'affittuario e la famiglia prossima dell'affittuario può presentare il cavallo in gara. Il trainer dell'affittuario potrà anch'egli gareggiare con il cavallo durante i termini dell'affitto, ma solo negli eventi per le divisioni open. Durante i termini dell'affitto, il cavallo può essere portato in gara da altri concorrenti che ne hanno i requisiti solo negli eventi con Divisione Open, Level 1 e/o classi rookie solamente;

SHW240.4 Il termine del contratto di leasing deve essere di almeno un anno, e il leasing deve essere stipulato con un singolo individuo. Se il contratto di leasing viene terminato per qualsiasi motivo prima del termine minimo di un anno, il cavallo può essere mostrato solo nella divisione Open, nelle classi Livello 1 e/o nelle classi rookie fino a quando non sarà trascorso un anno dalla data di inizio originale del leasing; salvo quanto previsto dalle regole del Leasing Internazionale per il World Championship Show, o come segue;

SHW240.4.1 Un Contratto di Leasing per Esposizioni può essere terminato senza restrizioni per le esposizioni prima del termine minimo di un anno in caso di morte del locatario o con una penalità di terminazione del leasing di \$1,000. I punti guadagnati durante il periodo di leasing non verranno conteggiati per la qualificazione a nessuna mostra mondiale o premi di fine anno successivi alla terminazione del leasing.

SHW240.5 solo un affitto per gareggiare alla volta per cavallo verrà riconosciuto:

SHW240.6 un affitto per gareggiare non permette all'affittuario o all'agente dell'affittuario di firmare il certificato di allevamento, il bollettino di monta, i trasferimenti o le registrazioni per il cavallo;

SHW240.7 durante il periodo di affitto per gareggiare, susseguenti cambi di proprietà non verranno registrati fintanto che tale affitto non sia terminato;

SHW240.8 se un affittuario qualifica il cavallo per o intende esibirlo al Campionato del Mondo AQHA, un affitto per gareggiare deve essere in funzione e su file presso l'AQHA al momento in cui l'affittuario (a) si qualifica al campionato del mondo e (b) esibisce il cavallo al campionato del mondo. Soggetto a SHW240.4 dovrà un affitto per gareggiare scadere prima dei tempi sopracitati, allora richiederà un nuovo affitto per gareggiare.

SHW245. ELEGGIBILITÀ PER IL LIVELLO 1 - Ogni persona che compete in categorie amateur livello 1 o youth livello 1 deve essere in possesso di una tessera di socio amateur o socio youth.

SHW.245.1 I range dei punti di idoneità per il Livello 1 saranno

stabiliti ogni anno per ogni classe. I range dei punti per le classi sono basati sulla media cumulativa di tutti i concorrenti del Livello 1, per classe, durante i tre anni immediatamente precedenti (dal 1° novembre al 31 ottobre). Il limite massimo dei punti di idoneità per il Livello 1 sarà il maggiore tra 25 punti o il 90° percentile. I range dei punti di idoneità per il Livello 1 e i percentili, per classe, possono essere consultati su aqha.com/leveling.

SHW245.2 Per determinare i requisiti per il livello in una particolare classe, un individuo/cavallo non deve aver superato il limite di punti descritto in SHW245.1 per quella classe particolare. In più, al momento dell'applicazione per il livello 1 un individuo abbia vinto un premio superiore in una classe particolare. In aggiunta, al momento della sottoscrizione per il Livello 1 un individuo non deve avere:

SHW245.2.1 abbia guadagnato un premio superior negli ultimi 10 anni in una classe particolare in qualsiasi organizzazione equina o associazione con un tesseramento di più di 7,500 membri (incluso AQHA):

SHW245.2.2 si sia piazzato nella top 3 a qualsiasi Campionato del Mondo AQHA in una particolare classe;

SHW245.2.3 abbia vinto il titolo di campione o vice campione del mondo oppure il titolo di campione o vice-campione nazionale in una classe particolare (esclusa la classe di livello 1) in qualunque organizzazione equina o associazione con più di 7500 membri;

SHW245.2.4 ha vinto un totale di \$5,000 o più in denaro con qualsiasi organizzazione o associazione equina per classe, inclusi i guadagni riportati da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili;

SHW245.2.5 Nel determinare l'idoneità per un livello in una classe particolare, un individuo non può aver superato il limite di punti descritto in SHW245.1 per quella classe specifica. Inoltre, al momento della domanda per il Livello 1, un individuo non può aver competuto in una squadra equestre NCEA con una borsa di studio, né gareggiare come espositore titolare, escluso per disciplina (Western Horsemanship/Reining e English - Equitation/Equitation over fences) in una squadra equestre NCEA.

SHW245.3 una volta che a un concorrente è assegnato un livello per un anno di gare, essi sono eleggibili a competere in quel livello per l'intero anno

SHW245.4 Ogni individuo che sia stato un giudice di gara per cavalli accreditato o che abbia addestrato in modo professionale non sarà eleggibile a partecipare in competizioni di Livello 1.

SHW245.5 I punti del livello 1 non possono essere usati per alcun riconoscimento youth o amateur o per la qualificazione allo show dei campionati mondiali.

SHW245.6 Colui il quale fa domanda di essere ammesso al tesseramento novice ha l'onere di verificare i requisiti in ordine ai punti di morfologia e performance accumulati nelle divisioni in tutte le classi/livelli. Il richiedente potrà contattare l'AQHA al fine di conoscere i punti AQHA che siano stati riportati all'AQHA e registrati nei registri AQHA.

SHW245.7 I concorrenti di livello 1 possono partecipare su un cavallo non di loro proprietà nelle classi di Livello 1 solo negli show approvati AQHA senza l'uso dei permessi. Il proprietario registrato mantiene la possibilità di presentare lo stesso cavallo in qualunque classe diversa da quella in cui si esibisce il concorrente di livello 1. Quest'opzione non è disponibile per i concorrenti al circuito di gare tra top 10. Il circuito di gare top 10 può essere trovato su aqha.com

e verrà determinato dal numero di entrate dell'anno precedente. Vengono determinati dal numero di entrate dell'anno precedente. I punti guadagnati con il Livello 1, sia che si usi o no i permessi, conterranno al raggiungimento del tetto di punti per l'eleggibilità nella classe di livello 1. I concorrenti devono avere una tessera amateur o youth in regola per poter partecipare. Tutte le regole per il livello 1 verranno ugualmente applicate sia che si usi o no il permesso.

SHW246 Se un concorrente vince una classe ai Campionati del Livello 1, non è più eleggibile per competere in tutte le divisioni di età degli espositori e/o divisioni di genere in quella classe in futuri Campionati del Livello 1. Tuttavia, se un concorrente è idoneo al Livello 1, può continuare a mostrare in quella classe nelle competizioni del Livello 1.

SHW246.1 Se un concorrente non ha raggiunto nessuno dei traguardi sopra indicati (SHW 245), ma ha accumulato punti al di fuori del Livello 1, il concorrente può tornare al Livello 1 in quella particolare classe solo se non ha guadagnato punti in quella classe per 10 anni consecutivi e deve soddisfare i requisiti di idoneità secondo SHW245.2. Se un concorrente ha 70 anni o più entro il 1° gennaio, può tornare al Livello 1 in una particolare classe senza dover attendere i 10 anni consecutivi se soddisfa i requisiti di idoneità elencati in SHW245.2.1-SHW245.2.5.

SHW247 Se un concorrente vince una classe ai Campionati del Livello 2, non è più eleggibile per competere in tutte le divisioni di età degli espositori e/o tutte le divisioni di genere di quella classe nei futuri Campionati del Livello 2 per i successivi 3 anni. Tuttavia, se un concorrente è idoneo al Livello 2, può continuare a mostrare in quella classe nelle competizioni del Livello 2.

SHW250. LIVELLI - DIVISIONE YOUTH, AMATEUR, OPEN - Le classi delle divisioni youth e amateur si baseranno sul registro di gara del concorrente. La divisione delle classi open, fatta eccezione per le classi con bestiame e le classi di morfologia verrà divisa in livelli sulle basi del registro del cavallo. L'eleggibilità rookie per il cavallo e il concorrente è basata sui guadagni in vita ottenuti per classe. L'eleggibilità open di livello 1 è basata sui punti in vita e il denaro guadagnato per classe. L'eleggibilità del cavallo e del cavaliere, per tutti gli altri livelli, è calcolata su un periodo cumulativo di tre anni che va dal 1° novembre al 31 ottobre per determinare il livello al quale è eleggibile il cavallo e il cavaliere per il prossimo anno di competizione.

SHW250.1 Classi basate sulla performance del concorrente sono quelle nelle divisioni

- 1) amateur
- 2) youth e
- 3) open di morfologia e con bestiame solamente.

SHW250.2 Classi basate sulla performance del cavallo sono le divisioni open, esclusa la morfologia e quelle con bestiame.

SHW250.3 I concorrenti dovranno decidere in quale livello essi vogliono partecipare. Se nessun livello specifico viene designato lui/lei sarà automaticamente piazzato al livello 3.

SHW251. LIVELLO DI ELEGGIBILITÀ. Livello di eleggibilità sarà effettivo dal 1° gennaio di ogni anno e il concorrente o cavallo rimarrà in quel livello per l'intero anno di calendario, senza tener conto dei punti guadagnati durante l'anno.

SHW251.1 Durante l'anno, il cavallo e il cavaliere potranno gareggiare ad un livello superiore rispetto a quello per il quale sono eleggibili, ma non potranno gareggiare ad un livello inferiore

rispetto al loro.

SHW251.2 I cavalli che competono nelle classi aperte del Livello 1 (cavallo) non devono aver vinto \$2,500 o più in qualsiasi organizzazione o associazione equina in quella particolare classe, inclusi i guadagni riportati da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

SHW251.3 Un cavallo che esca dal livello 1 potrà gareggiare in tale livello per il resto dell'anno. Alla fine dell'anno di calendario però, quel cavallo non potrà mai più rientrare al livello 1.

SHW251.4 Cavalli piazzati nella top 10 nelle classi di livello 3 al campionato del mondo open non sono più eleggibili per il 1° livello iniziando dall'anno seguente in quella classe.

SHW251.5 I concorrenti che si classificano nei primi tre posti nelle classi del Livello 3 ai Campionati del Mondo AQHYA, Select, o Open/Amateur, non sono più eleggibili per il Livello 1 a partire dall'anno successivo e non potranno mai essere eleggibili per il Livello 1 in quella classe.

SHW251.6 I concorrenti e i cavalli possono tornare al Livello 2 basandosi sui punti guadagnati durante il periodo di calcolo (definito come i tre anni precedenti dal 1° novembre al 31 ottobre). Tuttavia, i seguenti elementi impediscono il ritorno:

SHW251.7 I cavalli nel loro primo anno di competizione senior saranno automaticamente idonei al Livello 2 a meno che il cavallo non si classifichi tra i primi tre in una classe del Livello 3 all'Open World Show. In questo caso, il cavallo non sarà idoneo al Livello 2 per i successivi cinque anni in quella classe, indipendentemente dai punti guadagnati durante il periodo di calcolo.

SHW251.8 Un cavallo che si piazza nella top tre nelle classi di livello 3 al campionato del mondo open non sono più eleggibili per il livello 2 per i seguenti cinque anni in quella classe, senza tener conto dei punti ottenuti i passati tre anni.

SHW251.9 L'idoneità al livello sarà effettiva dal 1° gennaio di ogni anno e il concorrente o il cavallo rimarrà idoneo per quel livello per l'intero anno solare, indipendentemente dal numero di punti guadagnati durante l'anno. Per le classi livellate dai concorrenti (classi Halter e Cattle Youth, Amateur e Open), i concorrenti che si classificano tra i primi tre nelle classi del Livello 3 in uno qualsiasi dei World Shows non sono idonei al Livello 2 per i successivi cinque anni in quella classe all'interno di quella divisione, indipendentemente dai punti guadagnati nei tre anni precedenti.

SHW252. LIVELLO ROOKIE LEVEL. L'eleggibilità rookie è basata sui riconoscimenti in vita ottenuti dal concorrente e dal cavallo.

SHW252.1 Per un cavallo o concorrente eleggibili nelle classi di Livello Rookie, quel cavallo o concorrente devono aver guadagnato meno di 10 punti in vita in quella classe in qualunque divisione; open, amateur o youth. I concorrenti devono anche non aver vinto \$5.000 e oltre in qualsiasi organizzazione equina e associazione nella classe, inclusi guadagni riportati da Q Data, Equistat and e altre fonti verificabili. Il cavallo deve aver guadagnato meno di (50) punti in vita in quella classe in qualsiasi divisione; open, amateur o youth. Il cavallo deve anche non aver vinto più di \$1,000 o più in qualsiasi organizzazione equina o associazione in quella classe, incluso i guadagni riportati da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili. I punti e i limiti dei guadagni non si applicano sui cavalli nelle classi over fences. L'accuratezza dell'eleggibilità è di responsabilità del concorrente. L'eleggibilità va dal 1° gennaio al 31 dicembre.

SHW252.2 Nonostante le richieste di proprietà associate per

competere nelle classi youth e amateur, la proprietà del cavallo non è richiesta per partecipare nelle classi di livello Rookie. Concorrenti multipli, incluso il proprietario del documento, può presentare lo stesso cavallo in tutte le classi ad una gara (stabilendo che siano raggiunte le richieste di eleggibilità), ma non nelle stesse classi di livello Rookie a quello show particolare.

SHW252.3 Le classi performance di livello Rookie youth e amateur possono concorrere come classi da sole o contemporaneamente con le corrispondenti classi di livello 1. Le classi performance della divisione open di livello rookie possono correre da sole o combinate con le corrispondenti classi AQHA di livello 1. Se un concorrente è eleggibile a partecipare nella classe rookie e nella classe di livello 1, potrà partecipare in entrambe le classi.

SHW252.4 Le classi di morfologia di livello rookie devono essere classi aperte a tutte le età e devono essere tenute come classi da sole. Le classi di morfologia di livello rookie non sono eleggibili per i premi di campione e campione di riserva.

SHW255. CONDOTTA DEI CONCORRENTI

SHW255.1 ToPer fare una lamentela formale contro un concorrente approvato AQHA, tale lamentela dovrà pervenire per iscritto, firmata da colui che si lamenta, contenente fatti specifici che diano risalto alla lamentela, e ricevuta dall'AQHA entro un periodo di tempo ragionevole rispetto alla data in cui è accaduto. Compilando tale lamentela, colui che si lamenta accetta di prendere parte ad un'udienza, se ce ne fosse, condotta dall'AQHA riguardo all'accaduto o presso gli uffici AQHA ad Amarillo in Texas, o secondo le direttive del Vice Presidente Esecutivo.

SHW255.2 I concorrenti non dovranno contattare, o cercare di contattare il giudice che sia coinvolto nel giudicare qualunque cavallo allo show. Inoltre, i concorrenti non devono avvicinare i giudici prima del completamento del giudizio a meno che non sia presente il ring steward.

SHW255.3 Nessun concorrente visiterà o socializzerà con un giudice il giorno prima di o il giorno stesso dello show.

SHW255.4 un giudice approvato AQHA deve essere trattato con cortesia, cooperazione e rispetto. Nessuna persona, concorrente, proprietario o altri, dovrà rivolgersi con una condotta abusiva o maltrattando un giudice, sia prima dello svolgimento delle sue funzioni, o come risultato di esse, sia che tale condotta abbia luogo durante un evento approvato o show, o durante o lontano dal terreno di gara.

SHW260. PUNTI. I punti vengono 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 delle pagine seguenti.

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 eliminatória. 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 assegnati 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 guadagnati nelle classi rookie e di livello 1 non contano per le qualificazioni del Mondiale.

SHW260.6 I punti guadagnati nei livelli 2 e 3 Amateur, Youth e Open conteranno per la qualificazione al mondiale.

SHW260.7 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 eccetto che per la qualificazione al Mondiale.

SHW260.8 Il Gran Champion di una divisione per sesso con tre o più 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.

P.e. 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.

SHW260.8.1 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.

SHW260.8.2 Il Reserve Champion di divisioni per sesso con tre o quattro concorrenti riceverà un punteggio non inferiore a quello di ogni altro concorrente 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. Se necessario, lo stallone Reserve Champion ha ottenuto due punti nella sua classe (categoria d'età) ed un altro stallone, diverso dallo stallone Grand 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.

SHW260.8.3 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. SCHEMA DEI PUNTI

No. di

partecipanti	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th	10th
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 & more	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2

SHW300.

EQUIPAGGIAMENTO.

SHW300.1 Qualora un tale contrattempo dovesse causare ritardi oppure l'interruzione di una prova, il giudice dovrà squalificare 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 Le code potranno essere allungate con crini la cui parte attaccata non sia attaccata all'osso della coda.

SHW300.4 L'uso di code appesantite è accettabile.

SHW300.5 L'uso di tappi per le orecchie o cotone nelle orecchie del cavallo è accettabile.

SHW300.6 Nel caso in cui l'equipaggiamento crei contrattempi non saranno concesse possibilità di rigareggiare.

SHW300.7 Fallire da parte del concorrente ad indossare il numero corretto in modo visibile riuscirà in una squalifica. Si raccomanda che i numeri siano visibili da entrambi i lati del cavallo quando viene presentato nelle classi di under saddle classes, escluse le classi over fence.

SHW300.8 Tutti gli equipaggiamenti inumani/proibiti come elencato nella VIO204.13 sono illegali in qualsiasi momento nelle aree durante eventi approvati dall'AQHA.

SHW300.9 Qualsiasi attrezzatura e/o imboccatura considerata legale in una classe approvata dall'AQHA può essere utilizzata su qualsiasi cavallo per scopi di addestramento sui terreni di gara, indipendentemente dal fatto che il cavallo partecipi o meno alla classe per la quale l'attrezzatura e/o l'imboccatura è legale; ad esempio, l'attrezzatura e/o le imboccature legali per le classi di barrel racing possono essere utilizzate su cavalli di altre discipline per l'addestramento sui terreni di gara.

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. Un hackamore deve utilizzare una redine mecate completa, che deve includere una redine di fissaggio. 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 1/4" (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 un barbozzale opzionale di pelle 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 1/2" misurate come da diagramma 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 morbido e non rivestito e di diametro tra 5/16." e 3/4 "(8mm/20mm), misurati a 1" (25 mm) dalla guancia. Possono 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 in due o tre pezzi. Nelle imboccature fisse (consistenti in un unico pezzo) non sono ammesse estensioni verso il basso. 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 Un'imboccatura collegata con un diametro minimo di 3/8" (10 mm) che sia liscio, con collegamenti mobili solidamente attaccati alle leve;

SHW305.4.4 Il ponte non deve essere più alto di 3 1/2" (90mm), con i roller e le coperture considerate accettabili. Imboccature spezzate, halfbreed e spade bits sono standard;

SHW305.4.5 Non sono ammesse imboccature da polo piatte e donut;

SHW305.4.6 Un curb bit deve essere usato con un barbozzale di tessuto o catena collegato in maniera appropriata in modo da creare contatto con il mento del cavallo;

SHW305.4.7 Morso split o gag è permesso nelle gare di velocità.

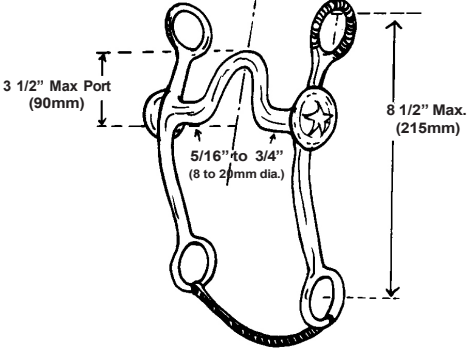
SHW305.5 Tranne che in classi Hackamore/snaffle bit o classi junior con cavalli bardati con hackamore o snaffle bit, è obbligatorio l'uso di una sola mano sulle redini e non è ammesso il cambio di mano. La mano deve trovarsi intorno alle redini; solo il dito indice tra le redini separate è permesso. Più di un dito può essere posizionato tra le redini dell'attrezzatura a due redini. Nel trail, nel ranch trail, nel ranch riding, nel VRH ranch trail e nel VRH/RHC ranch riding, è consentito cambiare mano per affrontare un ostacolo. La violazione di questa regola comporta la squalifica automatica in tutte le classi di performance western, eccetto le classi VRH/RHC, il ranch riding e il ranch trail dove comporta una penalità OP (off-pattern penalty) automatica.

SHW305.5.1 Qualsiasi cavallo di qualsiasi età nella rookie/Level 1 youth, VRH/RHC rookie youth, rookie/Level 1 amateur, VRH/RHC rookie amateur o Level 1 può essere presentato a una o due mani in filetto hackamore.

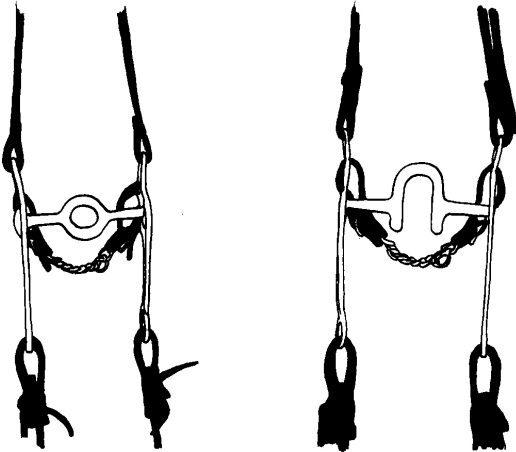
BARBOZZALI A CATENA ACCETTABILI



MORSI WESTERN



MORSI LEGALI



DONUT BIT

PRONG BIT

MORSI ILLEGALI

SHW305.6 Per romal, ai fini di questo regolamento, s'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 diritti 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 può essere usata per regolare la lunghezza delle redini durante il lavoro in qualunque classe di reining. La mano libera può essere usata per regolare la lunghezza delle redini durante il lavoro in qualunque 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, boxing, e tutte le classi VRH e RHC la mano libera può essere impiegata per regolare la lunghezza delle redini. In tutte le classi western, l'eccesso di redini può essere raddrizzato e districato in qualsiasi momento durante la classe, a condizione che la mano libera del cavaliere usata per raddrizzare o districare rimanga dietro alla mano delle redini. Qualsiasi tentativo di alterare la tensione o la lunghezza delle redini dall'imboccatura alla mano delle redini dovrà essere considerata come uso delle due mani e una penalità con punteggio zero o la squalifica dovrà essere applicata.

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 che competono nel western pleasure, western horsemanship, western riding, trail, reining, working cow horse, boxing, ranch riding, ranch trail, tutte le classi di versatility ranch horse e tutte le classi del ranching heritage challenge che vengono mostrati con un hackamore o un filetto possono essere cavalcati con una o due mani sulle redini. Le code delle redini devono essere incrociate sul lato opposto del collo quando si cavalca con due mani su redini separate, tranne nel reining, working cow horse, boxing, ranch riding, ranch trail, tutte le classi VRH e tutte le classi RHC. Le redini chiuse (ad esempio, il mecate) non possono essere utilizzate con un filetto, tranne nel working cow horse, boxing, ranch riding, ranch trail, tutte le classi VRH e tutte le classi RHC, dove un mecate è consentito. Quando si utilizza un filetto nel working cow horse, boxing, ranch riding, ranch trail, tutte le classi VRH e tutte le classi RHC, deve essere usata una cinghia sottogola in pelle o altro materiale intrecciato di qualsiasi larghezza, che deve essere attaccata al morso sotto le redini. Non sono ammessi ferro, catena o altri materiali. Il barbozzale può includere fibbie metalliche e/o fermagli.

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 le redini romal devono essere usate con un morso a leve eccetto che nelle gare di velocità, nel team penning, nel ranch sorting, nel roping e nel cowboy mounted shooting dove esse 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 ½ 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 Per ulteriori chiarimenti sull'uso dell'equipaggiamento a due redini, vedere SHW509.1.6-509.1.7.

SHW305.9 EQUIPAGGIAMENTO PER GARE DI VELOCITÀ, TEAM PENNING, RANCH SORTING, ROPING E COWBOY MOUNTED SHOOTING:

SHW305.9.1 Nel roping, nelle gare di velocità, nel team penning e nel ranch sorting e nel cowboy mounted shooting deve essere utilizzato equipaggiamento di tipo western. Hackamore meccanici e nosepieces devono essere coperti di pelle e non possono avere metallo visibile o a nudo in contatto con la testa del cavallo. Il Giudice o lo steward possono proibire l'uso di qualsiasi morso o equipaggiamento che considerano inumano o che tenderebbe a dare al cavaliere/cavallo un ingiusto vantaggio.

SHW305.9.2 Abbassa testa, utilizzati per il roping, le gare di velocità e il team penning, ranch sorting e il cowboy mounted shooting devono essere di pelle, di nylon piatto o corda di 3/8 di pollice minimo di diametro.

SHW305.9.3 Bonnets (l'abbassa testa che passa sopra il poll e/o sulla fronte) fatto di corda, tessuto di nylon piatto o solamente pelle (con un diametro minimo di 3/8 di pollice) sono permessi.

SHW305.9.4 Martingale e redini di ritorno sono permesse per le gare di velocità, il team penning, il ranch sorting e il cowboy mounted shooting. Ciò nonostante l'uso delle martingale usate con i morsi a leve deve avere i fermi per le redini. Redini di ritorno non possono essere attaccate tra o intorno alle zampe anteriori.

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 Sono ammessi stivali protettivi, bende e fasciature nelle seguenti discipline: reining, working cow horse, boxing, team penning, ranch sorting, barrel racing, pole bending, stake racing, tie-down roping, breakaway roping, dally team roping-heading, dally team roping-heeling, cutting, western horsemanship, VRH/RHC ranch reining, VRH/RHC ranch cow work, VRH/RHC ranch cutting, RHC working ranch horse, RHC barrel racing, RHC team roping - heading and heeling, RHC breakaway roping e RHC steer stopping. L'uso dello split sulle protezioni del cavallo o la relativa calzatura non sono considerate come campane protettive e sono ammesse per essere indossate in tutte le classi.

SHW306.5 Speroni; da non usare davanti al sottopancia

SHW307. EQUIPAGGIAMENTO WESTERN PROIBITO

SHW307.1 Campane, paratendini e fasce sono proibite in western pleasure, trail, halter, western riding e showmanship, ranch riding, VRH/RHC ranch riding, ranch trail, VRH ranch trail, and working western rail.

SHW307.2 Barbozzali di cavo, indipendentemente da quanto e come siano rivestiti o barbozzali con viti/rivetti.

SHW307.3 Qualsiasi barbozzale più stretto di mezzo pollice.

SHW307.4 Abbassatesta in catena, cavo o metallo o bonnets sono

vietati indipendentemente dall'imbottitura e dal rivestimento.

SHW307.5 Belly bands; morsi a segha; pastoie; tack collars; tack curb staps o tack hackamore; frustini usati per lo showmanship; briglie war o simili strumenti; cavalcare con un morso a leve senza barbozzale; barbozzale di cavo o metallo rigido non importa come imbottito; capezze di cavo; abbassa testa di filo o cavo; morsi bumper; bosal in metallo (non importa come rivestiti); chambons; testiere fatte di metallo (non importa come rivestite o imbottite), rawhide attorcigliato, o corda non potrà essere usato intorno alla testa di un cavallo (una corda di 3/8 di pollice può essere usata con un morso slip/gag o un bonnet); martingale scorrevoli usate con i morsi a leve usati senza i fermi per le redini; redini di ritorno attaccate tra o intorno alle zampe anteriori non sarà concesso alle gare approvate AQHA.

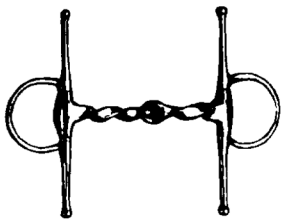
SHW307.6 Funi di tiro (jerk lines) per roping.

SHW307.7 Tack collars per il roping.

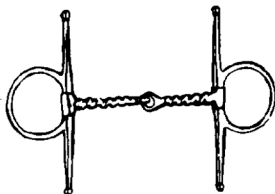
SHW307.8 I tie-down non devono avere un nasale o noseband incorporato. Nessun nasale o noseband di alcun tipo può essere utilizzato durante la competizione.

SHW307.9 Le protezioni non devono essere collegate con stringhe o qualunque altro materiale.

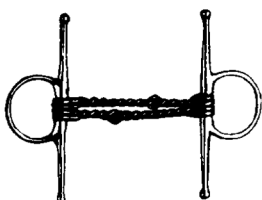
**MORSI ALL'INGLESE
ACCETTABILI PER TUTTE
LE ETÀ**



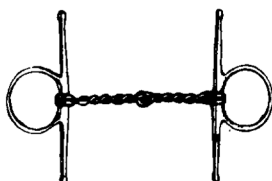
SLOW TWIST



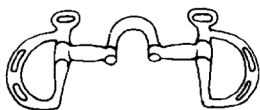
CORKSCREW



**DOUBLE TWISTED
WIRE**



**SINGLE TWISTED
WIRE**

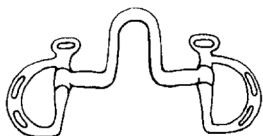


CORRECTION BIT
Correction Bit

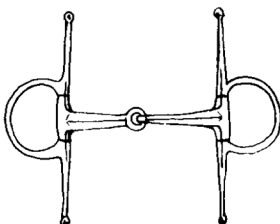


**SNAFFLE BIT WITH
CONNECTING FLAT BAR**

MORSI ALL'INGLESE NON ACCETTABILI



EXCESSIVE PORT



TRIANGULAR MOUTH

SHW310.EQUIPAGGIAMENTO INGLESE. In tutte le classi English devono usarsi filetti (senza leve), kimberwick, pelham e/o la briglia completa (con doppio 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 1/2" (40mm). Possono essere incastrate, ricoperte di materiale sintetico, inclusa gomma plastica o rivestimenti ma devono essere lisce. I bit in cuoio devono essere solidi, lisci, in cuoio arrotolato da 5/8" a 3/4" (15mm - 20mm) misurati un pollice dalla guancia senza ponte. Solo nelle imboccature snodate, l'anello di congiunzione non può superare il diametro di 1 1/4" (32mm) 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 dritto e a pezzo unico.

SHW310.2 In ostacoli solamente, 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'inserto 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 INGLESE OPZIONALE

SHW311.1 Speroni del tipo senza rotelle, a punta smussata, tonda, o che includano una pallina smussata scorrevole di gomma e non più lunghi di 2.4 cm

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 permesse in hunt seat equitation on the flat e hunt seat equitation over fences salto.

SHW311.8 Sottosella colorati o sottosella con il marchio AQHA possono essere usati solo in jumping.

SHW311.9 I mezzi chaps devono essere di pelle color marrone chiaro o nero.

SHW312. EQUIPAGGIAMENTO INGLESE PROIBITO

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 squadrati, 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 di ogni tipo salvo in working hunter, jumping ed

equitation over fences

SHW312.5 Capezzine del tipo messicano (a 8) e chiudibocca davanti all'imboccatura salvo che in jumping

SHW312.6 Paracolpi di ogni tipo, paratendini e fasce sono vietate in pleasure driving, hunter under saddle, working gunter under saddle e protezioni di ogni tipo (tranne in caso di maltempo) in hunter hack, green working hunter e working hunter. L'uso delle campane senza cinturini o relative campane non sono considerate protezioni e sono ammesse ad essere indossate in tutte le classi.

SHW312.7 Redini di gomma tranne in jumping.

SHW312.8 Speroni "slip on".

SHW312.9 Il ferro della staffa di cuoio non può essere collegato da corde o da qualsiasi altro materiale.

SHW313. EQUIPAGGIAMENTO PER 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 (finito 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 in SHW310.1. Qualora venisse impiegata un barbozzale a catena, questa dev'essere almeno ½ "(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 calessi 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 PER PLEASURE DRIVING OPZIONALE.

SHW314.1 Paraocchi

SHW314.2 Breeching, shaft keepers or thimbles

SHW314.3 Martingale scorrevoli

SHW314.4 Capezze chiudibocca

SHW315. EQUIPAGGIAMENTO PER PLEASURE DRIVING PROIBITO

SHW315.1 Barbozzale di cavetto di ferro (indipendentemente da quanto sia rivestito o come sia imbottito)

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. È opzionale che un concorrente possa indossare un caschetto in tutte le classi. Il cappello dev'essere in testa al concorrente quando questo entra in arena. È facoltà del direttore di gara imporre una multa al concorrente per la perdita del cappello. Gli speroni ed i chaps sono facoltativi. I concorrenti di 19 anni e oltre

possono usare una fascia elastica per piede (massimo ¼ di pollice di spessore) durante qualsiasi competizione. Un concorrente di 19 anni e oltre può anche essere legato, fissato con fibbie o con qualsiasi altro mezzo durante qualsiasi competizione. Negli eventi di velocità youth, youth livello 1 e divisione open i concorrenti di 18 anni di età o meno, possono usare un cinturino di gomma per piede (spessore massimo di ¼ di pollice) durante la competizione, ma non potranno essere legati, allacciati o assicurati da nessun altro strumento durante la competizione.

SHW320.2 È obbligatorio per i cavalieri in tutte le classi di hunter, jumper ed equitazione oltre le classi di salto ostacoli, incluso l'hunter hack, dove è richiesto il salto e quando si salta in qualsiasi parte del terreno di competizione, indossare un copricapo protettivo adeguatamente allacciato che soddisfi gli standard ASTM/SEI o standard internazionali equivalenti per l'uso equestre. Il casco deve essere anche correttamente adattato con l'imbracatura fissata. È obbligatorio che tutti i giovani indossino un casco approvato ASTM/SEI con imbracatura durante tutte le classi inglesi, incluse le classi di piano e di salto ostacoli. Si raccomanda che gli amatori indossino un casco approvato ASTM/SEI con imbracatura in tutte le classi inglesi.

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 che sono smussati, rotondi o che includono una sbarra scorrevole e non più lunghi di un pollice e il frustino e i bastoni sono opzionali. 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 di sopra 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 pezzo di equipaggiamento, accessorio o abbigliamento che, a suo parere, tenderebbe a dare al cavaliere un vantaggio sleale.

SHW320.7 Per le competizioni svolte in paesi internazionali, il concorrente ha la possibilità di indossare l'abbigliamento tradizionale del paese. L'abbigliamento tradizionale non deve comprendere abbigliamento informale come cappellini da baseball e magliette, ma piuttosto lo standard del settore per l'abbigliamento storico dell'industria agricola locale o regionale.

SHW320.8 Un giubbotto di sicurezza gonfiabile può essere indossato dai cavalieri di tutte le età, in tutte le classi Western e English.

SHW325. ZOPPIA Il giudice deve esaminare e controllare ogni cavallo presentato in gara ai fini delle 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 che il tipo di competizione lo richieda o meno.

SHW325.1 Zoppie evidenti saranno motivo di squalifica. Zoppie evidenti sono:

SHW325.1.1 Quando si possa osservare in modo costante al trotto in

ogni circostanza;

SHW325.1.2 Quando si possa osservare in modo costante al passo in ogni circostanza;

SHW325.1.3 Minimo carico dell'arto in movimento o a riposo e incapacità di muoversi

SHW330. ANDATURE - CLASSI WESTERN. Si applica la seguente terminologia:

SHW330.1 Il passo (walk) è un'andatura a quattro tempi, naturale, radente il suolo. Il cavallo, al passo, deve procedere in modo diritto (straight and true). 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 trotano 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 nel valutare le andature western. A questa gerarchia di considerazioni devono aderire i giudici e sarà di grande aiuto per i concorrenti per come devono essere presentati i loro cavalli. Di seguito i requisiti in ordine di importanza.

SHW330.4.1 Correttezza - riguardo la correttezza, che è l'elemento più importante gerarchicamente, i giudici devono stabilire se il concorrente ha eseguito ciascun'andatura correttamente come definito durante tutte o la maggioranza di tutte le classi in modo da avere una valutazione corretta e positiva. Per le andature western, ciò include un passo a quattro tempi, un trotto a due tempi e un galoppo a tre tempi. La distintività delle andature assegnate che vengono eseguite è essenziale.

SHW330.4.2 Qualità - riguardo la qualità, che è il secondo elemento più importante gerarchicamente, e può essere solamente considerato positivo se l'esecuzione dell'andatura è stata realizzata con il primo elemento di correttezza. Quando si valutano le caratteristiche piacevoli di un'andatura, tra molte considerazioni, i giudici dovranno considerare la grazia complessiva, l'espressione rilassata, la linea della schiena, la morbidezza del movimento, la consistenza e la lunghezza della falcata dell'andatura designata.

SHW330.4.3 Grado di difficoltà - riguardo il grado di difficoltà, questa è la meno importante e l'ultimo elemento gerarchico. Questo elemento deve essere solo considerato se le richieste di correttezza sono state raggiunte e la combinazione di correttezza e qualità permettono alla performance di essere considerata per il piazzamento. La difficoltà è grandemente influenzata dall'esibire un cavallo piacevole ad un ritmo e velocità che permettono la correttezza e la migliore qualità di andatura per quell'individuo. L'esecuzione del passo in modo che il piede libero copra l'impronta del piede precedente ha un alto grado di

difficoltà. Un trotto o galoppo che vengono eseguiti a ritmo lento senza sacrificare la correttezza o la qualità ha un altro grado di difficoltà. La lentezza che sacrifica la correttezza o negativamente impatta sulla qualità dovrà essere considerata non corretta e al massimo un'esibizione scadente.

SHW331. ANDATURE - WESTERN PLEASURE. La seguente terminologia è una descrizione delle andature di western pleasure:

SHW331.1 Walk (passo)

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 Jog (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 Moderate Extended Jog (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 Lope (galoppo)

SHW331.4.1 Galoppo inaccettabile - non ha andatura i 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. E' 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 galoppo 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 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 Walk (passo)

SHW332.1.1 Passo scadente - Questo cavallo può avere un ritmo irregolare che manchi della cadenza di quattro tempi o abbia una fermata e una partenza o un'apparenza robotica che ricordi una marcia. Potrebbe apparire nervoso e sul muscolo o timoroso e spaventato dall'andare avanti. Potrebbe anticipare o cercare di trottare o rompere o potrebbe apparire noioso, annoiato e distratto che trascina le sue zampe e perde il ritmo e la cadenza.

SHW332.1.2 Passo medio - Il cavallo camminerà con un'andatura a quattro tempi, una linea della schiena equilibrata e apparenza rilassata. Potrebbe un momento rallentare ma continuando a mantenere il suo movimento in avanti. Mantiene il corpo dritto e ha cadenza e ritmo. Tutto ciò fatto correttamente e con modi nella media.

SHW332.1.3 Passo buono - Questo cavallo ha un'andatura a quattro tempi, una linea della testa equilibrata e confortevole, un comportamento rilassato e appare luminoso e attento. Mantiene il ritmo, la fluidità e la cadenza e viaggia dritto con leggero contatto con le redini. Lui stende le spalle e le alza fin da dietro con la zampa in movimento che rimane vicina al terreno. I suoi piedi entrano nel terreno morbidi e mantengono lo stesso passo venendo fuori nello stesso modo in cui vi sono entrati.

SHW332.2 Trot (trotto)

SHW332.2.1 Trotto estremamente povero- Questo è un cavallo che non sembra compiere un'andatura in due tempi e appare molto scomodo nel suo tentativo di compierla. Egli non ha alcuna fluidità o equilibrio nel suo movimento e appare scomodo da essere

montato. Potrebbe essere debole e sciatto nei suoi garretti causando la perdita di movimento in avanti o utilizzi i suoi garretti lentamente o troppo indietro causando perdita della cadenza e del ritmo. Questo anche potrebbe essere un cavallo che si comporta in modo anomalo e svogliato nell'esibirsi all'andatura correttamente e perciò non esibisce un movimento accettabile.

SHW332.2.2 Trotto molto povero - Questo è un cavallo che potrebbe avere una cadenza irregolare ed essere restio ad andare avanti. Egli potrebbe non mantenere una cadenza regolare e un movimento equilibrato con una linea superiore piatta. Questo cavallo potrebbe apparire accelerato o sembri muoversi con uno stile in su e giù o possa essere sui muscoli apparendo nervoso e teso o possa essere a redine sciolta e sciatto causando una mancanza di riunione o apparendo fortemente sulle spalle. Potrebbe coprire il terreno facendo passi più frequenti invece di incrementare correttamente la lunghezza delle falcate.

SHW332.2.3 Trotto povero - questo è un cavallo con un movimento normale, che esibisca caratteristiche negative nella sua prestazione. Per esempio, questo cavallo potrebbe avere un trotto normale, ma avere un'espressione infelice, annoiata e risentita.

SHW332.2.4 Trotto corretto o normale - questo cavallo ha un'andatura in diagonale a due tempi nella quale il piede anteriore sinistro e il piede posteriore destro toccano il terreno simultaneamente e l'anteriore destro e il posteriore sinistro fanno ugualmente. Questo è il trotto standard e il cavallo DEVE avere una vera andatura a due tempi per essere normale o di qualunque altro livello più alto che normale. Ha una linea superiore orizzontale, con apparenza rilassata e un'espressione piacevole, viene esibito con un leggero contatto e appare andare avanti in modo obbediente.

SHW332.2.5 Trotto buono - questo è un cavallo con un movimento normale, che esibisce caratteristiche positive nella sua esibizione. Per esempio questo cavallo può avere un'andatura normale al trotto ma avere modi eccellenti e un'espressione con le orecchie in avanti e apparire sveglio ma rilassato e calmo.

SHW332.2.6 Trotto molto buono - questo è un cavallo che appare molto confortevole da cavalcare, ha sempre una cadenza ritmica di due tempi consistente, viene guidato bene e ha una linea superiore piatta e rilassata. Ha una buona falcata in avanti con equilibrio ed impulso. Paragonato al cavallo eccellente potrebbe non avere tanta falcata come potrebbe non avere il grado di portare fuori i posteriori o come raggiungere con le spalle. Potrebbe curvare le sue ginocchia o flettere i pastorali un pochino ma è ancora ovviamente morbido, calmo e rilassato. Ha un'apparenza attenta e calma con un'espressione piacevole e mantiene un leggero contatto con il morso.

SHW332.2.7 Trotto eccellente. Il movimento di questo cavallo sembra efficiente e senza sforzo. Lui utilizza la linea superiore arrotondando la schiena e muovendosi ugualmente via dai suoi posteriori creando impulso e sospensione rimanendo sempre calmo e controllato. Lui fa passi che coprono un lungo terreno con falcate deliberatamente piene e sta vicino al terreno. Lui chiude le spalle ed è piatto con le ginocchia e stende le sue gambe avanti e sembra entrare nel terreno per primo con la punta, anche se in realtà atterra piatto. Il movimento dai suoi garretti permette ai suoi posteriori di passare in o davanti a dove il suo piede anteriore ha lasciato il terreno usando la piena estensione della falcata. Questo cavallo è equilibrato, ha una linea superiore piana e ha un ritmo e una cadenza piano. Lui ha maniere eccellenti e una grande espressione apparendo rilassati e felici, morbido nella sua mascella

e bocca e viene esibito con un leggero contatto.

SHW332.3 Extended Trot (trotto allungato)

SHW332.3.1 Trotto esteso scadente - questo cavallo non sembra allungare mai la sua falcata ma semplicemente trotta più veloce. Potrebbe anche apparire dissonante e duro da cavalcare.

SHW332.3.2 Trotto esteso normale - è un cavallo che quando gli viene richiesto di estendere, avanza nel suo passo a horse who when asked to extend, moves up in his pace and still appears smooth to post on.

SHW332.3.3 Trotto esteso buono - è un cavallo che quando gli viene chiesto di estendere ha un allungamento ovvio della sua falcata con un leggero incremento del suo ritmo rendendolo più versatile. Questo cavallo è ancora morbido ma sembra avere più lunghezza con meno sforzo esercitato.

SHW332.4 Canter (galoppo)

SHW332.4.1 Galoppo estremamente povero - questo è un cavallo che non ha una vera andatura a tre tempi. Non ha cadenza, non ha ritmo, e non ha equilibrio, appare fuori sincronia e ovviamente non è comodo da cavalcare. Questo può essere anche un cavallo che si sta comportando male e che non è desideroso di esibirsi alla corretta andatura e perciò non mostra un movimento accettabile.

SHW332.4.2 Galoppo molto povero - questo è un cavallo che può apparire con un'andatura in tre tempi ma manca di spinta posteriore. Potrà essere piatto avendo o no la schiena arrotondata, o fallisca nell'impegnare i posteriori e perciò manchi di motore, impulso e sospensione. Può avere dei garretti deboli che gli causano un movimento in avanti con la parte anteriore o potrà non equilibrare il movimento in fuori del posteriore causando la sua pesantezza sugli anteriori. Questo cavallo mancherà di movimento in avanti, morbidezza dell'andatura, o consistenza della velocità. Lui potrebbe non usare le spalle correttamente causando un'eccessiva azione delle ginocchia. Potrà essere esibito con redini morbide e essere legato o mancare nell'essere raccolto o essere nervoso e sul muscolo causando un accorciamento e velocizzazione della falcata.

SHW332.4.3 Galoppo scarso - questo è un cavallo con un movimento mediocre, che esibisce caratteristiche negative nella performance. Per esempio, questo cavallo potrà avere un galoppo mediocre ma mancare in espressività o mancare in consistenza nella linea superiore.

SHW332.4.4 Galoppo corretto o normale - questo cavallo ha una vera andatura a tre tempi con una linea piatta superiore, e un movimento confortevole. Questo è il galoppo standard e un cavallo deve avere una reale andatura a tre tempi per essere considerato normale o qualunque dei livelli più alti che normale. Lui viene esibito con leggero contatto e risponde al suo cavaliere e ha un'apparenza rilassata con un'espressione compiaciuta.

SHW332.4.5 Galoppo buono - questo è un cavallo con un movimento corretto, che esibisce caratteristiche positive nella sua performance. Per esempio, può essere un cavallo con un'andatura al galoppo normale ma ha una grande espressione, consistenza e modi amorevoli.

SHW332.4.6 Galoppo molto buono - questo è un cavallo che ha più stile, guida, impulso e sospensione che il cavallo normale. Lui ha un forte movimento posteriore e morbido. Lui potrà curvare un pochino le ginocchia o non avere la lunghezza di falcata di un cavallo eccellente, pur mantenendo una linea superiore piatta e apparenza rilassata, è corretto e appare confortevole ad essere cavalcato. Ha un'espressione piacevole e reagisce al suo cavaliere.

SHW332.4.7 Galoppo eccellente - questo è un cavallo che utilizza la

sua linea superiore curvando la schiena, costringendo i suoi posteriori a muovere le sue zampe posteriori profondamente sotto di lui creando un impulso e la sospensione nel suo movimento. Lui ha una falcata posteriore in avanti, forte, profonda ed un ugualmente in avanti ginocchio piatto che raggiunge le zampe anteriori. Appare senza sforzo e totalmente in controllo del suo movimento con un gran autotrasporto. Crea energia rimanendo soft e reattivo al cavaliere. Il suo peso è distribuito correttamente sui posteriori e si muove con lunghe e lente falcate. Dà l'apparenza che, se richiesto, potrebbe facilmente allungare la sua falcata ed eseguire correttamente un galoppo alla mano. Questo cavallo ha un alto grado di sospensione, impulso ed elasticità nel movimento. Ha una grande espressione con le orecchie avanti ed è consistente, rilassato e in confidenza con un leggero contatto del morso.

SHW332.4.8 HAND GALLOP - deve essere definito l'allungamento della falcata con una differenza di velocità evidente. I cavalli devono essere sotto controllo per tutto il tempo ed essere in grado di fermarsi (non uno sliding stop). Se richiesto di fermarsi, dopo la fermata, 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 così 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 - CLASSI RANCH E WORKING WESTERN RAIL. In tutte le andature, il movimento del cavallo da ranch deve simulare un cavallo che necessita di coprire lunghe distanze, in modo morbido e tranquillo, come quello di un cavallo che lavora al ranch- Si applica la seguente terminologia:

SHW334.1 Passo- il passo è un'andatura naturale, a piede piatto, in quattro tempi. La camminata è ritmica e copre il terreno. Come in tutte le andature, il cavallo dovrà mostrare una linea superiore piatta o leggermente al di sopra dell'orizzontale con un'espressione viva e attenta.

SHW334.2 Passo allungato - il passo allungato è un evidente allungamento della falcata che aumenterà naturalmente l'andatura. Il cavallo dovrebbe muoversi in modo naturale (non un passo accelerato) come se stesse attraversando un pascolo aperto.

SHW334.3 Trotto - Il trotto è una naturale andatura a due tempi che dimostri un maggiore movimento in avanti rispetto al trotto western.

SHW334.4 Trotto esteso - il trotto esteso è un ovvio allungamento della falcata con un evidente incremento nel passo. Il cavallo dovrebbe muoversi in un modo come se volesse ricoprire un'area del ranch con una linea superiore al livello

SHW334.5 Galoppo - il galoppo è un'andatura a tre tempi. Il galoppo dovrebbe essere rilassato e morbido con una naturale falcata con movimento in avanti.

SHW334.6 Galoppo esteso - il galoppo esteso non è una corsa o una gara di corsa ma deve essere un ovvio allungamento della falcata, dimostrando un movimento in avanti a velocità di lavoro. Il cavallo deve dimostrare un livello superiore al di sopra della linea con un'espressione attenta e brillante.

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.

SHW350.2 Tutti i cavalli sui cui certificati di registrazione è segnalata la bocca di pappagallo, il criptorchidismo o eccessivo bianco secondo le regole di registrazione non sono idonei a competere nelle classi di morfologia incluse le classi di morfologia performance.

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.

SHW350.5 Errori, da giudicare in accordo con la severità:

SHW350.5.1 Principali errori nell'equilibrio:

Spalla ripida

Schiena lunga

Lombi deboli

Groppa corta

Groppa ripida

Debolezza dietro le spalle

Torace poco profondo

Gambe estremamente corte o lunghe rispetto alla circonferenza toracica

Estremamente irregolare dalla spalla alla groppa

Estrema disproporzione con la spalla, schiena o stinco che sono significativamente diversi in lunghezza quando visti di lato

SHW350.5.2 Errori minori nell'equilibrio:

Moderata inclinazione della spalla

Leggermente lungo nella schiena

Leggermente debole nei lombi

Leggera ripidezza della groppa

Leggero arrotondamento della groppa

Leggera debolezza o incavatura dietro le spalle

Leggermente poco profondo nel torace, gambe più corte o più lunghe rispetto alla profondità della circonferenza toracica

Leggermente irregolare dalla spalla alla groppa

Leggermente disproporzionato con la spalla, schiena o stinco che hanno lunghezze diverse quando visti di lato.

SHW350.5.3 Difetti Principali nella Correttezza Strutturale:

Spalla ripida che consente solamente una profondità di petto di 4 pollici o meno

Schiena lunga che dà l'impressione di essere molto più lunga della lunghezza della spalla e dell'anca quando vista di lato

Schiena debole che sembra essere più di due pollici dalla parte superiore delle spalle

Gambe anteriori dalla parte anteriore quando l'articolazione del ginocchio è chiaramente all'interno o all'esterno di una linea retta

Gambe anteriori dalla parte anteriore quando l'articolazione del garretto è chiaramente deviata all'interno o all'esterno di una linea retta

Gambe anteriori dalla parte anteriore quando lo zoccolo è severamente deviato all'interno o all'esterno di una linea retta, possibilmente causando interferenze durante il movimento

Gambe anteriori dal lato quando il ginocchio è spostato in avanti rispetto a una linea retta e non può mai avvicinarsi a bloccarsi in una linea retta

Gambe anteriori dal lato quando il ginocchio è situato dietro una linea retta o è chiamato "ginocchio da vitello"

Gambe anteriori dal lato quando il garretto è direttamente sopra e corre diritto dall'articolazione del garretto allo zoccolo con poco o nessun angolo

Gambe posteriori dalla parte posteriore quando il punto del garretto è chiaramente all'interno o all'esterno di una linea retta che corre dal punto dell'anca

Gambe posteriori dalla parte posteriore quando gli zoccoli sono chiaramente deviati all'interno o all'esterno di una linea retta dal punto dell'anca

Gambe posteriori dal lato quando l'articolazione del garretto stessa (guardando solo l'articolazione del garretto) è maggiore di un angolo di 160 gradi o inferiore a 130 gradi

Gambe posteriori dal lato quando l'articolazione del garretto è direttamente sopra e corre diritta dall'articolazione del garretto allo zoccolo con poco o nessun angolo

SHW350.5.4 Difetti Minori nella Correttezza Strutturale:

Spalla ripida che consente una certa profondità di petto ma non all'angolo corretto di 45 gradi

Schiena lunga che è più lunga della lunghezza della spalla o dell'anca quando vista di lato

Schiena debole che è inferiore a due pollici dalla parte superiore delle spalle alla schiena, ma mostra comunque debolezza

Gambe anteriori dalla parte anteriore dove c'è una leggera deviazione dell'articolazione del ginocchio all'interno o all'esterno di una linea retta

Gambe anteriori dalla parte anteriore dove l'articolazione del garretto è deviata all'interno o all'esterno di una linea retta

Gambe anteriori dalla parte anteriore quando lo zoccolo è deviato all'interno o all'esterno di una linea retta, ma non abbastanza severamente da interferire durante il movimento

Gambe anteriori dal lato quando il ginocchio è leggermente in avanti rispetto a una linea retta e può bloccarsi in una linea retta

Gambe anteriori dal lato quando il ginocchio è solo leggermente dietro la verticale o leggermente "a vitello"

Gambe anteriori dal lato quando il garretto ha un certo angolo dall'articolazione del garretto allo zoccolo, ma non abbastanza angolato per dare una corretta ammortizzazione

Gambe posteriori dalla parte posteriore quando il punto del garretto è all'interno o all'esterno di una linea retta che corre dal punto dell'anca

Gambe posteriori dalla parte posteriore quando gli zoccoli sono

deviati all'interno o all'esterno di una linea retta dal punto dell'anca Gambe posteriori dal lato quando l'articolazione del garretto stessa (guardando solo l'articolazione del garretto) è leggermente al di fuori dei limiti ideali che variano da 135 gradi a 150 gradi

Gambe posteriori dal lato quando l'articolazione del garretto ha un certo angolo, ma manca del corretto angolo per dare una corretta ammortizzazione

SHW350.5.5 Difetto Grave nelle Caratteristiche di Qualità, Genere o Tipo di Razza:

Il cavallo sarà pesantemente penalizzato, tanto da non essere posizionato sopra un cavallo in una posizione di guadagno di punti: Cavalli di 14 mani o meno per cavalli di età pari o superiore a 3 anni Cavalli che hanno andature (amble o passo)

SHW350.5.6 Difetto Maggiore nelle Caratteristiche di Qualità, Genere o Tipo di Razza:

Testa eccessivamente lunga

Naso romano

Occhi di maiale

Orecchie eccessivamente lunghe

Eccessivamente stretto tra gli occhi

Gonfiore eccessivo tra gli occhi

Orecchie molli

Orecchie con un pessimo aspetto o con cattiva espressione

SHW350.5.7 Difetti Minori nelle Caratteristiche di Qualità, Genere o Tipo di Razza:

Testa lunga

Piccolo gonfiore tra gli occhi

Orecchie a punta

Stretto tra gli occhi

Occhi piccoli

Orecchie lunghe

Orecchie spostate

SHW350.5.8 Difetti Maggiori nella Muscolatura:

Muscolatura del petto che appare come una larga piana o assenza di V

Muscolatura del petto che sembra essere inferiore a 6 pollici dalla giunzione collo/petto alla base del petto quando vista frontalmente Muscolatura della spalla che sembra essere meno della metà della lunghezza della schiena o dello stinco quando vista di lato Muscolatura dell'avambraccio che ha poca o nessuna prominente o definizione

Muscolatura dell'avambraccio che non si lega alto senza fusione al petto o al ginocchio

Muscolatura dello stinco che sembra più stretta della parte superiore dell'anca quando vista dal posteriore dandogli un aspetto di "sedere di mela"

Muscolatura dello stinco che sembra piatta con poca o nessuna definizione

Muscolatura dello stinco che sembra essere meno della metà della lunghezza della schiena o estremamente corta senza lunghezza quando vista di lato

Muscolatura del garretto che ha poca o nessuna prominente

Muscolatura del garretto che non si lega alto senza fusione allo stinco o al garretto

SHW350.5.9 Difetti Minori nella Muscolatura:

Muscolatura del petto che sembra avere una V invertita, ma manca della profondità di una muscolatura di alta qualità

Muscolatura del petto che sembra essere più di 6 pollici di profondità dalla giunzione collo/petto, ma manca della vera profondità di un petto di alta qualità

Muscolatura della spalla che è proporzionale in lunghezza quando

vista di lato, ma non equivalente alla schiena e allo stinco Muscolatura dell'avambraccio che ha definizione, ma manca della prominente o definizione di una muscolatura di alta qualità Muscolatura dell'avambraccio che si lega e si fonde con il petto e il ginocchio, ma manca della prominente e definizione di una vera muscolatura di alta qualità

Muscolatura dello stinco che sembra avere definizione, ma manca della prominente e larghezza di una vera muscolatura di alta qualità Muscolatura dello stinco che sembra più corta quando vista di lato rispetto alla schiena e al petto, ma è comunque proporzionale Muscolatura del garretto che ha definizione, ma manca della prominente e larghezza di una vera muscolatura di alta qualità Muscolatura del garretto che si lega e si fonde con lo stinco e il garretto, ma manca della prominente e definizione di una vera muscolatura di alta qualità

SHW351. CLASSI DI MORFOLOGIA DI GRUPPO (HALTER). 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. Le femmine che abbiano prodotto e portato alla luce un puledro nell'anno corrente o l'anno precedente. Le fattrici potranno avere qualunque età. Femmine esibite nella classe broodmare non sono eleggibili a competere in qualunque classe per puledre o femmine, neppure una qualunque femmina esibita nelle classi per puledre e femmine potrà competere in una classe per broodmare.

SHW355. ATTREZZATURA PER LA MORFOLOGIA (HALTER)

SHW355.1 Ai fini di questa regola, il termine equipaggiamento da morfologia deve includere l'uso di safety lead o corda sulle labbra nelle classi di morfologia.

SHW355.1.1 Safety lead è definita una catena soffice/flessibile non abrasiva ricoperta da materiale in pelle o simil pelle protettivo con maglie aventi un calibro di almento 4.0 mm che abbia una lunghina non assicurata con almeno $\frac{3}{4}$ di pollice di corda prima dell'attacco alla lunghina.

SHW355.1.2 Lip cord è definito come un cavo rotondo liscio, morbido/flessibile e non abrasivo in poliestere misto cotone, con un nucleo denso non inferiore a $\frac{3}{8}$ di pollice, che ha un anello non fissato con almeno $\frac{3}{4}$ di pollice del cavo al di fuori del cavezzale prima dell'attacco dell'anello.

SHW355.1.3 La lip cord descritta sopra non deve contenere metallo interno o esterno.

SHW355.1.4 La safety lead descritta sopra non può essere in be rawhide, suede o roughout, non può contenere metallo esterno e tutte le cuciture devono essere rivolte all'interno. Inoltre, la

copertura di pelle o similpelle deve essere estesa lungo i lati fino alla base del moschettone che si attacca al lato del cavezzale e deve essere chiaramente visibile sul lato dell'anello.

SHW355.1.5 Oltre a quanto descritto sopra, non è consentito aggiungere altre sostanze o materiali a un guinzaglio di sicurezza o a un cordone per le labbra.

SHW355.1.6 La safety lead o corda per le labbra possono essere applicati solo sulla gengiva e non attraverso la bocca.

SHW355.2 Stalloni, femmine e castroni di tutte le età possono essere esibiti con una corda labiale permessa nelle divisioni open e amateur; femmine e castroni di tutte le età possono essere esibiti con una safety lead o corda per labbra come definite sopra nella divisione youth; le catene labiali di qualunque tipo sono proibite; tutti gli altri tipi di corde labiali che non incontrano la definizione di una corda labiale permessa sono proibite.

SHW355.3. I seguenti cavalli potrebbero non essere autorizzati a essere mostrati con un safety lead o una c per le labbra:

355.3.1. qualsiasi cavallo presentato nelle classi di performance halter:
e

355.3.2. qualsiasi cavallo presentato in una classe di ranch horse conformation.

355.3.3. qualsiasi cavallo presentato in una classe di ranch horse conformation.

SHW355.4. Applicare pressione eccessiva o stratonare eccessivamente una corda labiale o una safety lead è proibito. I safety lead e i corde per le labbra e la loro applicazione all'area delle gengive saranno ispezionati durante il processo di giudizio. L'usura eccessiva, i bordi ruvidi o taglienti attorno alla copertura protettiva del safety lead o della corda per le labbra sono proibiti; qualsiasi area grezza o abrasione dell'area delle gengive è motivo di squalifica.

SHW362 PROCEDURE PER GIUDICARE LA MORFOLOGIA. I cavalli avanzeranno al passo, uno alla volta, verso il giudice. Quando il cavallo di 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 svolterà, sempre trotando, verso sinistra svolgendo una vera L e procederà in direzione del prossimo cono piazzato prima del muro di sinistra o la 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 una gara con un giudice unico, il giudice dovrà allineare i cavalli piazzandoli in ordine testa a coda in accordo con le preferenze.

SHW362.2 Un cavallo con buone maniere è un cavallo che (1) è sotto il controllo del concorrente mentre piazza il cavallo e rimane fermo per l'ispezione e (2) è ragionevolmente fermo e ha il piede piatto mentre è fermo per l'ispezione.

SHW362.3 Allo scopo di questa regola, il termine comportamento dirompente include, ma non limitato a impennarsi, sgroppare, mordere o indietreggiare o cadere addosso ad altri cavalli.

SHW362.4 I giudici devono squalificare e scusare dal campo gara prima del piazzamento finale un cavallo che:

SHW362.4.1 mostri un comportamento dirompente tale che lui o altri cavalli diventino ingestibili ad essere ispezionati dal giudice;

SHW362.4.2 mostri un comportamento dirompente tale che la sua sicurezza, quella di chi lo presenta, di un concorrente, un giudice o un

altro cavallo viene messa in pericolo;

SHW362.4.3 non è sotto il controllo del concorrente;

SHW362.4.4 diventa distratto dal concorrente;

SHW362.4.5 è caduto e si trova sul fianco con tutti e quattro i piedi stesi nella stessa direzione;

SHW362.4.6 viene trovato sangue sul suo corpo, incluso, ma non limitato al naso, mento, bocca, lingua o gengive, senza tener conto della causa;

SHW362.4.7 è zoppo;

SHW362.4.8 fallire nel completare il predescritto percorso correttamente in tre tentativi.

SHW362.5 piuttosto che squalificare, un giudice può scegliere di incolpare un cavallo che esibisce un comportamento dirompente così a lungo fino a quando il suo comportamento dirompente non si qualifica ad essere come descritto nelle regole SHW362.4.1-5 sopra.

SHW362.6 Se un cavallo mostra un comportamento dirompente descritto nelle regole SHW362.4.1-5 e causi la perdita dei loro cavalli ad altri concorrenti, solo il cavallo che ne è stato la causa sarà squalificato e scusato. La decisione del giudice sarà irrevocabile.

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 nonostante la bocca di pappagallo o il criptorchidismo siano 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 nella stessa classe contemporaneamente cavalli di due divisioni di sesso.

SHW362.10 Le femmine che hanno subito l'asportazione delle ovaie possono essere esibite in classi di morfologia performance e ranch horse conformation solamente, e non possono essere presentate in qualunque altra classe di morfologia e non sono eleggibili per il grand e reserve.

SHW362.11 Un espositore in qualsiasi classe di morfologia youth, amateur o amateur select che non sia fisicamente in grado di eseguire la parte di tracking può presentare una richiesta di esenzione dal tracking all'AQHA.

SHW362.11.1 Le richieste devono essere presentate utilizzando il modulo ufficiale di esenzione dal tracking, da completare/firma da un medico autorizzato. Il modulo di esenzione deve essere presentato almeno due settimane prima dell'evento approvato dall'AQHA.

SHW362.11.2 Una volta approvata, l'esenzione dal tracking sarà valida fino al 31 dicembre dell'anno corrente. L'esenzione dal tracking sarà valida per tutte le gare approvate dall'AQHA e gli eventi di campionato dell'AQHA.

SHW362.11.3 Il membro che riceve un'esenzione dal tracking sarà inidoneo (anche dopo la scadenza del 31 dicembre) a tentare la parte di tracking a meno che e fino a quando l'AQHA non riceverà una conferma firmata da un medico che tale individuo è fisicamente in grado di completare la parte di tracking.

SHW362.11.4 È responsabilità dell'espositore fornire tempestivamente la prova dell'esenzione dal tracking allo show manager. È responsabilità dello show manager informare il giudice (o i giudici) di eventuali esenzioni dal tracking.

SHW362.11.5 Uno youth o un amateur sostituito con attuale iscrizione AQHA può condurre il cavallo attraverso la parte di tracking della classe e nella formazione. L'espositore che riceve l'esenzione dal tracking deve successivamente preparare e presentare il cavallo per il resto della classe.

SHW362.11.6 Il tracker sostituito deve essere vestito in modo appropriato come per SHW320.

SHW362.11.7 Il tracker sostituito deve rimanere nell'arena per tutta la durata della classe a una distanza sicura e ragionevole. In caso di interruzione, il tracker sostituito può assistere, tuttavia qualsiasi altra istruzione o assistenza è proibita come per VIO240. Fare riferimento a SHW362.4 riguardo al comportamento dirompente del cavallo assistito.

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 cavallo performance al primo posto verrà chiamato Campione Performance di Morfologia in classi con cinque o più entrate.

SHW365.2 Allo scopo di questa regola, il termine Punti AQHA Performance include punti guadagnati nelle classi sottolineate in ACHIEVEMENT AWARD oltre che la morfologia e la corsa.

SHW365.3 I seguenti cavalli sono gli unici cavalli eleggibili a competere nelle classi di morfologia performance:

SHW365.3.1 i cavalli che hanno guadagnato un Registro di Meriti da corsa;

SHW365.3.2 i cavalli che hanno guadagnato un Registro dei Meriti Performance prima del 2010, e;

SHW365.3.3 cavalli che hanno guadagnato il Registro di meriti performance dopo il 1° gennaio 2010 così a lungo che il loro registro mostra che hanno guadagnato almeno 5 o più Punti Performance AQHA in competizioni diverse dallo Showmanship at Halter. P.e. Un cavallo guadagna un Registro Performance di Meriti prima del 1° gennaio 2010. I 10 punti guadagnati per ottenere il registro di meriti consistono in 6 punti di Showmanship at Halter e 4 punti in Western Pleasure, il cavallo è eleggibile a competere in una classe performance di morfologia.

P.e. Un cavallo guadagna un Registro dei Meriti Performance dopo il 1° gennaio 2010 che consiste di 6 punti di Showmanship at Halter e 4 punti di Western Pleasure, dovrà ottenere ancora un punto AQHA performance in una classe diversa dallo Showmanship at Halter per essere eleggibile a competere nelle classi di morfologia performance.

SHW365.3.4 I cavalli che competono in una classe performance nella stessa gara possono anche essere presentati nell'halter performance: I cavalli devono essere cavalcati o guidati allo show. Le classi di Walk-Trot e showmanship at halter non contano come classe eleggibile di performance.

SHW365.4 Al fine di questa regola, un punto nel Registro di Merito AQHA Performance si considera guadagnato solamente se dopo che il Registro di Merito o il Punto Performance AQHA sono stati ufficialmente registrati nei Risultati AQHA.

SHW365.5 Prove che il cavallo incontra i requisiti di eleggibilità specificati sopra devono essere forniti allo show management.

SHW365.6 Il Registro dei Meriti si applica al cavallo. Se il cavallo viene venduto, il cavallo è eleggibile a competere nella morfologia halter con il nuovo proprietario fintanto che incontra i requisiti di eleggibilità specificati sopra.

SHW365.7 Un cavallo non può gareggiare nella classe di morfologia d'età e nella classe di morfologia performance alla stessa gara 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, fatta eccezione per le femmine sterilizzate, devono rientrare in arena allineando da un lato tutti i primi e dall'altro tutti i secondi piazzati. Riferitevi a SHW260.8 con allocazione di punti Grand e Reserve.

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 o più 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 ha solo nelle divisioni Youth e Amateur. Lo showmanship è designato per valutare l'abilità del concorrente ad eseguire, insieme ad un cavallo ben curato e toelettato, una serie di manovre prescritte da un giudice con precisione e fluidità mentre esibisce equilibrio e confidenza, e mantenendo una posizione del corpo in equilibrio, 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'annuncio 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: conduzione del cavallo al passo, jog, trotto o trotto allungato, indietro (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. Girare il cavallo tirandolo è una manovra non accettabile. Il giudice deve avere il concorrente piazzato con il cavallo per l'ispezione in un punto del percorso

durante la classe.

SHW372. Showmanship whips (dressage whips etc.), redini war o simili strumento qualunque altro tipo di filo o corda sopra la testa del cavallo non sono permessi per lo svolgimento dello showmanship.

SHW372.1 Un anello misurato minimo di 4.0 mm è richiesto

SHW373. PUNTEGGIO: i concorrenti riceveranno un punteggio da 0 all'infinito con 70 che denota un punteggio medio. I patterns saranno divisi da 6 a 10 manovre, come specificato dal Giudice, e ciascuna manovra sarà punteggiata da più tre a meno tre con incrementi di 1/2 punto accettabili che saranno aggiunti o sottratti da 70. I punteggi delle manovre devono essere determinati indipendentemente dalle penalità, e dovranno riflettere in ugual modo di entrambe la performance del pattern del concorrente e la forma di equitazione ed efficacia dell'espositore per ottenere i seguenti punteggi.: -3 estremamente povera, -2 molto povera, -1 povera, 0 normale o corretta, +1 buona, +2 molto buona, +3 eccellente. La forma complessiva e l'efficacia nell'equitazione degli espositori dovrebbero essere valutate da 0 a 5, con 0 a 2 come media, 3 buono, 4 molto buono, 5 eccellente.

SHW374. Aspetto generale del concorrente e del 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. 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'aiusilio 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 con i gomiti bloccati.

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, il conduttore dovrebbe girarsi dalla posizione di conduzione per rivolgersi verso il posteriore del cavallo con la mano destra tesa davanti al proprio costato mantenendo ancora una leggera curvatura dei gomiti e camminare in avanti. La posizione ideale è di avere la spalla sinistra del concorrente allineata con la zampa anteriore sinistra del cavallo.

SHW375.6 Durante il piazzamento del cavallo per l'ispezione, il conduttore 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. Pattern 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 volenterosamente, rapidamente e prontamente con il minimo di aiuti visibili ed udibili.

SHW377.1 Il cavallo dovrebbe essere condotto direttamente sul 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 Nei giri superiori ai 90 gradi, il giro ideale consiste nel cavallo che ruota sulla zampa posteriore destra mentre incrocia e supera la zampa anteriore destra con la zampa anteriore sinistra. Un espositore non dovrebbe essere penalizzato se il suo cavallo esegue una rotazione sulla zampa posteriore sinistra, ma un espositore il cui cavallo esegue correttamente la rotazione dovrebbe ricevere un punteggio maggiore.

SHW377.5 Una virata a sinistra tirando è una manovra inaccettabile.

SHW377.6 I cavalli dovrebbero essere piazzati rapidamente con gli arti in appiombo sotto il corpo. Quando il cavallo si ferma in

appiombo, già piazzato non occorre ripiazzarlo.

SHW378. Penalità. La valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate indipendentemente. Le seguenti penalità saranno applicate per ogni occorrenza e verranno detratte dal punteggio finale:

SHW378.1 Tre (3) punti

- Rottura di andatura al passo o trotto per più di 2 falcate
- Girare per più o meno di 1/8 di giro
- Toccare o colpire un cono
- Spostare il piede perno
- Alzare il piede perno durante il pivot o alzarlo e riposizionarlo nella stessa posizione
- Alzare un piede durante il set-up e sostituirlo nello stesso luogo dopo la presentazione

SHW378.2 Cinque (5) punti

- Non eseguire l'andatura o non fermarsi entro 10 piedi (3 metri) dell'area designata
- Rottura di andatura al passo o trotto per più di due falcate
- Dividere il cono (Il cono tra il cavallo e il conduttore)
- Un cavallo che esce fuori da una girata o che muove il posteriore in modo significativo durante un pivot o una girata
- Il cavallo che si muova dopo essere stato piazzato per la presentazione
- Il cavallo che riposa un piede o l'anca spostata durante il set-up
- Girare per più o meno di tra 1/8 e ¼ di giro

SHW378.3 Dieci (10) punti

- "L'esibitore non è nella posizione richiesta durante l'ispezione."
- "L'esibitore tocca il cavallo o calcia o punta i piedi verso i piedi del cavallo durante il set-up."
- "Stare direttamente di fronte al cavallo."
- "Perdita della corda di guida, tenere la catena o usare due mani sulla corda di guida."
- "Disobbedienza evidente, inclusi morsi, calci, impennate o zampate; cavallo che continua a girare intorno all'esibitore."
- "Il cavallo esce o sposta significativamente il posteriore durante una rotazione o un giro più di una volta."

SHW378.4 Squalifica (non deve essere piazzato) include:

- Mancanza di controllo sul cavallo che metta in pericolo il conduttore, altri cavalli o concorrenti, o il giudice.
- Il cavallo che sfugga al conduttore.
- Mancanza da parte del conduttore di portare il numero corretto.
- Maltrattamento intenzionale del cavallo.
- Addestramento o allenamento eccessivo, utilizzo di aiuti artificiali.
- Equipaggiamento illegal.
- Fuori percorso, incluso: colpire o trovarsi dalla parte sbagliata del cono o del marker; non eseguire l'andatura designate; girare più o meno di ¼;

SHW400. CLASSI PERFORMANCE. Nelle competizioni con divisioni open, un concorrente può presentare uno o più cavalli in una classe, ma ciascun cavallo potrà avere solamente un cavaliere per classe. Negli eventi di lavoro con divisioni open individuali (ranch riding, ranch trail, reining, working cow horse, western riding, barrel racing, pole bending, jumping, working hunter, trail, tie-down roping, breakaway roping, dally team roping - heading, dally team roping - heeling, team penning, ranch sorting, cutting and VRH/RHC riding classes) un cavaliere può:

SHW400.1 Presentare tre cavalli in classi junior.

SHW400.2 Presentare quattro cavalli in classi senior.

SHW400.3 Presentare quattro cavalli in classi all ages. Non c'è una stipula della combinazione dei cavalli junior e/o senior nelle classi all ages. Se la classe junior e la classe senior sono combinate dovuto a mancanza di iscritti (potranno essere combinate solo se ci sono due o meno entrate in una o entrambe le junior e senior) quella classe diventerà una all-age.

SHW400.4 In una classe a livelli che viene eseguita in contemporanea (Livello 2 e Livello 3), un concorrente potrà presentare un massimo di quattro cavalli. Se meno di due entrate nel Livello 2, le entrate verranno combinate con il Livello 3.

SHW400.5 In tutte le manifestazioni youth livello 1, youth, amateur livello 1 e amateur, select amateur e amateur in eventi working individuali, (ranch riding, ranch trail, reining, working cow horse, boxing, western riding, barrel racing, pole bending, stake race, jumping, working hunter, trail, breakaway roping, tie-down roping, dally team roping - heading, dally team roping - heeling, team penning, ranch sorting, cutting and VRH/RHC riding classes) un concorrente può presentare fino a tre cavalli indipendentemente dal sesso (eccetto youth, Level 1 youth, VRH/RHC rookie youth, Level 1 amateur e VRH/RHC rookie amateur, dove gli stalloni non possono essere esibiti.)

SHW400.6 Un concorrente Select, negli eventi di lavoro individuale può presentare qualunque combinazione nel select e amateur con un massimo di tre cavalli diversi esibiti e quel cavallo viene presentato una sola volta da qualunque concorrente in quella classe. Per esempio, un concorrente select in eventi working individuali può esibire tutti e tre i cavalli nell'amateur, tutti e tre i cavalli nel select, due nel select e uno in amateur o uno in select e due in amateur.

SHW400.7 Un concorrente select nelle classi select amateur o amateur può gareggiare con 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 and pleasure driving) fin tanto che un cavallo viene presentato nella classe amateur di gruppo e un cavallo diverso viene presentato nella classe select di gruppo. Se le classi dovessero essere combinate, l'amateur select dovrà decidere su quale cavallo competere.

SHW400.8 Nessun cavallo può essere mostrato in più di due sottocategorie giovanili o amatoriali di qualsiasi tipo di evento. (Esempio: un cavallo montato in una gara di reining da un giovane nel gruppo dei 13 anni e meno può anche essere montato in una gara di reining da un giovane nel gruppo dei 14-18 anni). Tuttavia, lo stesso cavallo può essere mostrato in una classe di Livello 1 e poi mostrato da un altro esibitore o dallo stesso esibitore in una divisione giovanile o amatoriale di Livello 2 o Livello 3.

SHW400.9 Nessun concorrente di 18 anni o più giovane può essere legato, allacciato, o fissato in qualsiasi modo alla sella durante le gare youth o novice youth (eccetto come descritto in SHW320.1) o da qualunque strumento durante le competizioni youth e youth Livello 1.

SHW400.10 In caso di finale, ogni cavallo dovrà essere montato nella classe e dallo stesso cavaliere che l'ha montato nelle eliminatorie.

SHW400.11 Ogni cavallo utilizzato in show approvati AQHA in

qualità di supporto nelle gare di cutting, heading e healing, deve essere un American Quarter Horse.

SHW400.12 Tenere il pomo della sella con una mano verrà penalizzato e potrà essere squalificato a discrezione del giudice a meno che coperto da specifiche regole della classe.

SHW400.13 Permettere ai concorrenti di posticipare i tempi negli eventi di velocità. Se un concorrente può gareggiare in classi multiple, possono fare una gara e dichiarare prima che quella particolare gara verrà riportata o posticipata all'altra classe in cui parteciperà. Ciò si applica agli youth di Livello 1, gli youth, gli amateur di livello 1, gli amateur e i Select amateur. Il concorrente dovrà dichiarare al momento di esibirsi se qualcuno dei tempi verrà posticipato e a quale classe particolare. Una tassa di iscrizione e qualunque tassa addizionale verrà pagata per ciascuna classe in cui si esibisca. Un concorrente non può chiedere di posticipare un tempo una volta che la classe è iniziata o può posticipare il tempo a qualunque altra classe che si sia già svolta. Faranno la loro gara nella prima classe in cui si sono scritti secondo il programma di gara. Essi verranno inclusi nell'ordine di partenza per quella classe ma non verranno piazzati nell'ordine di partenza per le classi a venire in cui abbiano dichiarato ciò per non influire sull'ordine di partenza per quelle classi particolari. L'annunciatore dovrà anche annunciare nella corsa iniziale se il tempo verrà posticipato a qualunque altra classe successiva. Se una gara si svolge dove ci sono giudici multipli, e la classe si tiene una volta allora il tempo verrà annotato per ciascun giudice inserito nella classe appropriata e dichiarata. Se la gara è un circuito di più giorni, allora un'iscrizione e una dichiarazione deve essere fatta per ciascuna giornata separata di gare. Una volta che la classe è iniziata un concorrente che dichiara che il tempo verrà posticipato non può decidere di correre indipendentemente.

SHW400.14 I barili non devono essere usati come markers in qualsiasi evento eccetto che nel barrel racing.

SHW400.15 Le sedie non possono essere usate come markers in qualunque evento.

SHW400.16 Nelle gare di velocità, si raccomanda il passaggio del trattore prima dell'inizio e dopo ogni sette cavalli; lo show management può decidere di passare il trattore più frequentemente.

SHW401. LEVEL 1 (CAVALLO) WESTERN PLEASURE. Lo scopo del western pleasure di livello 1 è di permettere ad un cavallo di competere in un campo con cavalli minimamente esperti dello stesso livello di esperienza. Il western pleasure di livello 1 è la pietra miliare per accedere alle più avanzate di livello 2 e 3.

SHW401.1 I cavalli non tenendo conto della loro età possono essere cavalcati con una mano e un morso western standard come approvato dalle regole di equipaggiamento AQHA o con due mani e un filetto o bosal come descritto dalle regole di equipaggiamento AQHA.

SHW401.2 Con l'eccezione dell'eleggibilità e dei requisiti per l'equipaggiamento, le stesse regole si applicano al western pleasure di Livello 1 e western pleasure.

SHW401.3 I cavalli eleggibili a competere se non hanno, al 1° gennaio dell'anno corrente:

SHW401.3.1 vinto 25 punti o più nelle gare approvate AQHA di western pleasure (i punti del cavallo di tutti i livelli in tutte le divisioni conteranno inclusi i punti rookie/introduttivi e sono cumulativi nel determinare l'eleggibilità); o

SHW401.3.2 ha vinto \$2,500 o più in qualsiasi organizzazione o associazione equina nelle classi di western pleasure, comprese le vincite riportate da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

SHW401.3.3 Accuratezza dell'eleggibilità e di responsabilità del concorrente o del proprietario.

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 ed un piacere da montare. Questa gara verrà giudicata in base all'esecuzione, 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.

SHW406.1 Nessun cavallo può partecipare contemporaneamente a Western Pleasure e Ranch Riding, o a Western Pleasure e Versatility Ranch Horse Ranch Riding, indipendentemente dalla divisione.

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 o galoppo; in una o entrambe le direzioni dell'arena. Il giudice dovrà obbligatoriamente chiedere di allungare il trotto moderatamente per almeno una delle direzioni, con eccezione per le classi di livello 1, la youth 11 e sotto, la youth 13 e sotto, select western pleasure e western pleasure 2 years old. Tuttavia la moderata

estensione del trotto rimane opzionale nelle classi sopra. Una moderata estensione del trotto deve essere definita un'allungamento della falcata a due tempi che ricopra più terreno. Cadenzata ed equilibrata con morbidezza è più essenziale della velocità. I cavalieri dovranno star seduti nella sella al trotto moderatamente esteso. 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 a discrezione del giudice, 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. Ai seguenti errori sarà attribuito un peso dipendente dalla loro gravità:

Eccessiva velocità (a ogni andatura)

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 di 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 (la punta delle orecchie sotto il livello del garrese)

Cavallo incappucciato con il muso dietro la verticale.

Muso eccessivamente davanti alla verticale

Movimento eccessivo della linea superiore al galoppo

Apertura eccessiva della bocca del cavallo

Inciampare

Impiego degli speroni davanti al sottopancia

Use of spurs forward of the cinch

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 amateur livello 1 o youth livello 1 nelle quali saranno errori giudicati in base alla gravità:

Testa del cavallo troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale o altri segni che mostrino apparente intimidazione.

SHW415. LEVEL 1 (CAVALLO) RANCH RIDING. Lo scopo del livello 1 di ranch riding è permettere a un cavallo di competere in un campo con cavalli di pari livello di esperienza. Il livello 1 di ranch riding è un trampolino di lancio per le competizioni più avanzate del livello 2 e livello 3.

SHW415.1 Indipendentemente dalla loro età, i cavalli possono essere montati con una mano e un morso western standard approvato dalle regole dell'equipaggiamento AQHA, oppure con una o due mani con un filetto o bosal come descritto nelle regole dell'equipaggiamento AQHA.

SHW415.2 Con l'eccezione dei requisiti di idoneità e dell'equipaggiamento, si applicano le stesse regole nel livello 1 di ranch riding come nel ranch riding.

SHW415.3 I cavalli sono idonei a competere se non hanno, al 1° gennaio dell'anno in corso:

SHW415.3.1 guadagnato 25 punti o più nelle classi di ranch riding approvate dall'AQHA (i punti del cavallo di tutti i livelli in qualsiasi divisione saranno conteggiati, escludendo i punti introduttivi/principianti e sono cumulativi nel determinare l'idoneità); oppure

SHW415.3.2 vinto \$2.500 o più in qualsiasi organizzazione o associazione equina nelle classi di ranch riding, inclusi i guadagni riportati da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

SHW416. RANCH RIDING. Lo scopo della classe di ranch riding è misurare la capacità del cavallo di essere piacevole da cavalcare mentre viene utilizzato come mezzo di trasporto per svolgere un compito di ranch dopo l'altro. Il cavallo dovrebbe riflettere la versatilità, l'attitudine e il movimento di un cavallo da lavoro di ranch che cavalca al di fuori dei confini di un'arena. Il cavallo dovrebbe essere ben addestrato, rilassato, tranquillo, morbido e cadenzato in tutte le andature. Il cavallo da ranch ideale si muoverà con un movimento in avanti e dimostrerà un evidente allungamento del passo nelle andature estese. Il cavallo può essere cavalcato con un contatto leggero o con le redini relativamente lente senza richiedere una restrizione eccessiva, ma non deve essere mostrato con le redini completamente allentate. Le buone maniere complessive e la reattività del cavallo da ranch riding nel fare transizioni tempestive in modo fluido e corretto, così come la qualità del movimento, sono considerazioni primarie. Il cavallo da ranch riding ideale dovrebbe avere un aspetto naturale da cavallo da ranch dalla testa alla coda in ogni manovra.

SHW416.1 Per i cavalli di tre anni e più, offerti come classe di livello 1, junior, senior o open per tutte le età, e come classe di livello 1 youth, 13 e sotto, 14-18, o youth per tutte le età, e come classe di livello 1 amatoriale, livello 1 select, select o amatoriale per tutte le età.

SHW416.2 Nessun cavallo può partecipare alla classe di western pleasure e ranch riding allo stesso show indipendentemente dalla divisione (youth, amateur, select o open).

La direzione dello show può svolgere le gare di ranch riding AQHA e VRH ranch riding contemporaneamente se tenute all'interno di un completo show di cavalli da ranch versatili. Se tenute contemporaneamente, si applicheranno le regole di ranch riding AQHA (SHW416-419.8).

SHW417. Requisiti della classe:

SHW417.1 Ogni cavallo dovrà lavorare individualmente, svolgendo sia le manovre richieste che quelle opzionali, e verrà valutato sulla base di un punteggio da 0 a 100 con 70 che denoti una performance corretta. Ogni manovra riceverà un punteggio che verrà aggiunto o sottratto da 70 e se è soggetto a una penalità questa verrà sottratta. Ogni manovra verrà valutata sulle basi seguenti, con un range che va da più 1 ½ a meno 1 ½: -1 ½ estremamente scarso, -1 molto scarso, -1/2 scarso, o corretto, +1/2 buono, +1 molto buono e +1 ½ eccellente. I punteggi delle manovre verranno determinati e assegnati indipendentemente dalle penalità. L'aspetto naturale del cavallo da ranch sarà anche valutato su una scala che va da +1 ½ a -1 ½.

SHW417.2 Deve essere utilizzato uno dei 15 schemi approvati, tranne che agli eventi AQHA World e Level 1 Championship dove possono essere utilizzati schemi alternativi.

SHW417.3 La cadenza complessiva e l'esecuzione delle andature dovrebbero essere come descritto in ANDATURE, (SHW334 Ranch Riding)

con enfasi sul movimento in avanti, fluido e ampio per tutte le andature. Le transizioni dovrebbero essere eseguite nei punti designati, con fluidità e reattività.

SHW417.4 Non c'è limite di tempo.

SHW417.5 L'utilizzo di tronchi naturali è richiesto.

SHW417.6 Si raccomanda di stare seduti al trotto normale e al galoppo; tuttavia, è accettabile stare in piedi nelle staffe al trotto esteso e al galoppo esteso, oppure trottare sollevati al trotto esteso.

SHW417.7 Toccare o tenere il pomo della sella è accettabile.

SHW418. Abbigliamento ed equipaggiamento del ranch riding

SHW418.1 Nessuno smalto per zoccoli, o nero per zoccoli.

SHW418.2 Nessun tipo di estensioni della coda o la criniera intrecciata o fasciata.

SHW418.3 Scoraggiata la tosatura all'interno delle orecchie

SHW418.4 è permessa la tosatura sotto al sottosella, e anche la tosatura dei garretti o eccessivo (lungo) pelo del muso.

SHW418.5 Equipaggiamento con argenti non conterà nel giudicare una buona attrezzatura da lavoro. L'argento sulla testiera e sulla sella è scoraggiato.

SHW418.6 è consigliato ai concorrenti l'utilizzo del pettorale e del secondo sottopancia.

SHW418.7 Quando si partecipa con un morso snaffle o un hackamore, l'espositore può passare in qualsiasi momento dall'uso delle due mani a quello di una sola mano sulle redini.

SHW419. Penalità di Ranch Riding. Le valutazioni delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate in modo indipendente. Le seguenti penalità saranno applicate ad ogni occorrenza e saranno sottratte dal punteggio finale:

SHW419.1 Un (1) punto

Troppo lento (per andatura)

Troppo bridato (per manovra)

Fuori dall'inquadratura (per manovra)

Interruzione dell'andatura al passo o al trotto per 2 passi o meno

Piede sbagliato o fuori passo per 2 passi o meno

SHW419.2 Tre (3) punti

Interruzione dell'andatura al passo o al trotto per più di 2 passi

Interruzione dell'andatura al galoppo, eccetto quando si corregge un piede sbagliato

Piede sbagliato o fuori passo per più di due passi

Redini pendenti (per manovra)

Piede sbagliato o incrocio dei passi per più di due passi durante il cambio di piede

Trottare per più di 3 passi durante un semplice cambio di piede

Trottare per più di 3 passi durante l'uscita da un rollback al galoppo da fermo o dal passo

Disturbo grave di qualsiasi ostacolo

SHW419.3 Cinque (5) punti

Evidente disobbedienza (calcio, morso, sgroppata, impennata, ecc) per ciascun rifiuto

SHW419.4 Fuori percorso (OP) Piazzati dopo i cavalli che eseguano tutte le manovre

Manovre eliminate o aggiunte

Manovre incomplete

Disobbedienza evidente ripetuta

Uso di due mani (eccetto cavalli junior e Level 1 presentati in filetto/hackamore), più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nelle due redini).

SHW419.5 Punteggio (0) zero

Equipaggiamento illegal incluso il nero per zoccoli, criniere

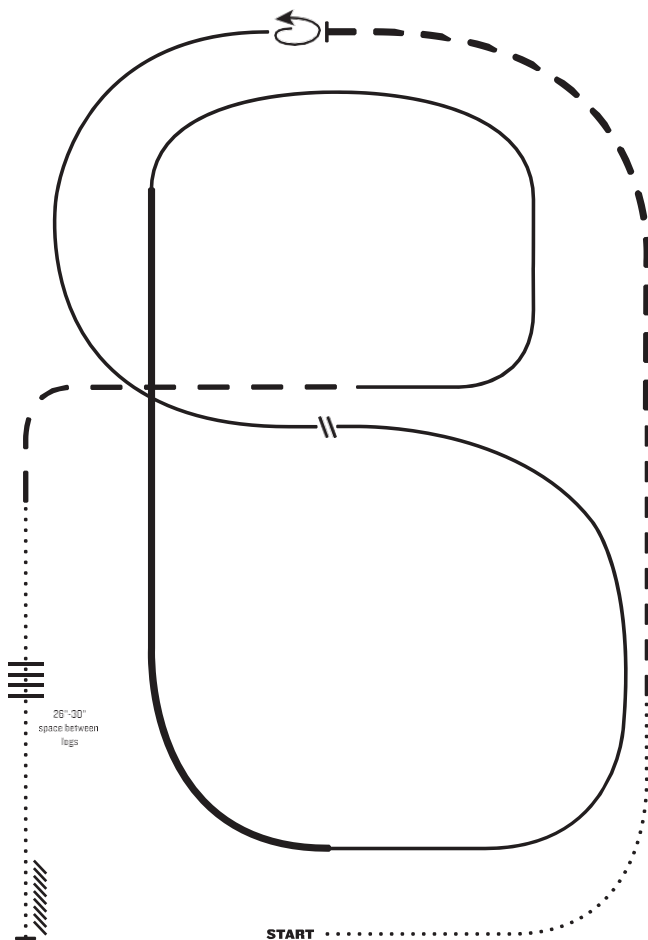
intrecciate o legate con elastici, o estensioni per la coda.

Molestia intenzionale

SHW419.6 Nessuna specifica penalità si riceverà per aver sfiorato/colpito ma la deduzione verrà fatta sul punteggio della manovra

SHW419.7 Nessuna penalità specifica si incontrerà per un over o under spin ma la deduzione verrà fatta sul punteggio della manovra.

RANCH RIDING – PATTERN I



LEGEND

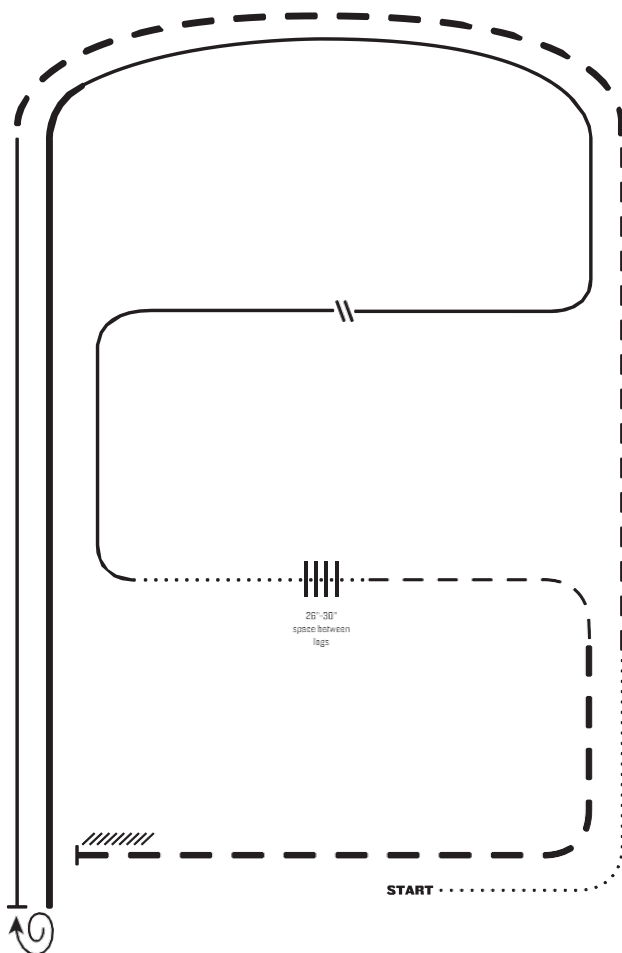
.....	Passo
.....	Passo allungato
-----	Trotto
-----	Trotto allungato
————	Galoppo
————	Galoppo allungato
////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è intesa solamente per la descrizione generale del pattern.

I concorrenti devono utilizzare lo spazio dell'arena per meglio esibire i loro cavalli.

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto esteso, in cima all'arena, stop
4. Girare 360° a sinistra
5. ½ cerchio a mano sinistra, galoppare verso il centro
6. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
7. ½ cerchio a mano destra
8. Galoppo esteso lungo il lato lungo dell'arena (mano destra)
9. Raccogliersi e riprendere il galoppo intorno alla parte superiore dell'arena e ritornare al centro
10. Rompere al trotto esteso
11. Passo sopra ai pali
12. Fermarsi e indietreggiare

RANCH RIDING – PATTERN 2



1. Passo
2. Trotto
3. Trotto esteso
4. Galoppo a mano sinistra
5. Stop, 1 1/2 giro a destra
6. Galoppo allungato
7. Galoppo riunito a mano destra
8. Cambio di galoppo (semplice o al volo), continuare il galoppo a mano sinistra
9. Passo
10. Passo sui pali
11. Trotto
12. Trotto esteso
13. Fermarsi e indietro

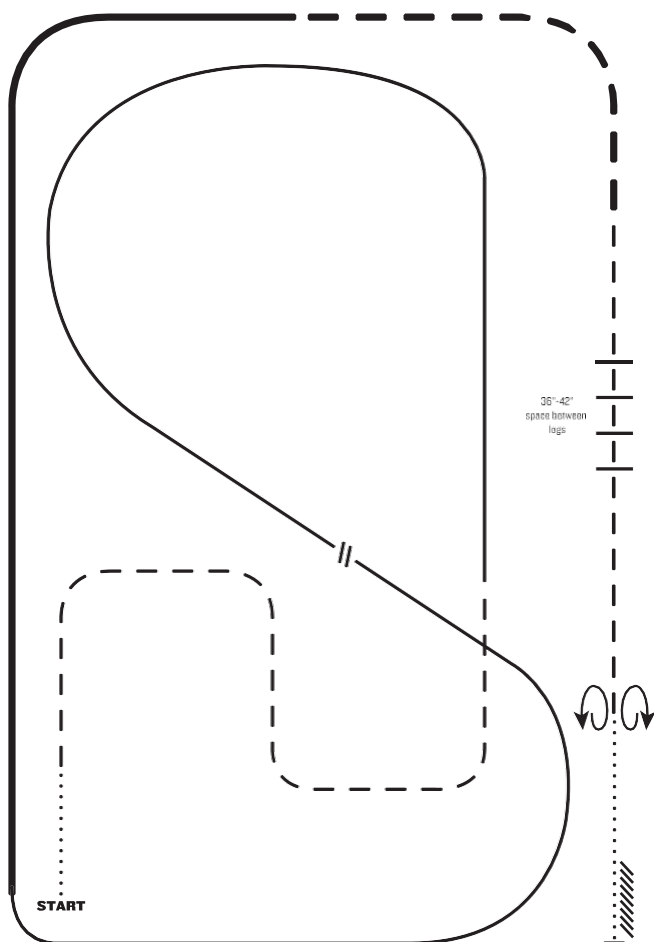
LEGEND

-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
————	Galoppo
————	Galoppo esteso
////	Indietro
//	Cambio di galoppo

Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è intesa solamente per la descrizione generale del pattern.

I concorrenti devono utilizzare lo spazio dell'arena per meglio esibire i loro cavalli.

RANCH RIDING – PATTERN 3



LEGEND	
-----	Walk
.....	Extended Walk
- - - -	Trot
- - - -	Extended Trot
— — — —	Lope
— — — —	Extended Lope
////	Back
W	Lead Change

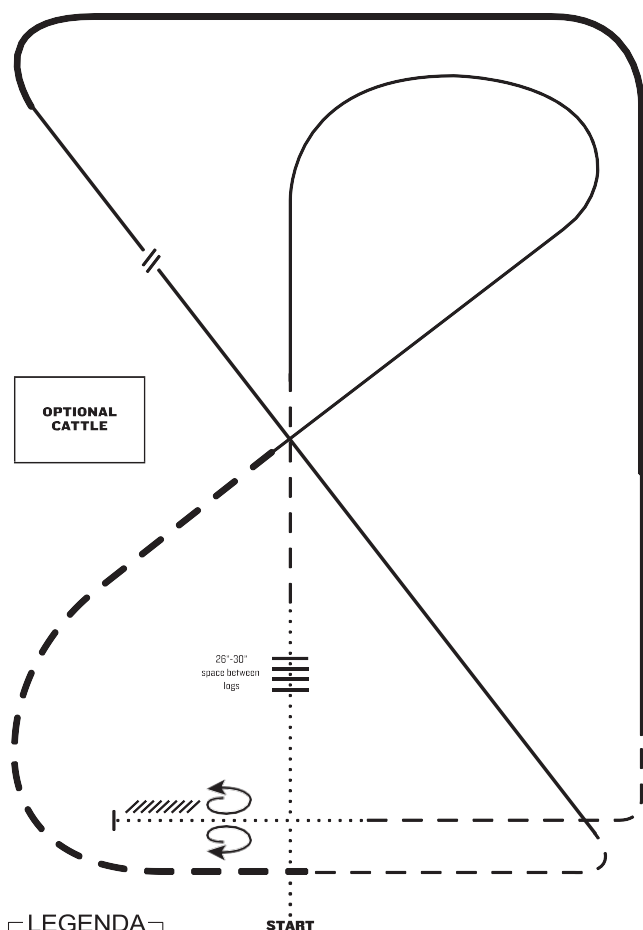
Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è intesa solamente per la descrizione generale del pattern.

I concorrenti devono utilizzare lo spazio dell'arena per meglio esibire i loro cavalli

1. Passo
2. Trotto a serpentina
3. Galoppo a mano sinistra attorno al fondo dell'arena e poi in diagonale attraverso l'arena
4. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
5. Galoppo a mano destra attorno al fondo dell'arena
6. Galoppo esteso sul lato diritto e attorno all'angolo verso il centro dell'arena
7. Trotto esteso attorno all'angolo dell'arena
8. Raccogliere al trotto
9. Trotto sui pali
10. Fermarsi, girare di 360° in ciascuna direzione (qualsiasi direzione per prima) (sinistra-destra o destra-sinistra)
11. Passo, fermarsi e indietreggiare

RANCH RIDING – PATTERN 4

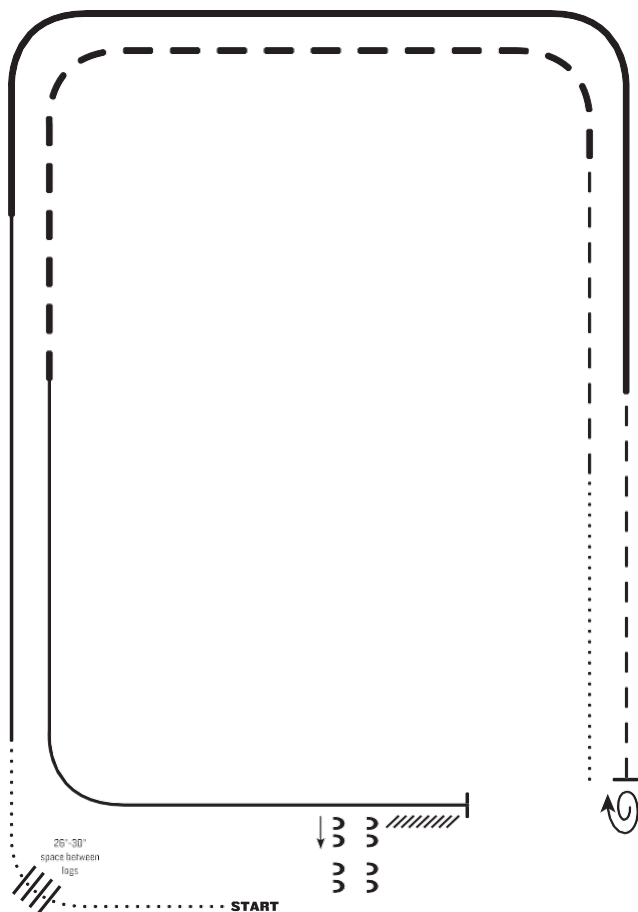
RANCH RIDING – PATTERN 5



LEGENDA	
-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - - -	Trotto
- - - - -	Trotto allungato
—————	Galoppo
—————	Galoppo esteso
///////	Indietreggiare
∩	Cambio di galoppo

1. Passo
2. Passo sui pali
3. Trotto
4. Galoppo a mano destra
5. Trotto allungato
6. Trotto
7. Galoppo a mano sinistra
8. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
9. Galoppo allungato a mano destra
10. Galoppo riunito
11. Trotto
12. Passo
13. Fermarsi e indietreggiare
14. Girare di 360° in ciascuna direzione (qualunque delle due prima) (sinistra-destra o destra-sinistra)

RANCH RIDING – PATTERN 6



LEGENDA

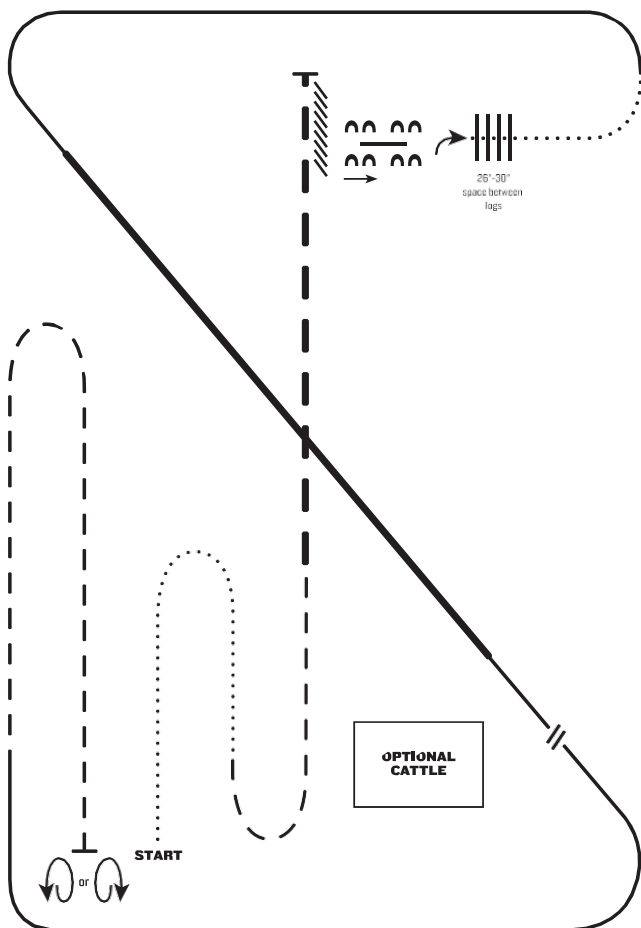
-----	Passo
.....	Passo esteso
- - - - -	Trotto
- - - - -	Trotto esteso
—————	Galoppo
—————	Galoppo esteso
///////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Passo
2. Passo sulle barriere
3. Galoppo a mano destra
4. Galoppo esteso a mano destra
5. Trotto
6. Fermarsi, 1 1/2 giro a destra
7. Passo
8. Trotto
9. Trotto esteso
10. Galoppo a mano sinistra
11. Fermarsi e indietreggiare
12. Passo laterale a destra

Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è intesa solamente per la descrizione generale del pattern.

I concorrenti devono utilizzare lo spazio dell'arena per meglio esibire i loro cavalli.

RANCH RIDING – PATTERN 7

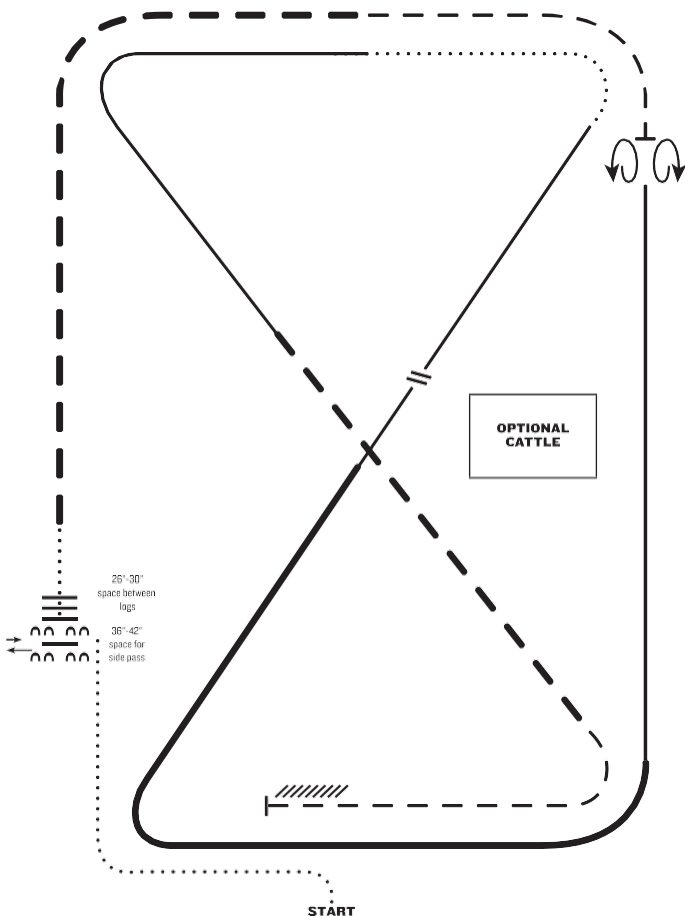


LEGEND

-----	Passo
.....	Passo Allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
————	Galoppo
————	Galoppo esteso
//////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Passo
2. Trotto
3. Trotto allungato
4. Fermarsi e indietreggiare
5. Passo laterale a destra sulla barriera
6. 1/4 giro a destra, passo sulle barriere
7. Passo
8. Galoppo a mano sinistra
9. Galoppo allungato a mano sinistra
10. Galoppo raccolto, cambio di galoppo (semplice o al volo)
11. Galoppo a mano destra
12. Trotto
13. Fermarsi, un giro di 360° in ciascuna direzione

RANCH RIDING – PATTERN 8



LEGEND

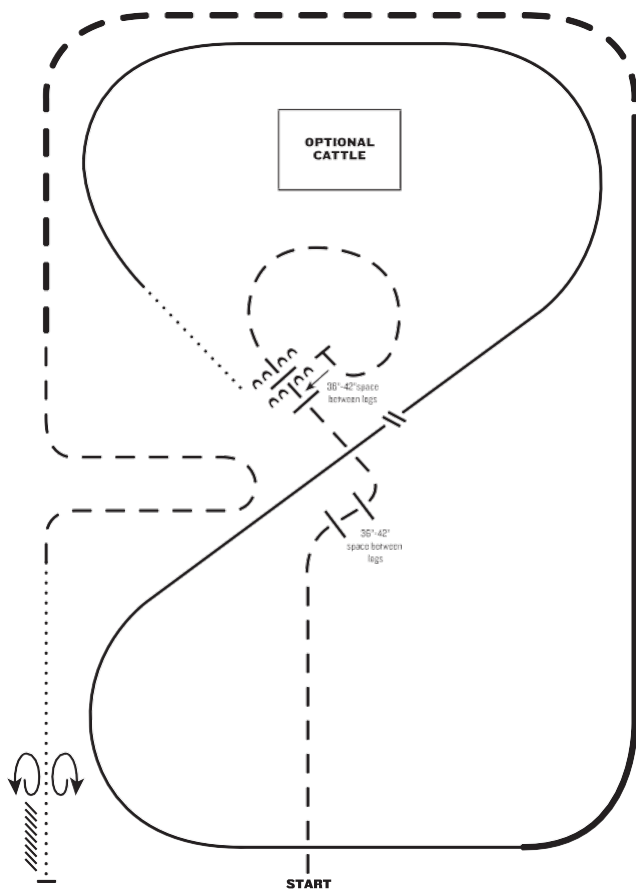
.....	Passo
.....	Passo allungato
-----	Trotto
-----	Trotto allungato
————	Galoppo
————	Galoppo esteso
///////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Passo
2. Passo laterale a sinistra attraverso la prima barriera, passo laterale a 1/2 strada a destra
3. Passo sulle barriere
4. Trotto esteso
5. Trotto
6. Fermarsi, girare 360° in ciascuna direzione (qualsiasi sia la 1^) (sinistra-destra o destra-sinistra)
7. Galoppo a mano destra
8. Galoppo allungato a mano destra
9. Galoppo raccolto, cambio di galoppo (semplice o al volo), continuare al galoppo a mano sinistra
10. Passo
11. Galoppo a mano sinistra
12. Trotto allungato
13. Trotto
14. Fermarsi e indietreggiare

Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è intesa solamente per la descrizione generale del pattern.

I concorrenti devono utilizzare lo spazio dell'arena per meglio esibire i loro cavalli.

RANCH RIDING – PATTERN 9



LEGEND	
-----	Passo
.....	Passo esteso
-----	Trotto
-----	Trotto allungato
-----	Galoppo
-----	Galoppo esteso
//////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

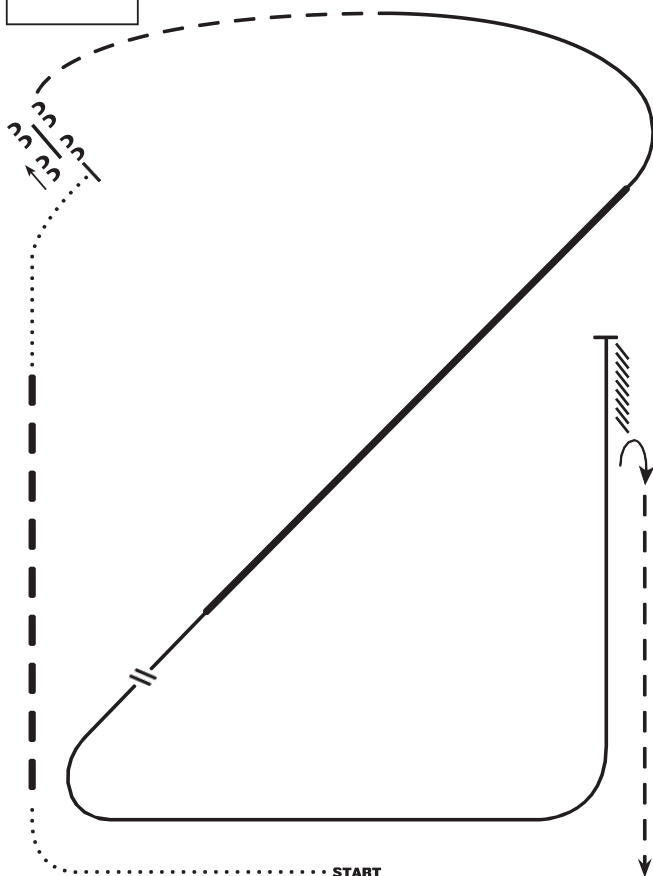
1. Trotto
2. Trotto su due set di barriere
3. Cerchio al trotto, fermarsi e passo laterale a sinistra sulla barriera
4. Passo
5. Galoppo a mano destra
6. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
7. Galoppo a mano sinistra
8. Galoppo allungato a mano sinistra
9. Trotto allungato
10. Trotto
11. Passo
12. Fermarsi e indietreggiare
13. Girare di 360° in ciascuna direzione (qualsiasi sia la 1^) (sinistra-destra o destra-sinistra)

Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è intesa solamente per la descrizione generale del pattern.

I concorrenti devono utilizzare lo spazio dell'arena per meglio esibire i loro cavalli.

RANCH RIDING – PATTERN 10

**OPTIONAL
CATTLE**

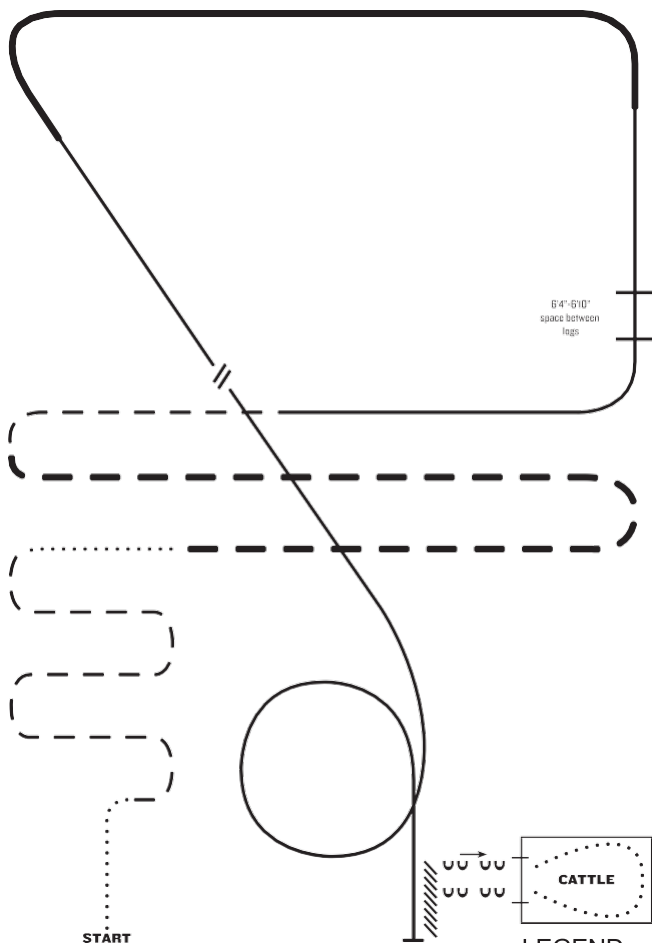


LEGEND

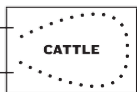
.....	Passo
.....	Passo esteso
-----	Trotto
-----	Trotto allungato
—————	Galoppo
—————	Galoppo esteso
///////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Passo
2. Trotto allungato
3. Passo
4. Fermarsi, passo laterale a sinistra sulla barriera
5. Trotto
6. Galoppo a mano destra
7. Galoppo allungato a mano destra
8. Galoppo raccolto e cambio di galoppo (semplice o al volo)
9. Galoppo a mano sinistra
10. Fermarsi e indietreggiare
11. 1/2 giro a destra
12. Trotto

RANCH RIDING – PATTERN 11



START

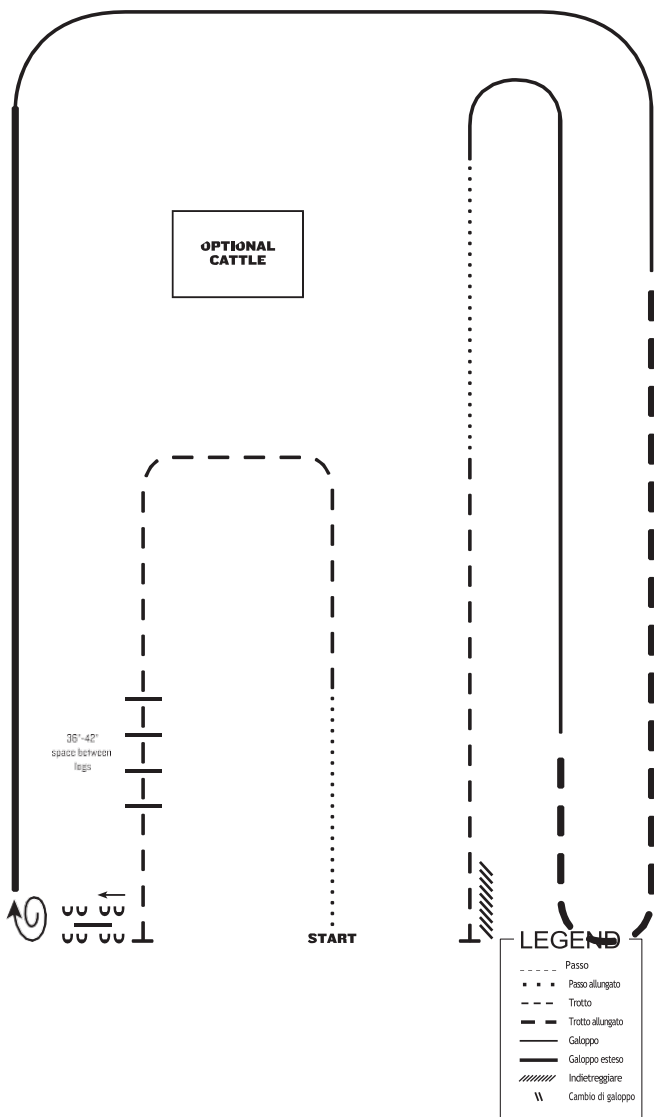


LEGEND

- Passo
- Passo allungato
- Trotto
- Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo esteso
- ////// Indietreggiare
- W Cambio di galoppo

1. Passo
2. Serpentina al trotto
3. Passo
4. Trotto allungato
5. Trotto
6. Galoppo a mano sinistra
7. Galoppo sulle barriere
8. Galoppo allungato a mano sinistra
9. Galoppo raccolto, cambio di galoppo (semplice o al volo)
10. Galoppo a mano destra
11. Cerchio al galoppo
12. Fermarsi e indietreggiare
13. Passo laterale al cancello, spingere con la mano sinistra nel recinto
14. Passo attraverso la mandria, spingere fuori con la mano destra

RANCH RIDING – PATTERN 12

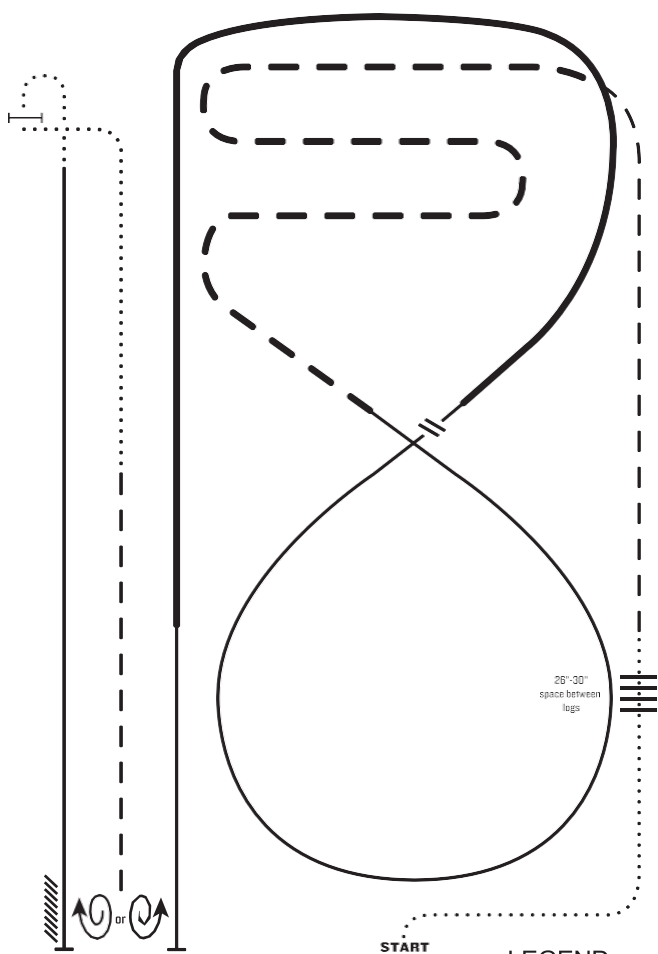


1. Passo
2. Trotto
3. Trotto sulle barriere, fermarsi
4. Passo laterale a destra sulle barriere
5. 1 1/2 giro a destra
6. Galoppo esteso a mano destra
7. Galoppo a mano destra
8. Trotto allungato
9. Galoppo a mano sinistra
10. Passo
11. Trotto
12. Fermarsi e indietreggiare

Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è intesa solamente per la descrizione generale del pattern.

I concorrenti devono utilizzare lo spazio dell'arena per meglio esibire i loro cavalli.

RANCH RIDING – PATTERN 13



START

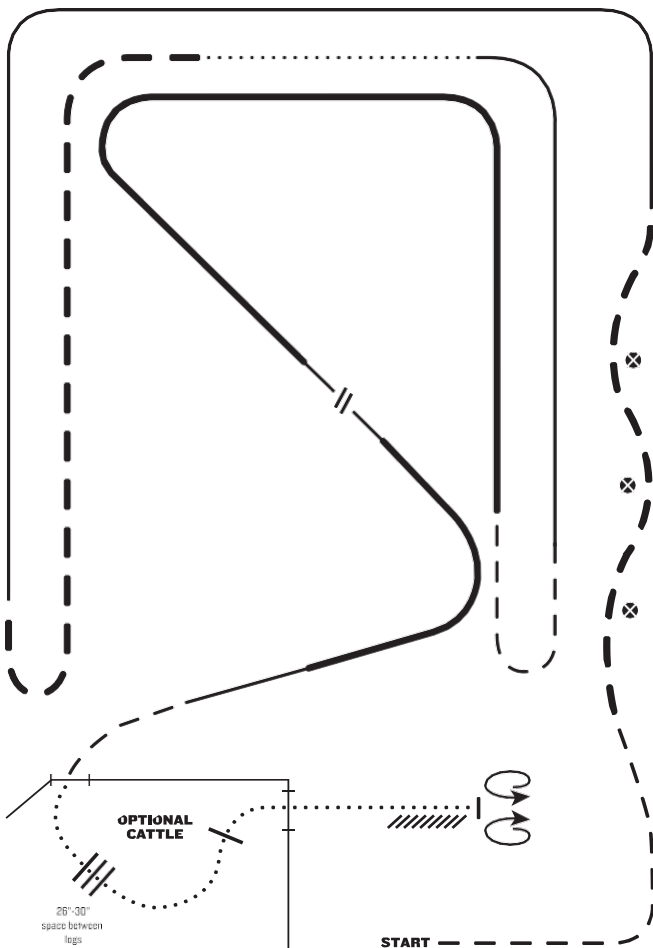
26"-30"
space between
legs

LEGEND

- Passo
- . - . - . Passo allungato
- - - - - Trotto
- - - - - Trotto allungato
- Galoppo
- Galoppo esteso
- ////// Indietreggiare
- ∩ Cambio di galoppo

1. Passo
2. Passo sulle barriere
3. Trotto
4. Serpentina al trotto allungato
5. Galoppo a mano destra
6. Cambio di galoppo (semplice o al volo)
7. Galoppo allungato a mano sinistra, galoppo raccolto
8. Fermarsi, 1 1/2 giro in ciascuna direzione
9. Trotto
10. Camminare verso il cancello
11. Spingere il cancello con la mano destra
12. Passo, galoppo a mano sinistra
13. Fermarsi e indietreggiare

RANCH RIDING – PATTERN 14



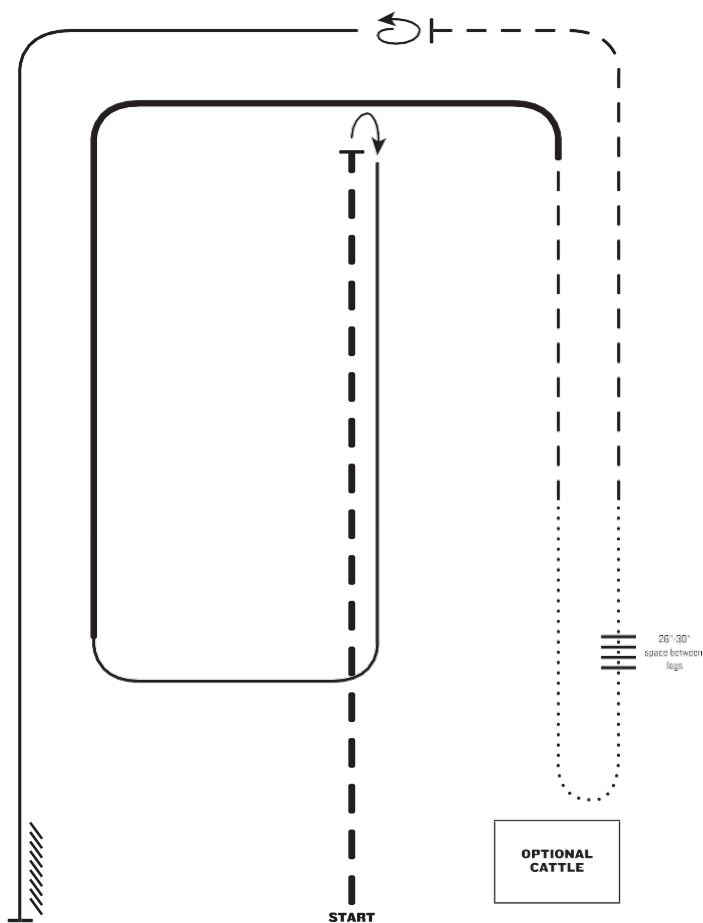
LEGEND

.....	Passo
.....	Passo allungato
-----	Trotto
- - - - -	Trotto allungato
—————	Galoppo
—————	Galoppo esteso
///////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Trotto
2. Trotto allungato
3. Galoppo a mano sinistra
4. Trotto allungato
5. Passo
6. Galoppo a mano destra
7. Trotto
8. Galoppo allungato a mano sinistra
9. Galoppo raccolto, cambio di galoppo (semplice o al volo), galoppo allungato a mano destra, galoppo raccolto
10. Trotto
11. Spingere il cancello dentro al recinto
12. Passo sulle barriere
13. Con la mano destra spingere il cancello fuori dal recinto
14. Passo
15. Fermarsi, 360° turn in ciascuna direzione (qualsiasi direzione per 1^) (Sin-dx o dx-sin)
16. Indietreggiare

con la mano sinistra

RANCH RIDING – PATTERN 15



OPTIONAL
CATTLE

LEGEND

-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - - -	Trotto
- - - - -	Trotto allungato
—————	Galoppo
—————	Galoppo esteso
///////	Indietreggiare
W	Cambio di galoppo

1. Trotto allungato
2. Fermarsi, rollback a destra
3. Galoppo a mano destra
4. Galoppo allungato a mano destra
5. Trotto
6. Passo
7. Passo sulle barriere
8. Passo
9. Trotto
10. Fermarsi, 360° girare a sinistra
11. Galoppo a mano sinistra
12. Fermarsi e indietreggiare

Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è intesa solamente per la descrizione generale.

I concorrenti devono utilizzare lo spazio dell'arena per meglio esibire i loro cavalli.

SHW420. Livello 1 (CAVALLO) RANCH TRAIL. Lo scopo del ranch trail di Livello 1 è permettere a un cavallo di competere in un campo con cavalli minimamente esperti dello stesso livello. Il ranch trail di Livello 1 è un trampolino di lancio per le competizioni più avanzate di Livello 2 e Livello 3. L'accento della giuria è sulla capacità di identificare un cavallo ben domato, responsivo e ben educato che possa navigare e negoziare correttamente il percorso. Il cavallo ideale per il ranch trail dovrebbe avere un aspetto naturale da cavallo da ranch dalla testa alla coda in ogni manovra.

SHW420.1 Il percorso deve essere disegnato per un cavallo a livello principiante.

Ampio spazio deve essere utilizzato per eseguire gli ostacoli.

SHW420.2 I cavalli, indipendentemente dalla loro età, possono essere montati con una mano e con un morso standard western approvato dalle regole sull'attrezzatura AQHA oppure con una o due mani e con un filetto o bosal come descritto nelle regole sull'attrezzatura AQHA.

SHW420.3 Con l'eccezione dell'eleggibilità e dei requisiti per l'equipaggiamento, le stesse regole si applicano per il ranch trail Level 1 come si applicano nel ranch trail.

SHW420.4 I cavalli sono eleggibili a competere se non hanno al 1° Gennaio dell'anno in Corso:

SHW420.4.1 vinto 25 o più punti in classi di ranch trail approvate Aqha (conteranno i punti dei cavalli di tutti i livelli da tutte le divisioni esclusi i punti introduttivi/rookie e sono cumulativi per determinare l'eleggibilità); o

SHW420.4.2 vinto \$2,500 o più in qualsiasi organizzazione equina o associazione nelle classi ranch trail, incluse le vincite registrate da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

SHW420.4.3 L'accuratezza dell'eleggibilità è di responsabilità del proprietario o esibitore.

SHW421. RANCH TRAIL Questa classe dovrebbe testare la capacità del cavallo di affrontare situazioni incontrate mentre viene montato attraverso un percorso di ostacoli generalmente presenti durante il lavoro quotidiano al ranch. La squadra cavallo/cavaliere viene giudicata sulla correttezza, efficienza e precisione del percorso con cui vengono superati gli ostacoli, e sull'atteggiamento e i comportamenti mostrati dal cavallo. L'enfasi del giudizio è posta sull'evidenziare il cavallo ben addestrato, reattivo e ben educato che può navigare e negoziare correttamente il percorso. Il cavallo ideale per il percorso al ranch dovrebbe avere un aspetto naturale da cavallo da ranch dalla testa alla coda in ogni manovra.

SHW421.1 Nessun cavallo può iscriversi contemporaneamente alla classe Trail e Ranch Trail o Trail e Versatility Ranch Horse Trail, indipendentemente dalla divisione.

SHW421.2 Nessun cavallo può iscriversi contemporaneamente a una classe trail o a una classe trail walk-trot e ranch trail nello stesso show, indipendentemente dalla divisione (youth, amateur, select o open). Lo show management può far svolgere contemporaneamente AQHA ranch trail e versatility ranch horse ranch trail se tenuti all'interno di un completo show di versatility ranch horse. Se tenuti contemporaneamente, si applicheranno le regole AQHA ranch trail (SHW420-SHW422).

SHW422. RICHIESTE DELLA CLASSE/PROCEDURE:

SHW422.1 Il percorso di ranch trail includerà non meno di sei e non più di nove ostacoli. È obbligatorio che il cavallo venga richiesto di camminare, trottare e galoppare durante il percorso. Il passo può

far parte del punteggio dell'ostacolo o essere valutato con l'avvicinamento all'ostacolo. Il trotto deve essere di almeno 35 piedi e punteggiato con l'avvicinamento all'ostacolo. Il galoppo deve essere specifico per il lato, almeno 50 piedi e punteggiato con l'avvicinamento all'ostacolo. Bisogna prestare attenzione ad evitare la predisposizione di ostacoli che possano essere pericolosi per il cavallo o il cavaliere.

SHW422.2 Quando si impostano i percorsi, l'organizzatore deve tener presente che l'idea non è quella di intrappolare una squadra cavallo/cavaliere o eliminarla rendendo un ostacolo troppo difficile. Tutti i percorsi e gli ostacoli devono essere costruiti pensando alla sicurezza per ridurre il rischio di incidenti. Il comitato dello show ha la possibilità di impostare il percorso trail in modo da adattarsi al meglio alle condizioni dell'arena. È consigliato un percorso all'aperto se il terreno è appropriato. Ogni evento di singola performance può richiedere molto tempo, specialmente con classi numerose, quindi è imperativo che siano posti dei limiti di tempo a questa classe. Il comitato dello show, attraverso una prova o una stima, deve selezionare un percorso che abbia un flusso continuo e positivo che possa essere completato in quattro minuti o meno,

SHW422.3 I giudici devono camminare il percorso e hanno il diritto e il dovere di modificare il percorso se non è conforme all'intento della classe. I giudici possono rimuovere o cambiare qualsiasi ostacolo che ritengano non sicuro, non negoziabile o inutilmente difficile. Ogni volta che un ostacolo del trail diventa non sicuro durante una classe, deve essere riparato o rimosso dal percorso. Se il percorso non può essere riparato e alcuni cavalli hanno completato il percorso, il punteggio per quell'ostacolo deve essere detratto da tutti i punteggi precedenti in quella classe.

SHW422.4 Il percorso deve essere progettato utilizzando gli ostacoli e le manovre obbligatori più ostacoli opzionali. Combinare due o più ostacoli è accettabile.

SHW422.5 OSTACOLI PROIBITI: Teli, ostacoli d'acqua con fondi scivolosi, tubi in PVC usati come salti o per camminare sopra, pneumatici, ponti oscillanti o mobili, tronchi o pali verniciati, tronchi elevati in modo da poter rotolare in modo pericoloso.

SHW422.6 OSTACOLI E MANOVRE OBBLIGATORIE:

1. Superare ostacoli a terra (tronchi naturali sono richiesti). Si può usare il passo, trotto o galoppo, ma è richiesto solo un'andatura.
 - Camminare sopra: Camminare sopra non più di quattro tronchi alti non più di 10 pollici. La distanza tra i tronchi successivi deve essere di 26-30 pollici. La formazione può essere dritta, curva, a zigzag o rialzata.
 - Trotto sopra: Trottare sopra non più di quattro tronchi alti non più di 10 pollici. La distanza tra i tronchi successivi deve essere di 36-42 pollici. La formazione può essere dritta, curva, a zigzag o rialzata.
 - Galoppo sopra: Galoppare sopra non più di tre tronchi alti non più di 10 pollici. Non più di due tronchi possono essere usati in successione. La distanza tra i tronchi deve essere di almeno 6-7 piedi. La formazione può essere dritta, curva, a zigzag o rialzata.
2. Aprire, attraversare e chiudere un cancello basculante (non un cancello di corda): Usare un cancello che non metta in pericolo il cavallo o il cavaliere e che richieda il minimo passaggio laterale.
3. Superare un ponte di legno: Il ponte deve essere robusto, sicuro e superato solo al passo. Un compensato pesante posato a terra è una simulazione accettabile di un ponte. La larghezza minima suggerita deve essere di 36 pollici e almeno 6 piedi di lunghezza.

4. Ostacoli di retromarcia: Gli ostacoli di retromarcia devono essere distanziati di almeno 28 pollici. Se elevati, è richiesta una distanza di 30 pollici. Retrocedere attraverso e intorno ad almeno tre marker. Retrocedere attraverso L, V, U o corso simile che può essere elevato non più di 24 pollici.
5. Ostacolo in passo laterale: Qualsiasi oggetto sicuro e di qualsiasi lunghezza può essere usato per dimostrare la reattività del cavallo ai segnali delle gambe. Gli ostacoli per il passo laterale rialzati non devono superare i 12 pollici.
6. Trascinare un oggetto: SOLO per le classi open e amateur. La trazione non deve essere usata in nessuna classe youth o Rookie/Livello 1 amateur. La trazione può essere una figura completa a otto e può iniziare in qualsiasi direzione. L'esibitore deve avere la corda agganciata al pomo della sella (metà o pieno aggancio (dally)) per tutta la durata della trazione

SHW422.7 OSTACOLI OPZIONALI Gli ostacoli opzionali possono essere utilizzati a condizione che possano essere trovati nel lavoro quotidiano del ranch. Gli ostacoli opzionali da cui possono essere selezionati includono, ma non sono limitati a:

- Un ostacolo di salto la cui altezza al centro non è inferiore a 14 pollici né superiore a 25 pollici. È permesso tenere il corno della sella per questo ostacolo.
- Solo animali vivi o impagliati che normalmente si incontrerebbero in un ambiente esterno possono essere usati, ma non per spaventare un cavallo.
- Trasportare oggetti da una parte all'altra dell'arena.
- Rimuovere e sostituire materiali da una cassetta postale.
- Trotto attraverso coni distanziati di almeno 6 piedi l'uno dall'altro.
- Attraversare fossati naturali o cavalcare su scarpate.
- Oscillare una corda o lanciare una corda a una testa di manichino.
- Entrare e uscire da un ostacolo.
- Indossare un impermeabile o un cappotto.
- Montare con un blocco di montaggio.
- Camminare attraverso un ostacolo d'acqua.
- Aprire un cancello a piedi.
- Sollevare i piedi.
- Camminare attraverso cespugli.
- Legare a terra (sono consentiti i legacci).
- Condurre al trotto.

SHW422.8 A discrezione dello show management, il percorso di trail della competizione può essere reso disponibile agli esibitori o affisso prima del giorno della competizione. Deve essere affisso almeno un'ora prima della competizione. Sono incoraggiati e consigliati volantini stampati per gli esibitori.

SHW423 CREDITI E PENALITÀ. Tutte le esibizioni iniziano entrando nell'area di competizione e qualsiasi infrazione è soggetta a penalità. Da quel momento (come l'uso di due mani sulle redini, l'uso di qualsiasi mano per instillare paura, ecc.). Il cavaliere ha la possibilità di eliminare qualsiasi ostacolo, tuttavia ciò comporterà l'essere fuori percorso (OP) e la squadra cavallo/cavaliere non può piazzarsi sopra gli altri che hanno completato correttamente il percorso. Un giudice può chiedere a un cavallo di saltare un ostacolo dopo tre rifiuti o in qualsiasi momento per motivi di sicurezza.

SHW423.1 Il credito viene dato alle squadre cavallo/cavaliere che superano correttamente ed efficientemente gli ostacoli. I cavalli dovrebbero ricevere credito per mostrare attenzione agli ostacoli e la capacità di negoziare attraverso il percorso quando gli ostacoli lo giustificano, rispondendo volentieri ai segnali del cavaliere sugli ostacoli più difficili. La qualità del movimento e la cadenza devono essere considerate parte del punteggio della manovra per l'ostacolo.

L'aspetto naturale del cavallo da ranch sarà anche valutato, variando da più 1 ½ a meno 1 ½. Le valutazioni delle manovre e le applicazioni delle penalità devono essere determinate indipendentemente. Le seguenti penalità saranno applicate a ogni occorrenza e detratte dal punteggio finale:

SHW423.2 Un (1) punto

- Troppo frenato (per manovra)
- Fuori dalla cornice (per manovra)
- Ogni colpo, morso o passo su un tronco, cono, pianta o qualsiasi componente dell'ostacolo
- Andatura scorretta o rottura di andatura al passo o trotto per due (2) falcate o meno
- Entrambe le zampe anteriori o posteriori in uno slot o spazio a falcata singola al passo o trotto
- Saltare o non riuscire a entrare nello spazio richiesto
- Dividere il palo nel galoppo sopra
- Numero errato di falcate, se specificato
- Uno o due passi al montare/smontare o legare a terra, tranne lo spostamento per bilanciare
- Andatura scorretta o fuori passo per due (2) falcate o meno

SHW423.3 Tre (3) punti

- Andatura scorretta o fuori passo per più di due (2) falcate
- Redini lente
- Rottura di andatura al galoppo, eccetto quando si corregge un galoppo sbagliato
- Rottura di andatura al passo o trotto per più di due (2) falcate
- Tre o quattro passi al montare/smontare nel legare a terra
- Trotto per più di tre (3) falcate nelle partenze al galoppo o uscendo da un rollback al galoppo da uno stop o al passo
- Abbattere o disturbare gravemente un ostacolo
- Uscire o cadere da un ostacolo con un (1) piede
- Mancare o evitare parte di un tronco/ostacolo con un (1) piede

SHW423.4 Cinque (5) punti

- Speronare davanti al sottopancia
- Disobbedienza palese
- Uso di qualsiasi mano per instillare paura
- Uscire o cadere da un ostacolo con più di un (1) piede
- Lasciare cadere un oggetto richiesto da portare
- 1° o 2° rifiuto cumulativo
- Lasciare andare il cancello
- Cinque o più passi al montare/smontare o legare a terra
- Mancare o evitare parte di un tronco/ostacolo con più di un piede

SHW423.5 Fuori-percorso (OP) - Gli esibitori non possono piazzarsi sopra gli altri che completano il percorso correttamente

- Manovra incompleta
- Eliminazione o aggiunta di una manovra
- 3° rifiuto
- Disobbedienza palese ripetuta e mancato dally e rimanere agganciato
- Uso di due mani (eccetto i cavalli junior presentati con un morso/snaffle/hackamore), più di un dito tra redini divise o qualsiasi dito tra redini romal (eccetto nelle due-rein)
- Mancato aprire e chiudere il cancello, o mancato completamento del cancello

SHW423.6 Squalifica - Punteggio 0

- Zoppia
- Abuso
- Lasciare l'area di lavoro prima che il percorso sia completato

- Equipaggiamento illegale
- Disprezzo o cattiva condotta
- Abbigliamento western improprio
- Caduta di cavallo/cavaliere

SHW425. Working Western Rail.

La classe di lavoro western rail misura la capacità del cavallo di essere un piacere da cavalcare e dovrebbe riflettere la versatilità, l'attitudine e il movimento di un cavallo da lavoro.

Il cavallo dovrebbe essere ben addestrato, rilassato, tranquillo, morbido e cadenzato in tutte le andature.

Il movimento del cavallo da lavoro western rail dovrebbe simulare un cavallo che ha bisogno di coprire lunghe distanze, in modo morbido e tranquillo. Le movenze complessive e la reattività del cavallo e la qualità del suo movimento sono le considerazioni principali.

Il massimo del punteggio dovrebbe essere dato al cavallo che ha una falcata naturale fluente e andature consistenti e che coprono il terreno.

Le transizioni dovrebbero essere eseguite su richiesta, con fluidità e reattività. Il cavallo da lavoro western rail ideale dovrebbe avere un portamento naturale della testa in ogni andatura.

Il cavallo dovrebbe essere montato con redini relativamente lente, con un leggero contatto e senza richiedere una eccessiva costrizione, mentre risponde ai comandi del cavaliere e realizza transizioni tempestive in modo fluido e corretto.

Il cavallo dovrebbe essere morbido nel morso, cedere al contatto e non dovrebbe essere mostrato con le redini completamente lente.

I cavalieri sono incoraggiati a utilizzare lo spazio adeguato dato dall'allungamento delle andature richiesto.

Questa classe dovrebbe mostrare la capacità del cavallo di lavorare a un ritmo avanzato, mantenendo il controllo del cavaliere.

Il cavallo deve essere equilibrato e apparire disponibile e piacevole da cavalcare in un contesto di gruppo.

SHW425.1 Aperta ai cavalli di tre anni e oltre. Offerta come classe per divisione junior, senior, o open di tutte le età, e come classe di tutte le età per youth, e come classe Select o amateur di tutte le età.

SHW425.2 No horse may cross enter a western pleasure or walk/trot western pleasure and working western rail class at the same show regardless of division (youth, amateur or open).

SHW426. Requisiti della classe

SHW426.1 Tutti gli espositori lavoreranno in gruppo. Gli individui che lavorano fuori dalla pista non saranno penalizzati e il sorpasso è permesso

SHW426.2 I cavalli devono lavorare in entrambe le direzioni del ring al passo, trotto e galoppo. I cavalli devono lavorare almeno in una direzione del ring al trotto esteso e al galoppo esteso. A discrezione del giudice, ai cavalli può essere richiesto di estendere la falcata al passo.

SHW426.3 La cadenza complessiva e la performance delle andature dovrebbero essere come quelle descritte in SHW334 GAITS con un'enfasi sul movimento in avanti, fluido e che copre il terreno.

SHW426.4 Al trotto e al galoppo esteso, l'esibitore può alzarsi o stare in piedi nelle staffe.

SHW426.5 Toccare o tenere il pomo della sella durante qualsiasi andatura estesa è accettabile.

SHW426.6 I cavalli devono essere girati verso l'interno (lontano dalla staccionata). Possono essere richiesti di girare al passo o al trotto a discrezione del giudice, ma non devono essere richiesti di girare al galoppo

SHW426.7 I cavalli devono arretrare facilmente e stare fermi

tranquillamente. I cavalli possono essere portati al centro o arretrati lungo la pista.

SHW426.8 Il cavaliere non sarà tenuto a smontare, eccetto nel caso in cui il giudice desideri controllare l'attrezzatura.

SHW427. Abbigliamento ed equipaggiamento per il working western rail

SHW427.1 Nessun lucido o nero per gli zoccoli.

SHW427.2 Niente criniere/code intrecciate o con bande o estensioni della coda.

SHW427.3 La tosatura all'interno delle orecchie è sconsigliata.

SHW427.4 è consentita la tosatura del bridle path, così come la tosatura dei nodelli o l'eccessivo pelo facciale (lungo).

SHW427.5 L'equipaggiamento con argenti non deve contare come buon outfit da lavoro. Eccessivi argenti sulla testiera e sulle selle sono scoraggiati.

SHW427.6 Ai concorrenti è suggerito l'utilizzo del pettorale e del secondo sottopancia.

SHW427.7 Quando esibiti in filetto o hackamore, un concorrente può passare tra due mani o una mano sulle redini in qualsiasi momento.

SHW427.7.1 Uso delle due mani (eccetto per cavalli junior presentati in filetto/hackamore), più di un dito tra le redini con redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nelle due redini) causerà la squalifica.

SHW428. Errori valutati in base alla gravità:

Andatura troppo lenta (qualsiasi andatura)

Velocità eccessiva (qualsiasi andatura)

Troppo piegato (naso dietro la verticale)

Testa portata troppo in basso in modo tale che la nuca sia sotto il garrese

Fuori schema

Testa portata troppo in alto

Interruzione dell'andatura

Galoppo con il piede sbagliato o fuori piombo

Mancanza di presa dell'andatura appropriata quando richiesta

Bocca aperta eccessivamente

Redini lente

Uso di speroni davanti al sottopancia

Inclinazione al galoppo

Disobbedienza evidente (calcio, morso, impennata, ecc.)

SHW429. Difetti che saranno causa di squalifica: Testa portata troppo in basso e/o chiaramente dietro la verticale in modo eccessivo e costante mentre il cavallo è in movimento, o mostrando altrimenti l'aspetto dell'intimidazione.

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 garsese. 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 Pattern. È obbligatorio che il giudice pubblichi il pattern iniziale da eseguire almeno un'ora prima dell'inizio della classe; tuttavia, se il giudice richiede ulteriore lavoro degli esibitori per la considerazione della classificazione finale, potrebbe essere pubblicato un pattern aggiuntivo. Tutti i pattern devono includere un passo, un trotto, un galoppo e un back. I pattern dovrebbero essere progettati per testare la capacità del cavaliere. Tutti le decisioni in caso di parimerito saranno decise a discrezione del giudice.

SHW431. PROCEDURE DELLA CLASSE: 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 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, otto, o combinazioni di queste andature e manovre; stop, retrocedere in linea retta o curva, girare o pivottare, 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 indietroggiare. Il giudice non potrà chiedere di montare o smontare.

SHW432. PUNTEGGIO: Gli esibitori devono essere valutati da 0 all'infinito, con 70 che indica una performance media. I pattern saranno suddivisi in 6-10 manovre, come specificato dal giudice, e ciascuna manovra sarà valutata da +3 a -3 con incrementi accettabili di 1/2 punto che saranno aggiunti o sottratti da 70. I punteggi delle manovre dovrebbero essere determinati indipendentemente dalle penalità e dovrebbero riflettere un'uguale considerazione sia della performance del pattern dell'espositore che della forma e dell'efficacia dell'equitazione dell'espositore, risultando nei seguenti punteggi: -3 estremamente scarso, -2 molto scarso, -1 scarso, 0 medio o corretto, +1 buono, +2 molto buono, +3 eccellente. La forma complessiva e l'efficacia dell'equitazione dell'espositore dovrebbero essere valutate anche da 0 a 5 con 0 a 2 medio, 3 buono, 4 molto buono, 5 eccellente. Gli esibitori devono essere giudicati anche in ring e il loro punteggio del pattern e/o classificazione possono essere modificati se necessario.

SHW433. VALUTAZIONE DELL'ASPETTO GENERALE DI CAVALLO E CAVALIERE.

Saranno valutati l'equilibrio generale, la sicurezza di sé, l'aspetto, l'assetto durante tutta l'esibizione così come l'aspetto fisico del cavallo.

SHW434. Presentazione e posizione del cavaliere.

Dev'essere indossato abbigliamento western appropriato. Abiti e persona devono essere puliti ed in ordine.

L'uso di qualsiasi tipo di aiuto artificiale o dispositivo magnetico risulterà in una 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. Tutti i concorrenti devono sedere e mantenere una posizione diritta con la parte superiore del corpo a 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 diritta, 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. Montare con le sole dita dei piedi nella 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 diritta 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 diritto 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 sulla 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. Quando cambia di mano sulla pista, il concorrente dovrà sempre svoltare verso l'interno dell'arena.

SHW435. Presentazione 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. Pattern 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.

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. Quando un cambio di galoppo è una manovra richiesta, può essere designato come cambio semplice o il concorrente ha l'opzione di eseguire un cambio di galoppo semplice o al volo.

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. La valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità dovranno essere determinati indipendentemente. Le seguenti penalità verranno applicate per ciascun caso e verranno dedotte dal punteggio finale:

SHW437.1 Tre (3) punti

Rottura di andatura al passo o al trotto per più di due falcate

Girare più o meno di 1/8 a 1/4 rispetto a quanto richiesto

Sfiorare o colpire un cono

SHW437.2 Cinque (5) punti

Non eseguire una specifica andatura o fermarsi entro 10 piedi (3 metri) rispetto ad una posizione designata

Andatura non corretta o rottura di andatura al galoppo (eccetto quando si corregge un galoppo non corretto)

Rottura di andatura al passo o al trotto per più di due falcate

Perdere la staffa

La suola dello stivale non tocca l'imbottitura della staffa a tutte le andature incluso quando si indietreggia

La testa tenuta troppo bassa e/o chiaramente dietro la vertical mentre il cavallo è in movimento, mostrando apparente intimidazione

Guardare evidentemente in basso per controllare l'andatura

SHW437.3 Dieci (10) punti

Perdita delle redini

L'uso di una delle mani per incutere timore o premiare mentre si svolge il pattern o durante il lavoro sulla pista

Tenersi alla sella con una delle due mani

Suggerire con la coda del romal

Disobbedienza evidente, incluso calciare mordere, sgroppare e impennarsi

Speronare davanti al sottopancia

SHW437.4 Squalifica (non dovrà essere piazzato) incluso:

Fallire nell'esibire il numero corretto

Abuso del cavallo o addestramento

Caduta del cavallo o del cavaliere

Equipaggiamento illegale o uso illegale delle mani sulle redini

Uso di equipaggiamento proibito

Fuori percorso, incluso: camminare sul cono o lato sbagliato del cono o del marker: non eseguire mai l'andatura o la mano richiesta; girare di più di ¼ rispetto a come richiesto

SHW450. WESTERN RIDING LIVELLO 1 (CAVALLO). Lo scopo del livello 1 di western riding è di permettere a un cavallo di competere in un campo con cavalli con una preparazione minima dello stesso livello di preparazione. Il western riding di livello 1 è una prima pietra per le più avanzate competizioni di livello 2 livello 3. L'enfasi è nel movimento e nella qualità del cambio di galoppo, permettendo allo stesso tempo aiuto da parte del concorrente, pur premiando ancora la morbidezza e la buona volontà. Verrà dato credito alla tranquillità, e anche alla cadenza delle andature e all'abilità del cavallo a cambiare di galoppo in modo preciso, facile e simultaneo, sia con gli anteriori che con i posteriori.

SHW450.1 I cavalli, indipendentemente dalla 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.

SHW450.2 Con l'eccezione dell'idoneità e dei requisiti riguardanti l'equipaggiamento, nel green western riding si applicano le stesse regole del western riding. Il pattern (percorso) potrà essere scelto tra uno dei sei percorsi di livello 1.

SHW450.3 Cavalli ammessi a gareggiare, se non hanno, al 1° gennaio del corrente anno di gara:

SHW450.3.1 vinto 25 punti o più nelle classi di western riding approvate AQHA (i punti del cavallo da tutti i livelli in tutte le divisioni conterranno inclusi i punti d'introduzione/rookie e sono cumulativi nel determinare l'eleggibilità); o

SHW450.3.2 vinto \$2,500 o più in qualsiasi organizzazione equina o associazioni nelle classi di western riding, incluso le vincite

riportate nel Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

SHW450.3.3 L'accuratezza dell'eleggibilità è di responsabilità del proprietario o esibitore.

SHW451. WESTERN RIDING. Il cavallo viene giudicato sulla qualità dei andamenti, sui cambi di piombo al galoppo, sulla risposta al cavaliere, sulle maniere e sul temperamento. Il cavallo dovrebbe eseguire con una velocità ragionevole, essere sensato, ben educato, e muoversi in modo libero e agevole. Verrà dato credito e si porrà enfasi sulla fluidità, sulla cadenza uniforme degli andamenti (ad esempio, iniziando e finendo il pattern con la stessa cadenza), e sulla capacità del cavallo di cambiare piombo in modo preciso, facile e simultaneamente sia posteriormente che anteriormente al punto centrale tra i markers. Per mantenere l'equilibrio, con cambi di piombo di qualità, la testa e il collo del cavallo dovrebbero essere in una posizione rilassata e naturale, con la nuca a livello o leggermente sopra il livello del garrese. Non dovrebbe portare la testa dietro la verticale, dando l'impressione di intimidazione, né essere eccessivamente spostato in avanti, dando un aspetto di resistenza. Il cavallo dovrebbe avere una posizione della testa rilassata mostrando risposta alle mani del cavaliere, con una moderata flessione della nuca. I cavalli possono essere cavalcati con contatto leggero o su una redine ragionevolmente sciolta. Il cavallo dovrebbe attraversare il tronco sia al trotto che al galoppo senza rompere l'andamento o cambiare radicalmente il passo.

SHW452. Il giudice selezionerà uno dei 15 patterns da eseguire. Il giudice è responsabile per la corretta posa del pattern. I 6 pattern L1 di western riding posso essere usati per le classi rookie e Level 1. Nei pattern:

SHW452.1 Gli otto cerchietti rappresentano dei conetti di plastica di cui si raccomanda l'uso. Questi 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, i tre marker sul lato opposto dovranno essere posti all'altezza del corrispondente marker dell'altra fila. Si raccomanda che i markers 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, 3, 5, 6, 8 e Level 1 patterns 1 e 6, il cono dovrebbe essere posizionato ad un minimo di 15 piedi prima del primo cono. Nei patterns di western riding 2, 4, 7, 9 e patterns 2, 4, 7 e 9 Level 1, il cono dovrebbe essere posizionato in corrispondenza del primo cono. 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.

SHW453. SCORING. Gli esibitori saranno valutati su una scala da 0 a 100, con 70 che indica una performance media. I punti saranno aggiunti o sottratti dalle manovre in base ai seguenti criteri, che variano da +1 1/2 a -1 1/2: -1 1/2 estremamente scarso, -1 molto scarso, -1/2 scarso, 0 medio, +1/2 buono, +1 molto buono, +1 1/2 eccellente. I punteggi delle manovre devono essere determinati indipendentemente dai punti di penalità.

SHW454. PENALITÀ. Le valutazioni delle manovre e l'applicazione delle

penalità devono essere determinate indipendentemente. Le seguenti penalità saranno applicate a ciascuna occorrenza e saranno sottratte dal punteggio finale:

SHW454.1 Mezzo (1/2) punto

Sfiorare o toccare leggermente una barriera

SHW454.2 Un (1) punto

Colpire o far rotolare la barriera.

Galoppo falso per oltre una falcata da qualsiasi lato del punto centrale e tra i marker

Barriera che viene a trovarsi tra gli anteriori o tra i posteriori al galoppo

Rottura dell'andatura al passo o al trotto fino a due falcate

Cambio non simultaneo (da davanti a dietro o da dietro a davanti)

SHW454.3 Tre (3) punti

Mancanza di prendere la giusta andatura (trotto o galoppo) o di fermarsi quando richiesto, entro 10 piedi (3 metri) della zona indicata.

Cambio di galoppo scomposto (semplice)

In galoppo sbagliato all'altezza del marker o prima dello stesso precedente l'area destinata al cambio, oppure, galoppo sbagliato all'altezza del marker o dopo lo stesso, dopo la zona destinata al cambio.

Aggiuntivi cambi di galoppo in qualsiasi parte del pattern (tranne in occasione di una correzione di un cambio di troppo o di un galoppo falso)

Nei patterns 1 e 6 e nei pattern 1 e 5 del Level 1, mancanza di partenza al galoppo entro 30 piedi (9 metri) dopo aver oltrepassato la barriera al trotto.

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 dopo la zona evidenziata (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 delle due mani

L'uso di uno o dell'altra mano per incutere timore o premiare

SHW454.5 Squalifica -punteggio 0

Attrezzatura illegale

Maltrattamento volontario

Errore di percorso

Abbatte un marker

Mancare totalmente la barriera

Rifiuti gravi- arrestarsi ed indietreggiare per oltre due falcate o quattro passi con l'anteriore

Disobbedienze gravi - impennarsi, addestramento in campo

Mancanza di prendere il galoppo prima del cono di fine percorso nei pattern 1 e 6 e Level 1 patterns 1 e 6

Quattro o più cambi semplici e/o mancanze di cambi (eccetto per le classi di Livello 1 e Rookie)

Fallire nell'iniziare il galoppo entro i 30 piedi di un'area designata nei patterns 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9 e Level 1 patterns 2, 4, 7 e 9.

Overturn per oltre 1/4 di giro

SHW454.6 Errori che portano a squalifica, salvo nelle classi amateur di livello 1 e youth di livello 1 in cui saranno valutate secondo la gravità:

testa troppo bassa (costantemente la punta delle orecchie sotto il livello del garrese) e/o chiaramente dietro la verticale eccessivamente e costantemente mentre il cavallo è in movimento, o diversamente presentando apparente intimidazione

SHW454.7 Le seguenti caratteristiche sono da considerare errori e devono essere valutati tali nei punteggi relativi alle manovre

Aprire la bocca eccessivamente

Anticipare i comandi

Inciampare

Testa troppo alta

Testa troppo bassa (punta delle orecchie sotto il livello del garrese)

Portamento della testa dietro la verticale dovuto all'eccessivo piegare la testa o il collo del cavallo

Portamento della testa troppo avanti la 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

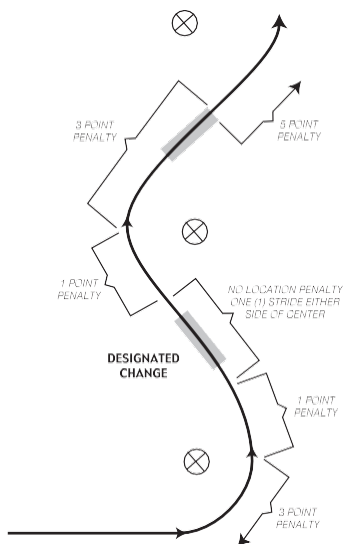
Percorso compiuto ad un'andatura costante

Facilità di guida e controllo del cavallo con redini e gambe

Educazione e disposizione

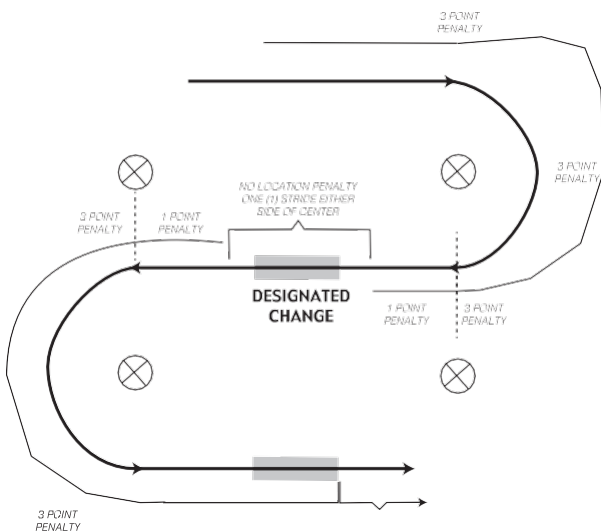
Conformazione e preparazione atletica

Posizione delle penalità per il cambio designato



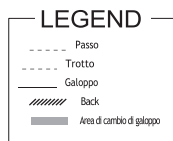
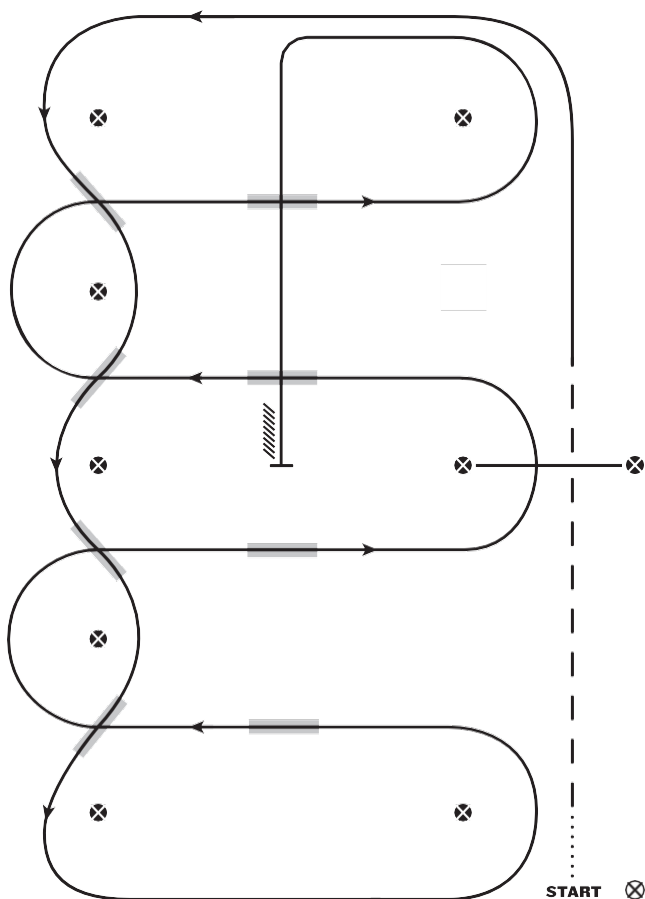
LEAD CHANGING AREA

Posizione delle penalità per il cambio designato



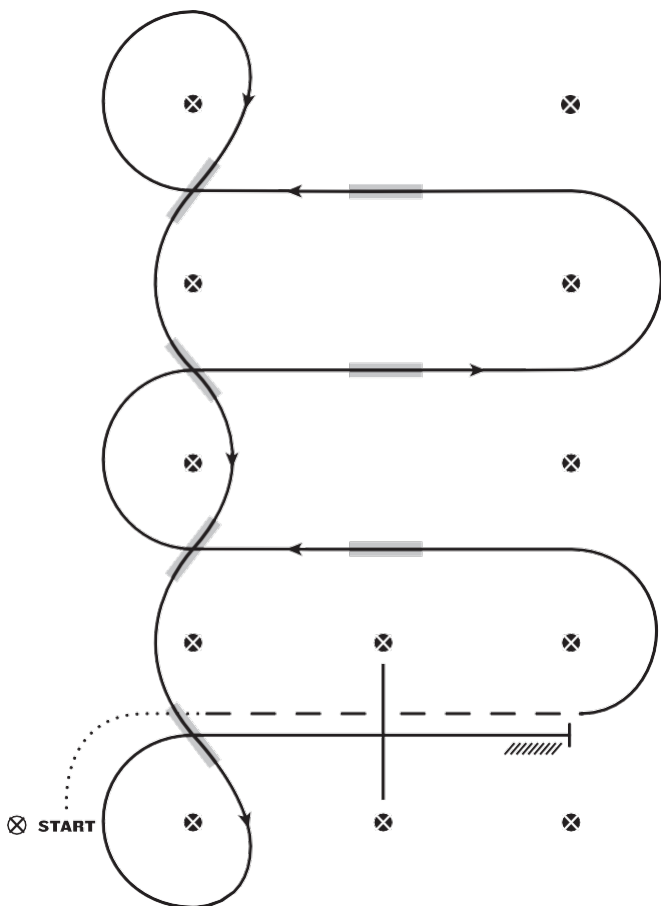
LEAD CHANGING AREA

WESTERN RIDING PATTERN 1



1. Camminare almeno 15 piedi dal cono di inizio al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistra e galoppo infondo all'arena
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea, galoppo infondo all'arena
7. Primo cambio incrociato
8. Secondo cambio incrociato
9. Galoppo sulla barriera
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo verso il centro dell'arena, fermarsi e indietreggiare

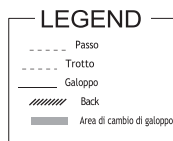
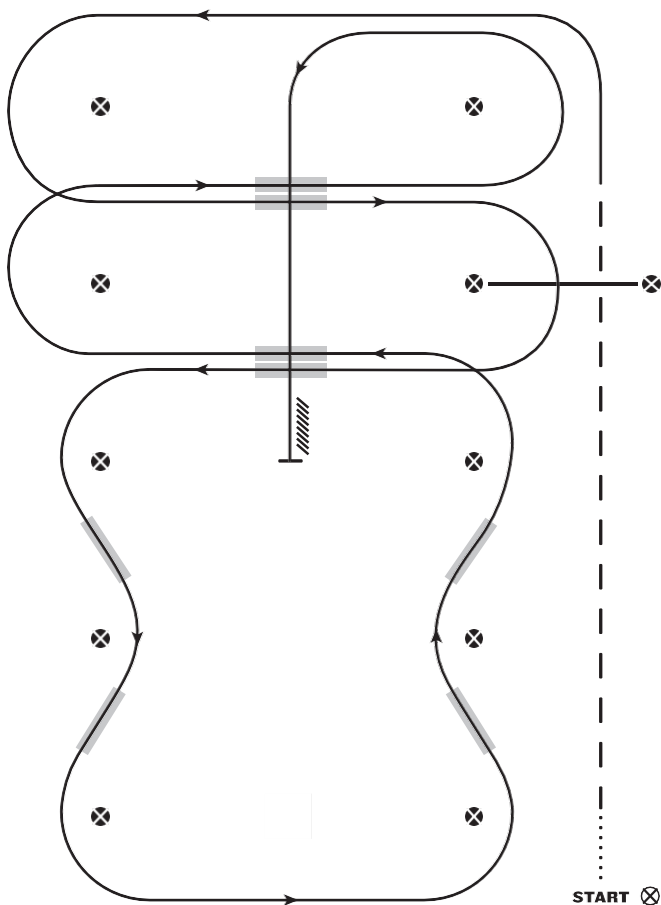
WESTERN RIDING PATTERN 2



LEGEND	
-----	Passo
- - - - -	Trotto
—————	Galoppo
///////	Back
■	Area di cambio di galoppo

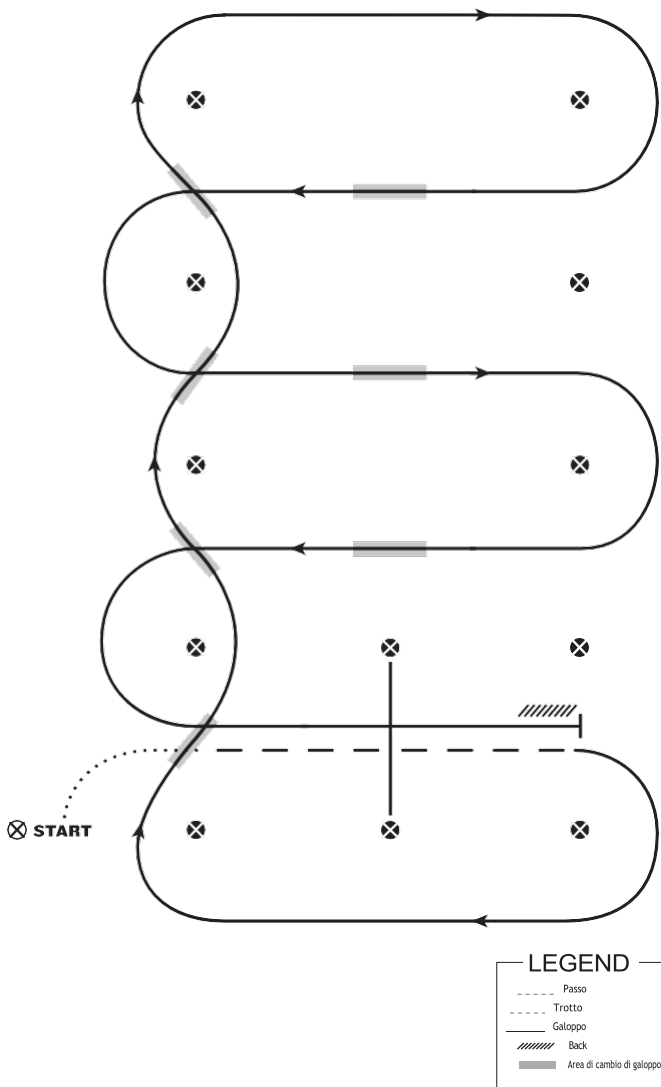
1. Camminare almeno 15 piedi dal cono di inizio al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistra
3. Primo cambio incrociato
4. Secondo cambio incrociato
5. Terzo cambio incrociato
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea e cerchio
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 3



1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistra
3. Primo cambio incrociato
4. Galoppo sulla barriera
5. Secondo cambio incrociato
6. Primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo fino al centro, fermarsi e indietreggiare

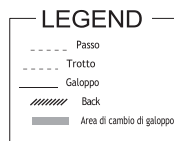
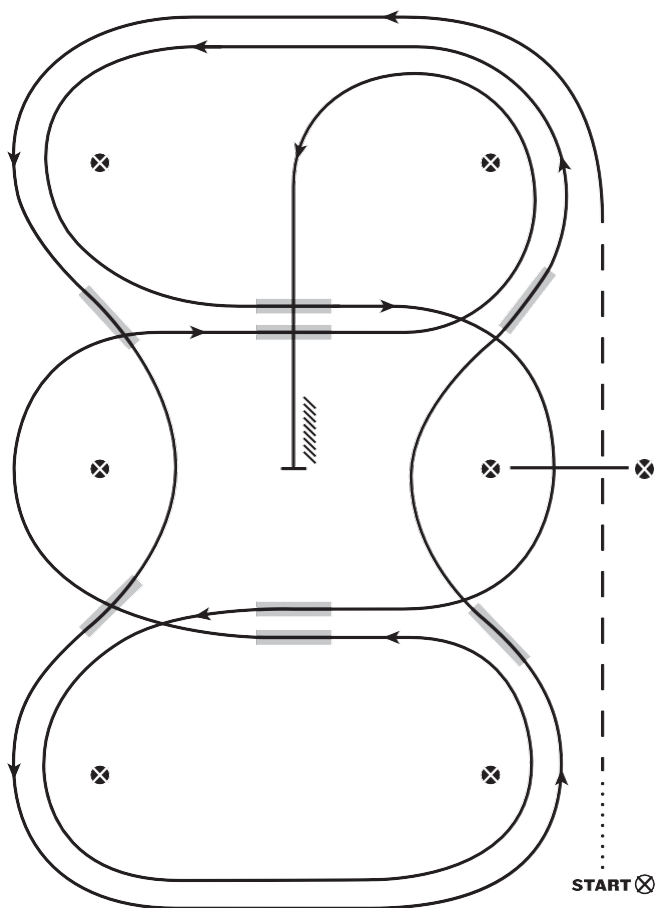
WESTERN RIDING PATTERN 4



1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio incrociato
8. Secondo cambio incrociato
9. Terzo cambio incrociato
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, fermarsi e indietreggiare

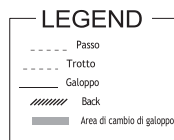
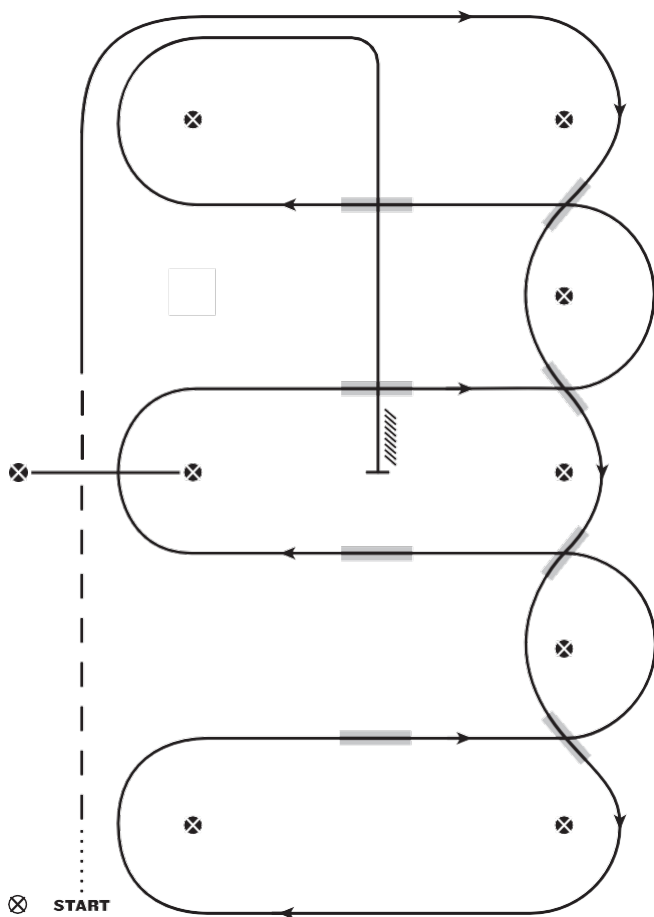
WESTERN RIDING PATTERN 5

Raccomandato per le arene piccole



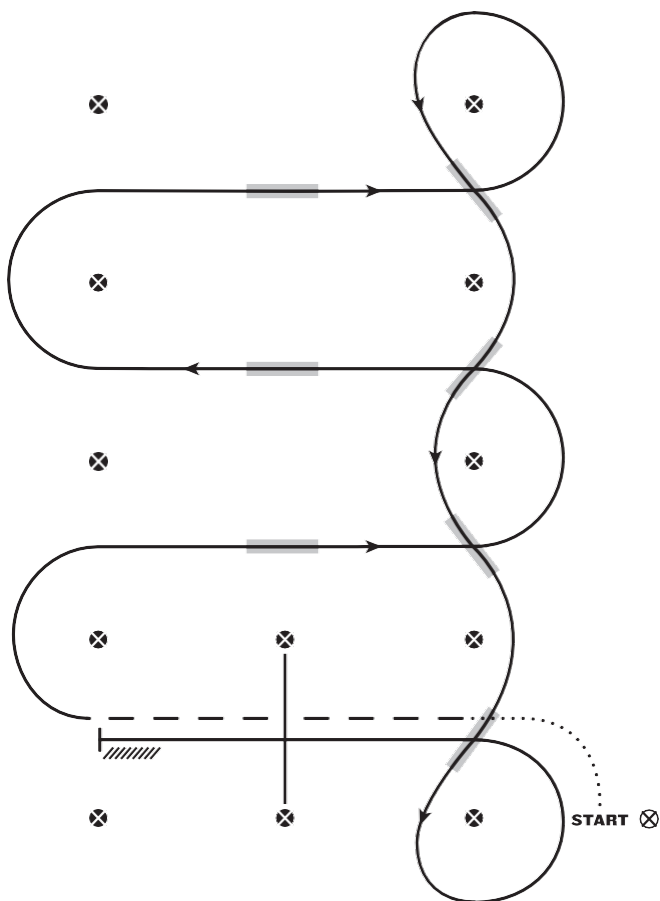
1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistra
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio incrociato
8. Galoppo sulla barriera
9. Secondo cambio incrociato
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 6



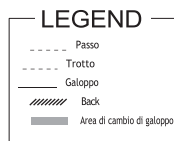
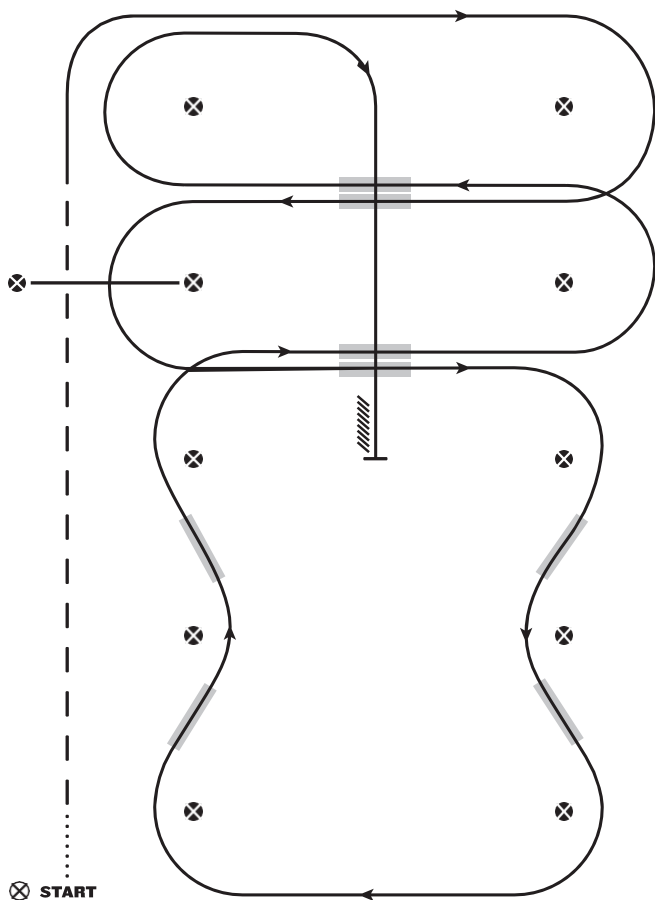
1. Camminare per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra e galoppo sul fondo dell'arena
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea e galoppo infondo all'arena
7. Primo cambio incrociato
8. Secondo cambio incrociato
9. Galoppo sulla barriera
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo verso il centro dell'arena, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 7



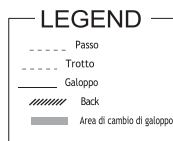
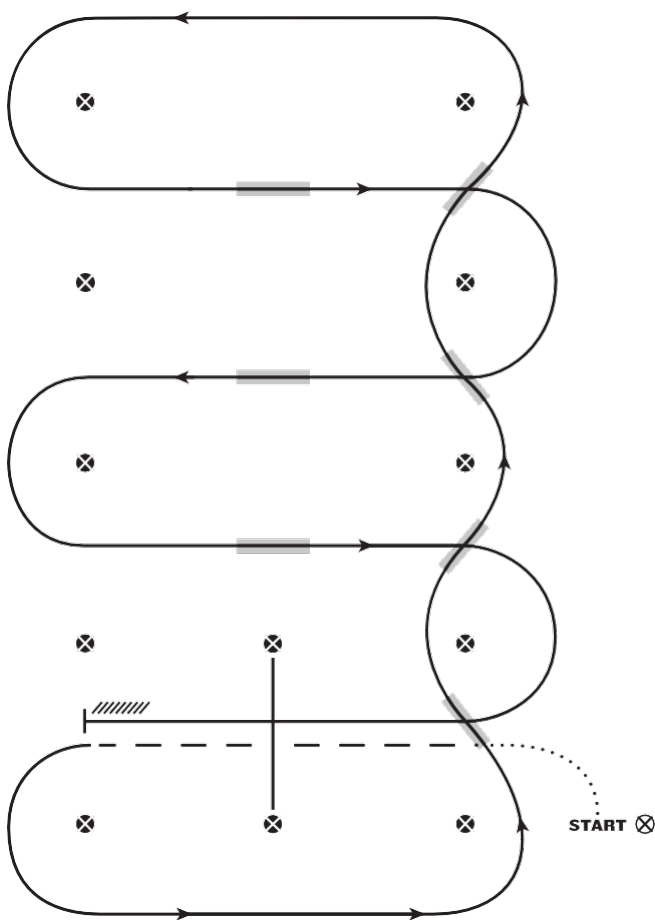
1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra
3. Primo cambio incrociato
4. Secondo cambio incrociato
5. Terzo cambio incrociato
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea e cerchio
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 8



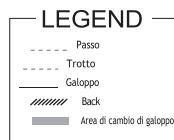
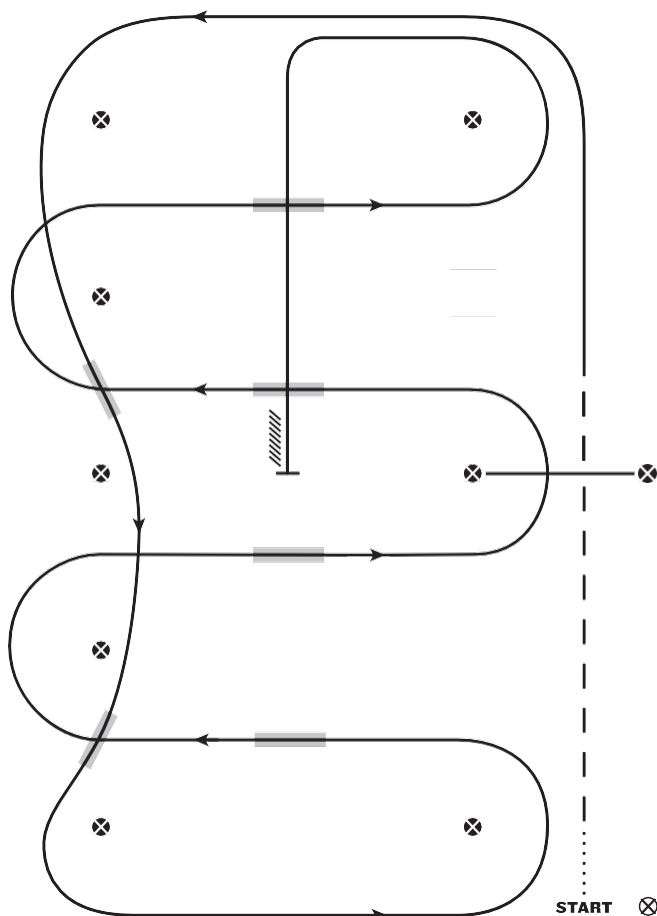
1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra
3. Primo cambio incrociato
4. Galoppo sulla barriera
5. Secondo cambio incrociato
6. Primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea
8. Terzo cambio in linea
9. Quarto cambio in linea
10. Terzo cambio incrociato
11. Quarto cambio incrociato
12. Galoppo verso il centro dell'arena, fermarsi e indietreggiare

WESTERN RIDING PATTERN 9



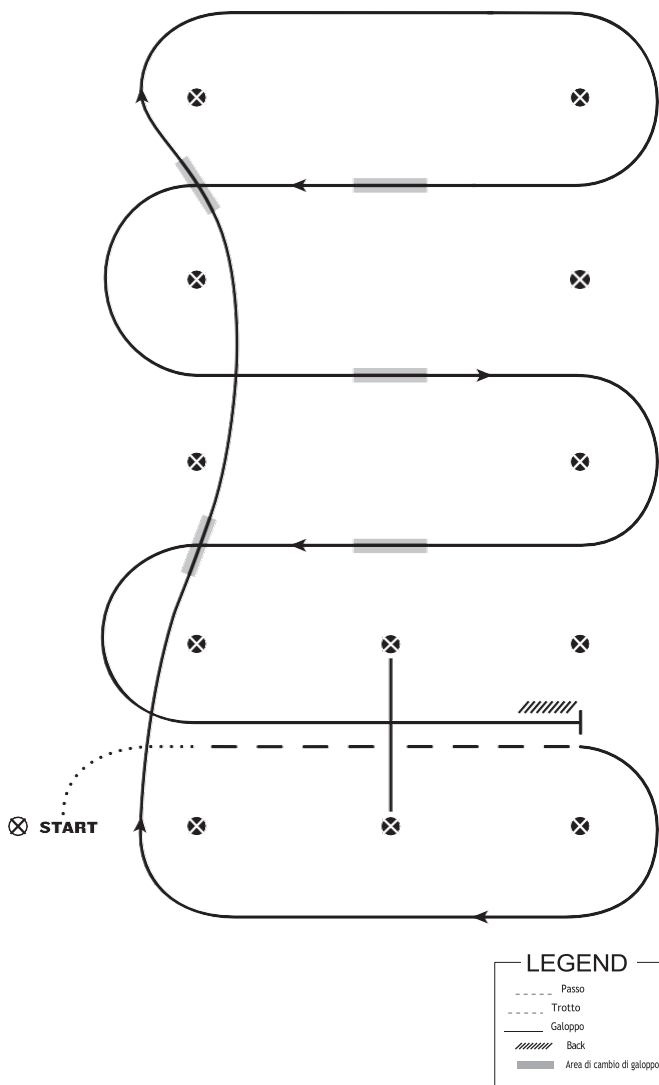
1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistrato the lope left lead
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea
5. Terzo cambio in linea
6. Quarto cambio in linea
7. Primo cambio incrociato
8. Secondo cambio incrociato
9. Terzo cambio incrociato
10. Galoppo sulla barriera
11. Galoppo, fermarsi e indietreggiare

LEVEL 1 WESTERN RIDING PATTERN 1



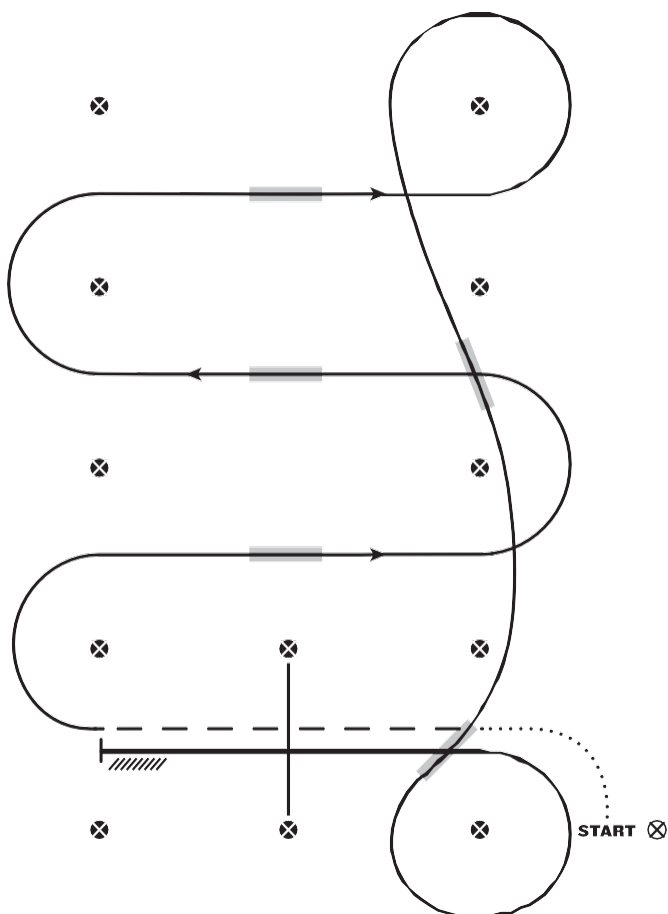
1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza al primo marker, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione a mano sinistra e galoppo sul fondo dell'arena
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea intorno al fondo dell'arena
5. Primo cambio incrociato
6. Secondo cambio incrociato
7. Galoppo sulla barriera
8. Terzo cambio incrociato
9. Quarto cambio incrociato
10. Galoppo verso il centro, fermarsi e indietreggiare

LEVEL 1 WESTERN RIDING PATTERN 4



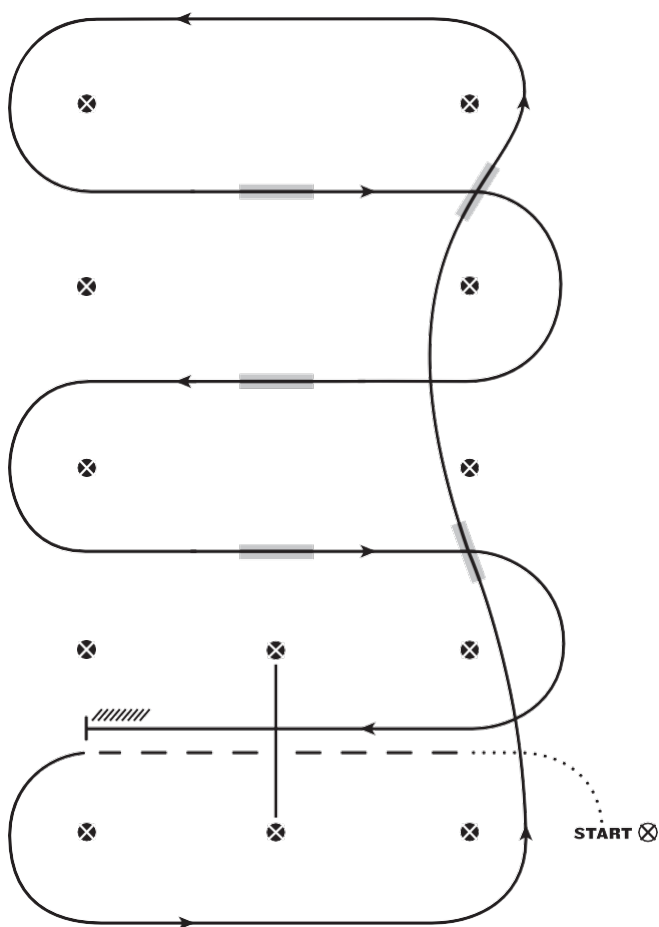
1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza fino al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra e galoppo sul fondo dell'arena
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea, galoppo sul fondo dell'arena
5. Primo cambio incrociato
6. Secondo cambio incrociato
7. Terzo cambio incrociato
8. Galoppo sulla barriera
9. Galoppo, fermarsi e indietro

LEVEL 1 WESTERN RIDING PATTERN 7



1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza fino al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano destra
3. Primo cambio incrociato
4. Secondo cambio incrociato
5. Terzo cambio incrociato
6. Cerchio e primo cambio in linea
7. Secondo cambio in linea e cerchio
8. Galoppo sulla barriera
9. Fermarsi e indietro

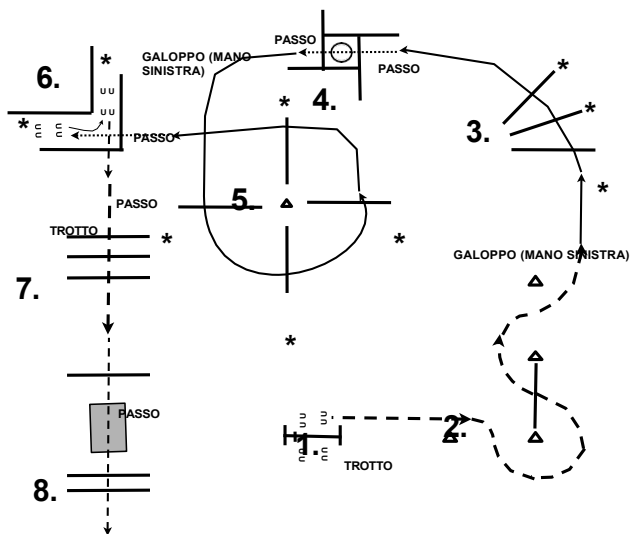
LEVEL 1 WESTERN RIDING PATTERN 9



LEGEND

-----	Passo
.....	Trotto
—————	Galoppo
///////	Back
—————	Area di cambio di galoppo

1. Passo per almeno 15 piedi dal cono di partenza fino al primo marker, come disegnato, transizione al trotto, trotto sulla barriera
2. Transizione al galoppo a mano sinistra e galoppo attorno al fondo dell'arena
3. Primo cambio in linea
4. Secondo cambio in linea, galoppo attorno al fondo dell'arena
5. Primo cambio incrociato
6. Secondo cambio incrociato
7. Terzo cambio incrociato
8. Galoppo sulla barriera
9. Galoppo, fermarsi e indietreggiare



FINE

1. APRIRE IL CANCELLO CON LA MANO DESTRA, CAVALCARE ATTRAVERSO E CHIUDERE.
2. TROTTO A SERPENTINA, TROTTO SULLA BARRIERA.
3. GALOPPO SULLE BARRIERE (MANO SINISTRA).
4. FERMARSI O ROMPERE AL PASSO, PASSO NEL QUADRATO, GIRARE 360 IN CIASCUNA DIREZIONE, PASSO IN USCITA DAL QUADRATO.
5. GALOPPO SU SPOKE (MANO SINISTRA).
6. FERMARSI O ROMPERE AL PASSO, PASSO NELLA "L", INDIETREGGIARE ATTORNO ALL'ANGOLO E PASSO FUORI DALLA "L".
7. PASSO SULLE BARRIERE.
8. FERMARSI E ROMPERE AL PASSO, PASSO SULLE BARRIERE E SOPRA AL PONTE.

SHW460. Level 1 (CAVALLO) TRAIL. Lo scopo del trail di Livello 1 è quello di permettere ad un cavallo di competere con cavalli dello stesso livello di esperienza. Il trail di livello 1 è il primo passo verso il livello più avanzato di competizione con cavalli esperti di livello 2 e 3.

Questa classe dovrebbe essere giudicata secondo la prestazione del cavallo sugli ostacoli con enfasi nel 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 dovrebbe essere usato 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 dell'idoneità e dei requisiti riguardanti l'equipaggiamento, nel trail di livello 1 si applicano le stesse regole del trail.

SHW460.4 I cavalli sono eleggibili per competere se, al 1° gennaio dell'anno in corso dello spettacolo, non hanno:

SHW460.4.1 vinto 25 punti o più nelle gare approvate AQHA di trail (punti del cavallo in tutte le divisioni conterranno inclusi i punti introduttivi/rookie e sono cumulativi per determinare l'eleggibilità)

o

SHW460.4.2 vinto \$2,500 o più in una organizzazione equestre o associazione nelle classi di trail, incluse vincite riportate in Q Data, Equistat o altre risorse verificabili

SHW460.4.3 accuratezza dell'eleggibilità è a carico del proprietario e 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 ricever credito quando mostrano attenzione all'ostacolo e la capacità di trovare la via nel percorso quando è ostruito da ostacoli nonché quando rispondano volenterosamente 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.

SHW461.1. Nessun cavallo può partecipare contemporaneamente alle categorie Trail e Ranch Trail o Trail e Versatility Ranch Horse Trail, indipendentemente dalla divisione.

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 più 1 ½ punti a meno 1 ½ punti: - 1 ½ estremamente scadente, -1 molto scadente, - ½ scadente, 0 corretto, + ½ buono, + 1 molto buono, + 1 ½ eccellente. I punti attribuiti per il superamento degli ostacoli andranno tenuti distinti da quelli relativi a penalità.

SHW464. Penalità. La valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinati indipendentemente. Le seguenti penalità verranno applicate ad ogni occorrenza e dedotte dal punteggio finale:

SHW464.1 Mezzo (1/2) punto

Ogni volta che si tocca una barriera, palo, cono, pianta, o qualsiasi componente dell'ostacolo

SHW464.2 Un (1) punto

- Ogni volta che si colpisce o calpesta una barriera, palo, cono o componente dell'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 al trotto
- Saltare o mancare di entrare in uno spazio per ciò 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 non corretto di falcate, se specificato

SHW464.3 Tre (3) punti

- Andatura non corretta o rottura dell'andatura al passo o trotto per più di 2 falcate
- Galoppo contrario o rottura dell'andatura al galoppo (salvo che in fase di correzione di un galoppo scorretto)
- Abbattimento di una barriera rialzata, cono, barile, ostacolo vegetale o spostamento considerevole di un ostacolo
- Cadere o saltare giù o fuori dal ponte o dalla water box con un piede una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo
- Uscire dai confini di un ostacolo con confini designati (p.e. indietreggiare attraverso, la 360 box, il passo laterale) ostacolo con un piede una volta che il piede è entrato nell'ostacolo
- Mancare o evitare una barriera che è parte di una serie di ostacoli con un piede

SHW464.4 Cinque (5) punti

- Perdere 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.
- Perdere la presa sul cancello o lasciare andare la corda sul cancello
- Utilizzo della mano libera per infondere paura o per premiare il cavallo
- Cadere o saltare giù dal ponte o dalla water box con più di un piede una volta che il cavallo è entrato o si trova nell'ostacolo
- Uscire dai confini di un ostacolo, con limiti designati (p.e. indietreggiare attraverso, 360° box, passo laterale) con incluso mancare un elemento dell'ostacolo con più di un piede una volta che il cavallo è entrato nell'ostacolo
- Saltare o evitare una barriera che è parte di una serie di ostacoli con più di 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 delle redini; salvo che per cavalli giovani 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 nel WESTERN EQUIPMENT, o districare le redini quando fermi.
- Uso del romal in modo diverso da quello previsto nel 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'overtorn di oltre ¼ 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
- Eccessivo addestramento, tirare, girare, passare, indietreggiare via ovunque dal percorso
- Fallire nell'aprire e chiudere il cancello o fallire a completare il cancello (eccetto che per il livello 1 e i rookie dove essi vengono piazzati dietro a tutti quelli che completano il percorso correttamente).

SHW464.6 Errori commessi tra un ostacolo e l'altro, valutati secondo la gravità:

Testa troppo alta

Testa troppo bassa in modo continuo e/o chiaramente dietro la verticale eccessivamente e costantemente mentre il cavallo è in movimento o altrimenti mostrando l'apparenza di intimidazione

Aprire la bocca eccessivamente

SHW464.7 Errori che saranno causa di squalifica che accadano tra un ostacolo e l'altro, eccetto che nelle classi Amateur Livello 1 e Youth Livello 1, nelle quali saranno errori valutati in base alla severità, includono (1) la testa troppo bassa (punta delle orecchie sotto il livello del garrese); (2) collo troppo piegato o sforzato nel portare la testa così che il naso sia portato dietro la verticale costantemente.

SHW465. Percorso di trail. La direzione, 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 rookie/Level 1 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,

Per il riscaldamento del trail, tutti gli ostacoli devono essere posizionati in accord con le regole per la classe SHW466.

SHW465.1 Se viene scomposto il percorso andrà ricomposto dopo il

passaggio di ogni concorrente. Nel caso che venga usata una combinazione di ostacoli, il percorso andrà ricomposto solo dopo che il concorrente avrà terminato l'intero percorso indifferentemente dal punto in cui è stato scomposto.

SHW465.2 Il giudice deve camminare il percorso e ha il diritto e il dovere di alterare il percorso in ogni modo. Il giudice può rimuovere un ostacolo o cambiarlo se lo ritiene pericoloso o non fattibile. Se in qualunque momento un ostacolo di trail viene considerato non sicuro da parte del giudice, lui lo dovrà riparare o rimuovere dal percorso. Se non può essere riparato e i cavalli hanno completato il percorso, il punteggio per quell'ostacolo dovrà essere dedotto dai precedenti lavori per quella 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. Ostacoli obbligatori del percorso di 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 rookie/Level 1 non sono ammesse barriere elevate da farsi al trotto o al galoppo. Tutti gli elementi elevati devono essere allocati in appositi "cucchiari", 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 50 a 60 cm e potranno essere elevate fino ad un massimo di 30 cm. Le barriere elevate devono essere distanziate di almeno 55 cm

SHW466.2.2 Lo spazio tra le barriere al trotto dev'essere da 90 a 100 cm e potranno essere elevate fino ad un massimo di 20 cm

SHW466.2.3 Lo spazio tra le barriere al galoppo dev'essere 1.8 e 2 metri o incrementi di queste misure e potranno essere elevate fino ad un massimo di 20 cm

SHW466.3 Ostacolo da affrontare in back. Questi ostacoli devono essere distanziati di almeno 71 cm se a terra, se elevati almeno 76 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 markers

SHW466.3.2 Indietreggiare ad L, V, U, in linea retta o percorsi simili. Non può essere elevato oltre 60 cm

SHW467. Ostacoli di un percorso di trail 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. Quando viene usato un ostacolo d'acqua/box, deve rimanere asciutto in tutte le divisioni per tutto il tempo.

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 1.8 metri.

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. (larghezza minima suggerita è 91 cm e lungo almeno 180 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 spostare materiali dalla cassetta delle lettere.

SHW467.7 Passo laterale (side pass). Può essere elevato fino ad un massimo di 30 cm.

SHW467.8 Un ostacolo consistente in un quadrato composto da quattro barriere, pali od altro lunghi al minimo 1,8 m. Ogni concorrente dovrà entrare per un percorso prestabilito, girare nella direzione richiesta ed uscire. Quando tutti e quattro i piedi sono nel quadrato, il cavaliere dovrà eseguire una girata, come indicato e ripartire.

SHW467.9 Può essere usato qualsiasi altro ostacolo sormontabile che ragionevolmente possa incontrarsi 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 di trail non accettabili 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 un evento a giudizio designato per mostrare l'abilità atletica di un cavallo da ranch nei confini di un'arena. Ogni concorrente eseguirà un dei vari pattern approvati, nelle competizioni di reining. Ogni percorso include cerchi piccoli e lenti, cerchi grandi e veloci, cambi di galoppo al volo, rollback sui posteriori, una serie di spin di 360° fatti sul posto, e l'emozionante sliding stop che è la caratteristica del cavallo da reining.

Dar prova di reining non significa solo guidare il cavallo ma anche controllarlo in ogni suo movimento. Il miglior cavallo da reining dovrebbe essere guidato e controllato con poca o nessuna resistenza e completamente sottomesso. Qualsiasi movimento compiuto di sua iniziativa dovrà essere considerato una mancanza di controllo. Ognuno dei 20 percorsi di reining approvati AQHA può essere usato e deve essere selezionato dal giudice della classe e deve essere usato dai concorrenti nella classe. Ogni concorrente eseguirà il pattern richiesto individualmente e separatamente. Tutti i cavalli verranno giudicati immediatamente al loro ingresso in arena. Qualsiasi deviazione dall'esatto percorso scritto, dev'essere considerato come una mancanza, o una temporanea perdita, di controllo e perciò penalizzata in base alla sua gravità. Saranno valutati positivamente la fluidità dei movimenti, la finezza, l'atteggiamento, la rapidità e l'autorità nell'esecuzione delle varie manovre che implicano un controllo sulla velocità

SHW481. PUNTEGGIO. Il punteggio sarà sulla base da 0 ad infinito, con 70 che denota una prestazione media. I punti verranno aggiunti e sottratti dalle manovre sulle seguenti basi, variando da più uno e mezzo a meno uno e mezzo: -11/2 estremamente povero, -1 molto povero, -1/2 povero, 0 corretto, +1/2 buono, +1 molto buono, +11/2 eccellente. I punteggi sulle

manovre verranno determinati indipendentemente dai punti di penalità.

SHW481.1 Nessun cavallo può competere nel Reining e Versatility Ranch Horse Reining indipendentemente dalla divisione.

SHW482. Le seguenti infrazioni porteranno ad un "non score" (nessun punteggio):

Maltrattamento di un animale presente in arena e/o presenza di segni che indichino che un abuso vi è stato, 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, abbassatesta e chiudibocca. Impiego di frustini e bastoni

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 e i mecate sui bosals dove l'utilizzo di due mani è permesso. Le redini in eccesso possono essere raddrizzate in qualsiasi posto durante il percorso, dimostrando che la mano libera del cavallo rimane dietro la mano che tiene le redini. Ogni tentativo di alterare la tensione o la lunghezza delle redini dall'imboccatura alla mano delle redini deve essere considerata come utilizzo di due mani e verrà applicato un punteggio di 0. In più, il giudice stabilirà se la mano libera è stata per spaventare o rassicurare il cavallo, assegnando 5 punti di penalità, e una riduzione sul punteggio della manovra.

SHW482.1 Le seguenti infrazioni porteranno ad un punteggio finale uguale a zero:

Impiego di più dell'indice o del primo dito tra le redini.

Utilizzo di due mani (eccetto in classi junior, snaffle bit, o hackamore designate per due mani) e cambio di mano.

Utilizzo del romal in modo diverso da come indicato nel WESTERN EQUIPMENT.

Mancanza di completare il pattern come descritto.

Eseguire le manovre in ordine diverso da quello specificato o superare per più di un quarto di cerchio a galoppo sbagliato.

Aggiungere manovre non specificate, come ad esempio, ma non limitato a:

Indietreggiare per più di due falcate,

Girare per più di 90 gradi

Nei pattern con entrata al galoppo, una volta iniziato a galoppare, fermarsi completamente prima di aver raggiunto il primo marker (Eccezione: una fermata completa prima nel primo quarto (1/4) di un cerchio dopo una partenza al galoppo non deve essere considerata un'inclusione di manovra; due punti per rottura di andatura devono essere applicati come penalità)

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 ¼ di giro.

Caduta del cavallo o del cavaliere.

Quando si vada verso o si esca fuori da un rollback in un pattern che richieda un run-down, un roll back che passa la linea centrale;

SHW483. 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 cinque 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.

Palese disobbedienza del cavallo, tra cui, scalciare, mordere, sgroppare, impennarsi ed impuntarsi

Cavallo che si inginocchia o si abbassa sui garretti

SHW485. Le seguenti infrazioni causeranno due punti di penalità:

Interruzione al passo

Congelamento durante gli spin o i rollback

Nei pattern di entrata al passo, galoppare prima di raggiungere il centro dell'arena e/o mancata fermata o camminata prima di eseguire la partenza al galoppo

Nei pattern con entrata al galoppo, mancata esecuzione del galoppo prima del primo marker o interruzione del passo prima del primo marker

Se un cavallo non supera completamente il marker specificato prima di iniziare una posizione di stop

SHW486. Iniziare o lavorare sui cerchi o sulle figure a otto, in galoppo falso, verrà valutato come segue:

SHW486.1 Ogni volta che un cavallo è in 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 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 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 due punti.

SHW486.3 Verrà sottratto mezzo punto per eccesso o difetto di spin (overspinning o underspinning) fino ad un ottavo di giro; un punto da un ottavo ad un quarto di giro. Ad un cavallo verrà assegnata una penalità di over o under spin per manovra.

SHW486.4 Verrà sottratto mezzo punto per non aver rispettato l'obbligo di distanza minima dalla recinzione di 6 metri, quando si compie una manovra di stop o rollback.

SHW487. Nei patterns in cui sono previste delle figure a U, se il cavallo non è in galoppo giusto quando affronta la prima curva in fondo all'arena, verranno attribuite le seguenti penalità:

Dalla girata alla posizione di metà strada lungo il fondo dell'arena, un punto

Da metà strada all'inizio del run down, due punti

SHW487.1 Nei pattern in cui sono previste delle figure a U, ci sarà un ½ punto di penalità nel fallire a rimanere ad un minimo di 10 piedi da ciascuna parte del centro dell'arena; per le arene piccole sarà a discrezione del giudice.

SHW487.2 Un cavallo che inciampa pesantemente, detraendo

significativamente dalla manovra dovrà avere la manovra ridotta di mezzo punto.

SHW488. Errori imputabili al cavallo che verranno valutati in base alla gravità ma non saranno causa di squalifica:

Eccessivo aprire della bocca mentre indossa il morso

Eccessivo movimento della mandibola, apertura della bocca o sollevamento della testa durante uno stop.

Eeguire uno stop in modo non armonioso e non diritto ma con il posteriore sobbalzante o eseguire uno stop laterale.

Rifiuto di cambiar galoppo.

Anticipare un comando.

Inciampare.

Arretrare in modo storto.

Rovesciare un marker.

SHW489. Uno show può offrire fino a tre classi di reining approvate e nessun cavallo può essere iscritto in entrambe la classe junior bit e la hackamore/snaffle bit di reining durante lo stesso show.

SHW489.1 Se sono offerte tre classi, devono essere come segue:

SHW489.1.1 Senior reining, presentati con l'imboccatura a leve;

SHW489.1.2 Junior reining, presentati con l'imboccatura a leve;

SHW489.1.3 Hackamore/snaffle bit reining, (cavalli di 5 anni o più giovani) presentati in filetto o hackamore

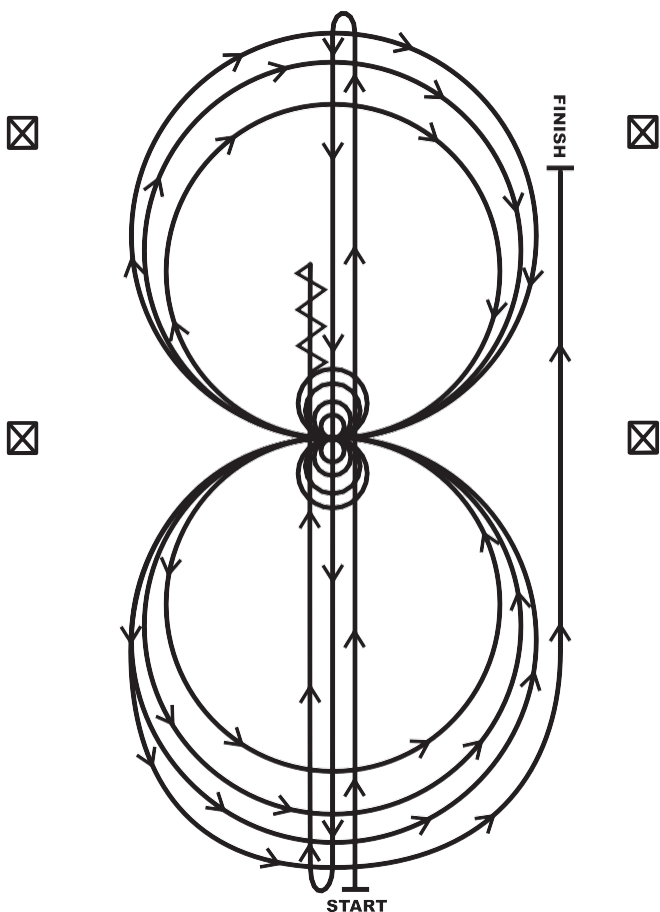
SHW489.2 Se sono offerte due classi di reining allo show, devono essere come segue:

SHW489.2.1 Senior reining, presentati con imboccature a leve;

SHW489.2.2 Junior reining, presentati, a scelta del concorrente, in filetto, hackamore o imboccatura a leve.

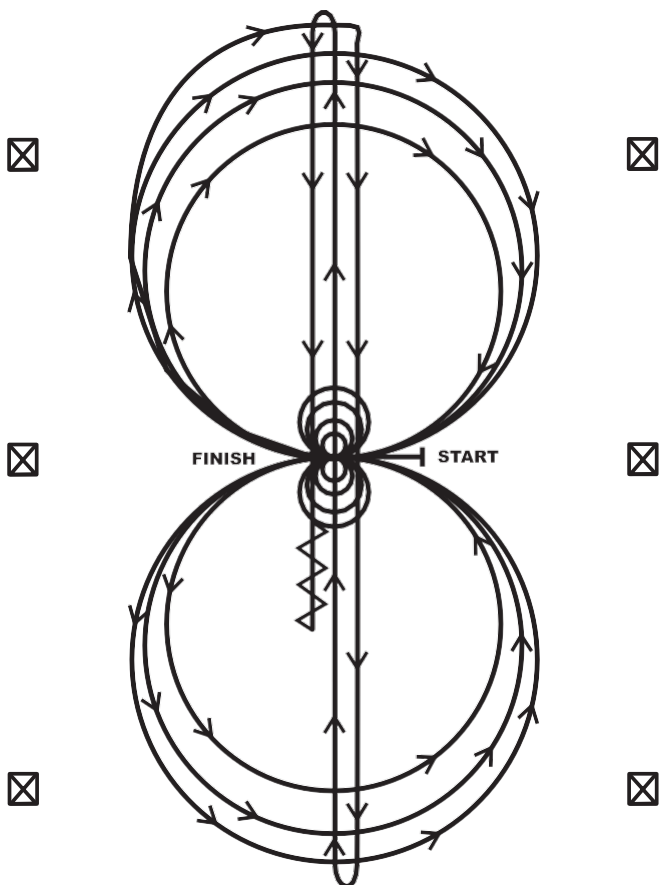
SHW489.3 Se viene offerta una sola classe di reining allo show, dovrà essere: Reining all-ages, in cui i cavalli di sei anni e oltre dovranno essere presentati con imboccatura a leve ed i cavalli di cinque anni e più giovani potranno essere presentati indifferentemente in filetto, hackamore o imboccatura a leve.

REINING PATTERN 1



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 tre 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 diritto sul lato destro dell'arena, verso il fondo della stessa, e dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o staccata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.

REINING PATTERN 2



I cavalli possono accedere al centro dell'arena al passo o al trotto. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la delimitazione 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 ed il terzo ampi e veloci. Cambiare di 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.

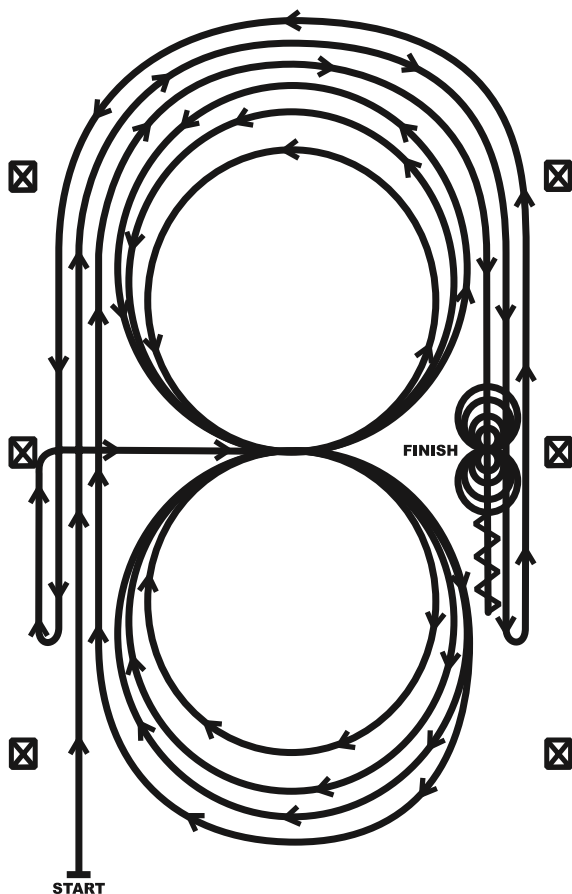
4. Tornare verso il lato corto opposto e dopo l'ultimo marker effettuare un rollback a sinistra, senza esitare.

5. Proseguire al galoppo oltre il marker centrale ed effettuare uno sliding stop. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare.

6. Effettuare quattro spin a destra.

7. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

REINING PATTERN 3



1. Iniziare stando ad almeno 6 metri dalla delimitazione dell'arena; galoppare dritto lungo il lato sinistro dell'arena, proseguire sul lato corto e poi lungo il lato destro dell'arena. Dopo il marker centrale effettuare un rollback a sinistra, senza esitare.

2. Procedere in senso inverso, a mano sinistra stando ad almeno sei metri dalla recinzione, proseguire sul lato corto e poi, lungo il lato sinistro dell'arena, dopo il marker centrale effettuare un rollback a destra, senza esitare.

3. Continuare lungo il lato sinistro fino al marker centrale, dove il cavallo dovrebbe trovarsi in galoppo destro. Svoltare a destra verso il centro dell'arena e compiere tre cerchi a destra: i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.

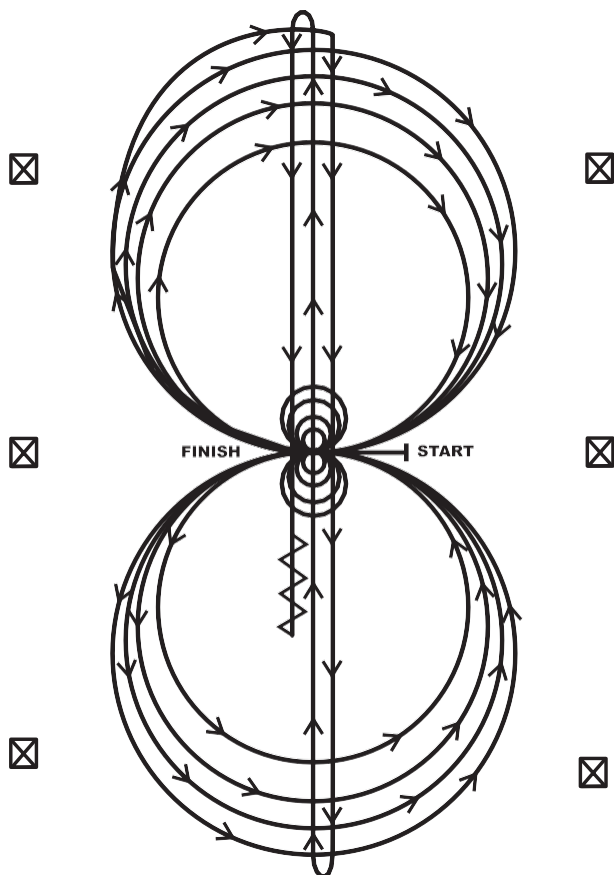
4. Compiere tre cerchi verso sinistra: i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo in centro all'arena.

5. Iniziare un ampio cerchio verso destra che però non dev'essere chiuso bensì si procedere seguendo il lato lungo sinistro, stando ad almeno sei metri dalla recinzione, proseguire lungo il lato corto e lungo il lato destro. Dopo il marker centrale effettuare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno tre metri. Esitare.

6. Compiere quattro spin a destra. Esitare.

7. Compiere quattro spin a sinistra. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

REINING PATTERN 4



I cavalli possono procedere al centro dell'arena al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern.

Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta 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. Stop al centro dell'arena.

4. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare.

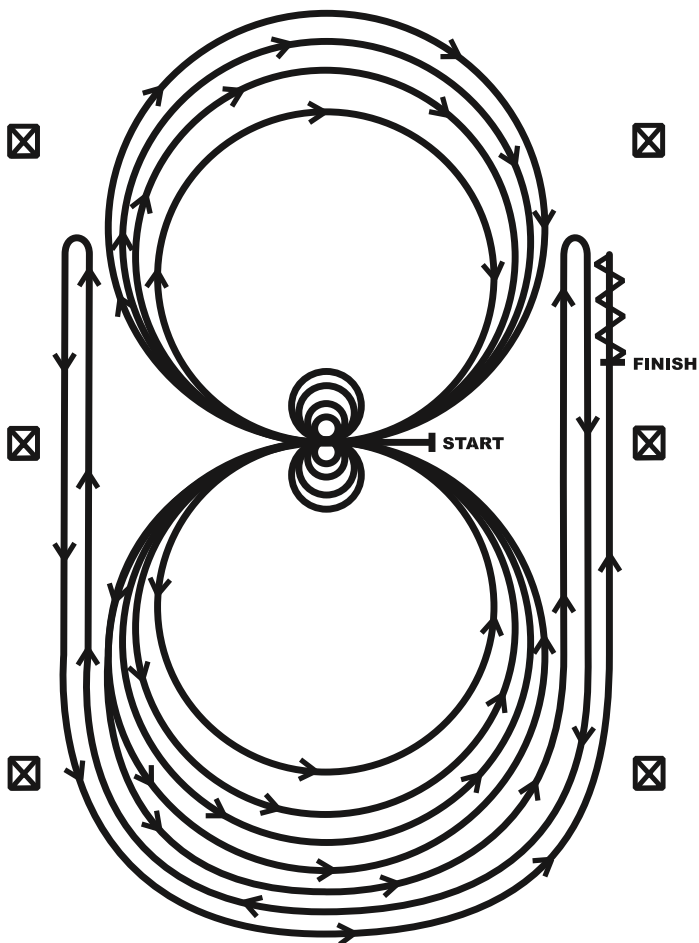
5. Prendere il galoppo destro, percorrere velocemente un ampio cerchio a destra, cambiare galoppo nel centro dell'arena. Percorrere velocemente un cerchio ampio a sinistra e cambiare di nuovo galoppo al centro dell'arena.

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 in 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 tre metri. Esitare per dimostrare di aver concluso il pattern.

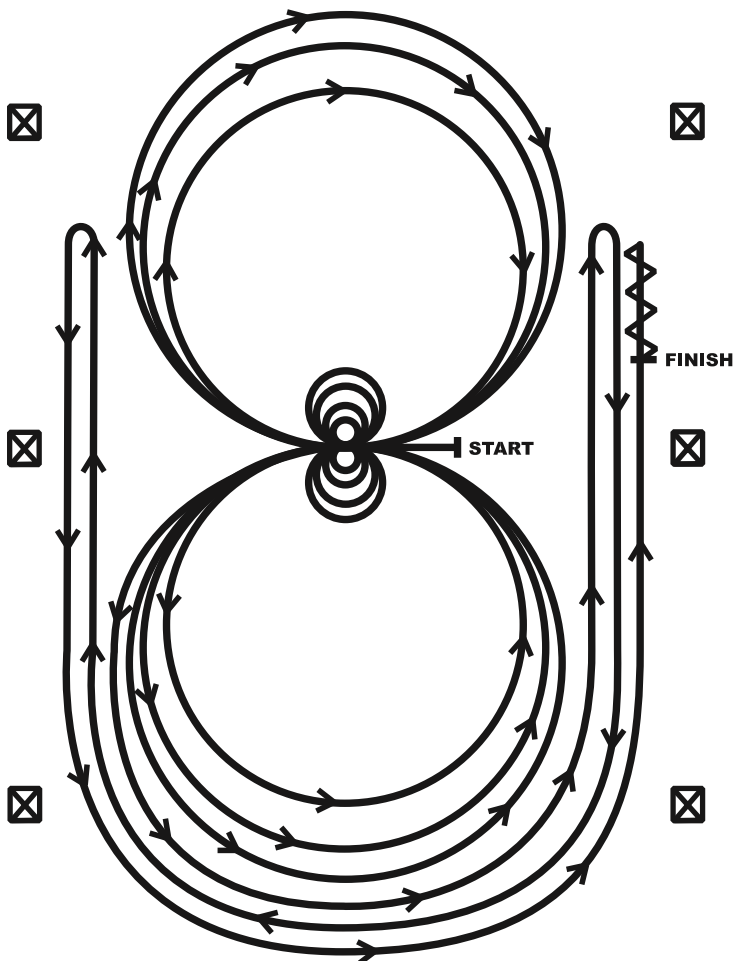
REINING PATTERN 5



I cavalli possono procedere al centro dell'arena al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta 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. Stop 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 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 sei 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.

REINING PATTERN 6

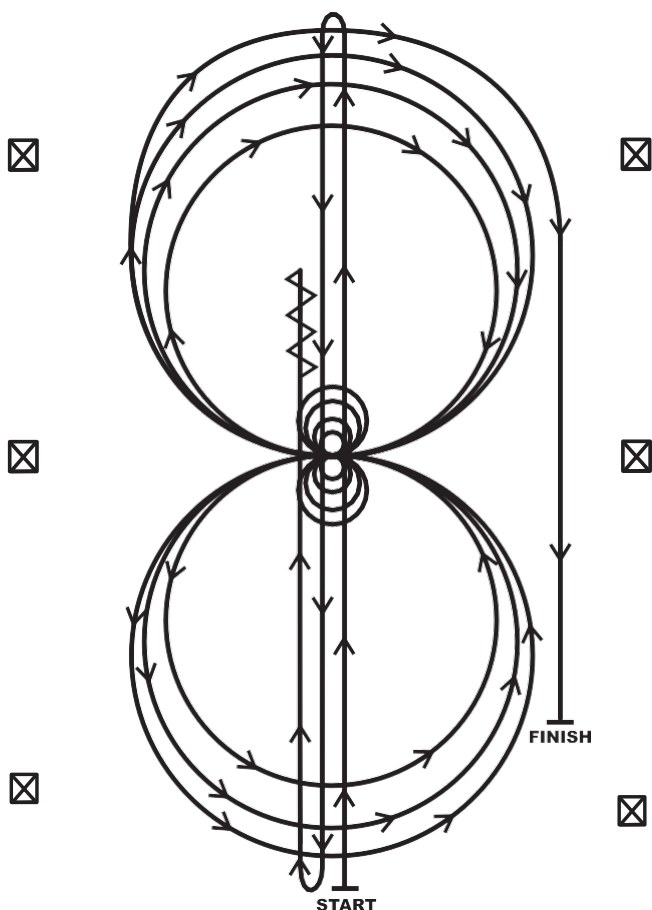


I cavalli possono procedere al centro dell'arena al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern.

Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

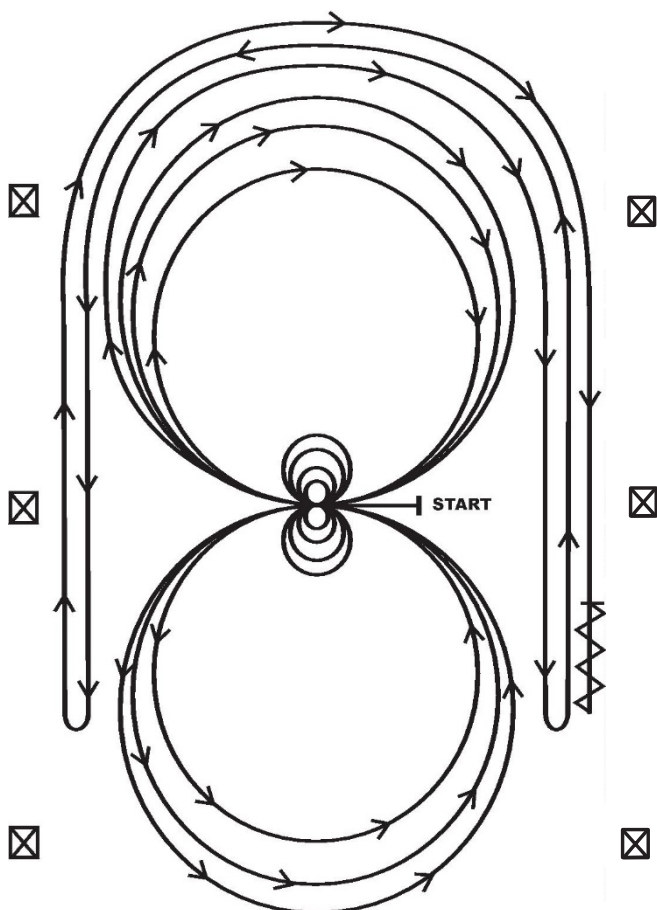
1. Effettuare quattro spin a destra.
2. Effettuare quattro spin a sinistra. Esitare.
3. Prendere il galoppo sinistro ed effettuare tre cerchi a sinistra: i primi due ampi e veloci; il terzo lento e piccolo. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
4. Effettuare tre cerchi a destra: i primi due ampi e 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 sei 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 sei metri dalla recinzione, senza esitare.
7. Ritornare sul semicerchio lasciato, a mano sinistra e, dopo il lato corto costeggiare il lato destro dell'arena. Dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop ad almeno sei metri dalla recinzione. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

REINING PATTERN 7



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 fino a tre metri da esso. Esitare.
4. Eseguire quattro spin a destra. Esitare.
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 6 metri dal muro o staccionata. Esitare per dimostrare il completamento del percorso.

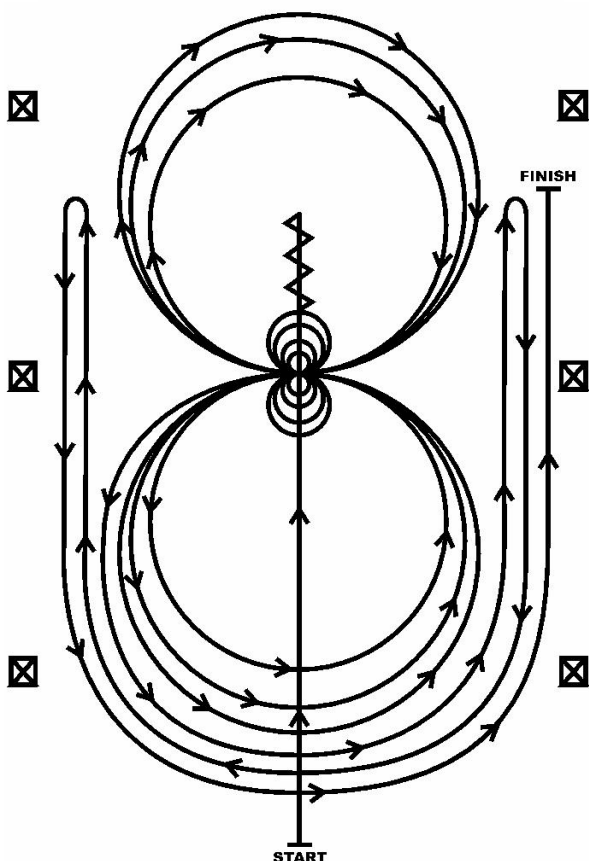
REINING PATTERN 8



I cavalli devono procedere al centro dell'arena al passo o al trotto. Il cavallo deve procedere al passo od essere fermo prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena fronteggiando il muro o la cinta sinistra.

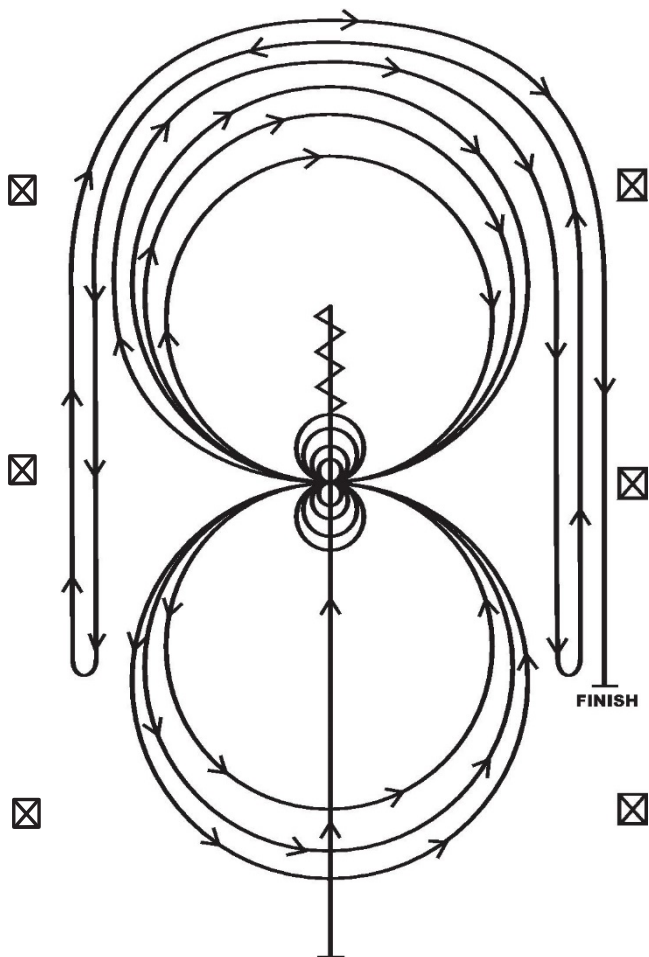
1. Effettuare quattro spin a sinistra
2. Effettuare quattro spin a destra. Esitare.
3. Prendere il galoppo destro ed effettuare tre cerchi a destra: il primo ampio e veloce, il secondo piccolo e lento, il terzo di nuovo ampio e veloce. Cambiare galoppo nel centro dell'arena.
4. Effettuare tre cerchi 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 sei 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 destra ad almeno sei 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 sei metri dalla recinzione. Indietreggiare per almeno tre metri. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

REINING PATTERN 9



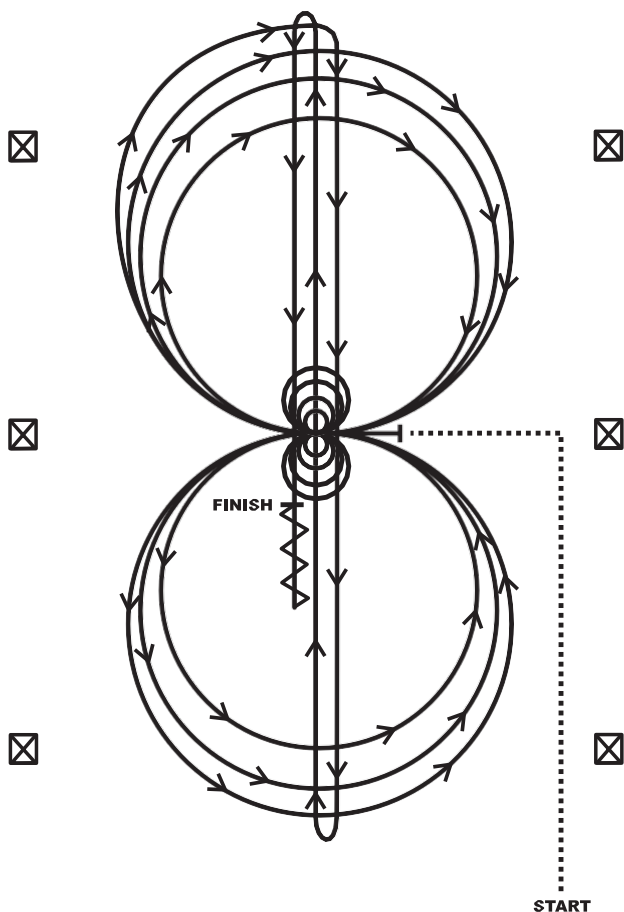
1. Iniziare il pattern sul lato corto in basso. In galoppo veloce procedere in direzione del lato opposto passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno tre metri. Esitare.
2. Effettuare quattro spin a destra.
3. Effettuare 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 sei 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 sinistra ad almeno sei 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 sei metri dalla recinzione. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern.

REINING PATTERN 10



1. Iniziare il pattern sul lato corto in basso. In galoppo veloce procedere in direzione del lato opposto passando per il centro e, dopo il marker mediano effettuare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o di almeno tre 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 sei 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 sei 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 sei metri dalla recinzione. Esitare per dimostrare d'aver concluso il pattern

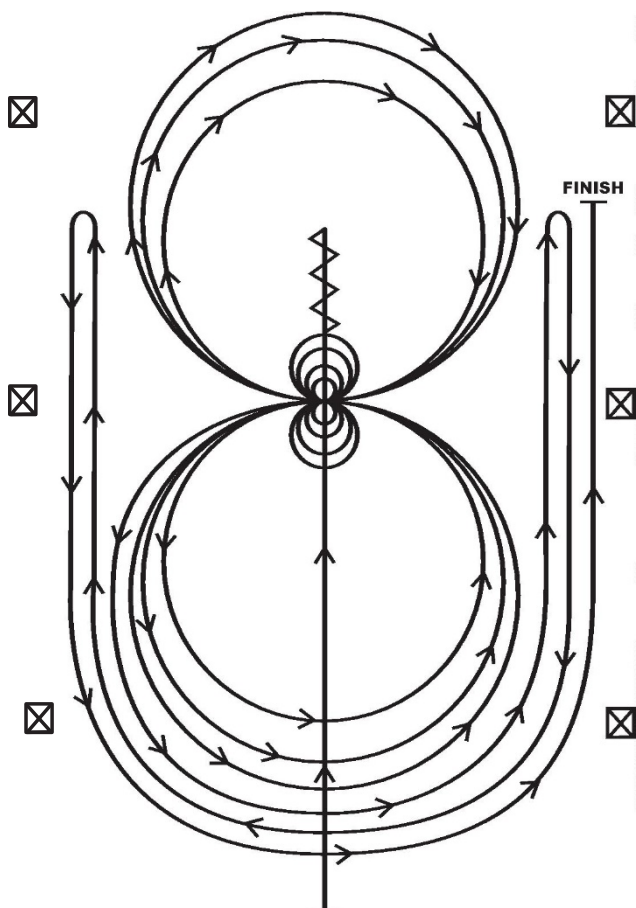
REINING PATTERN 11



I cavalli devono trottare fino al centro dell'arena. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il percorso. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso il fence o la parete sinistra

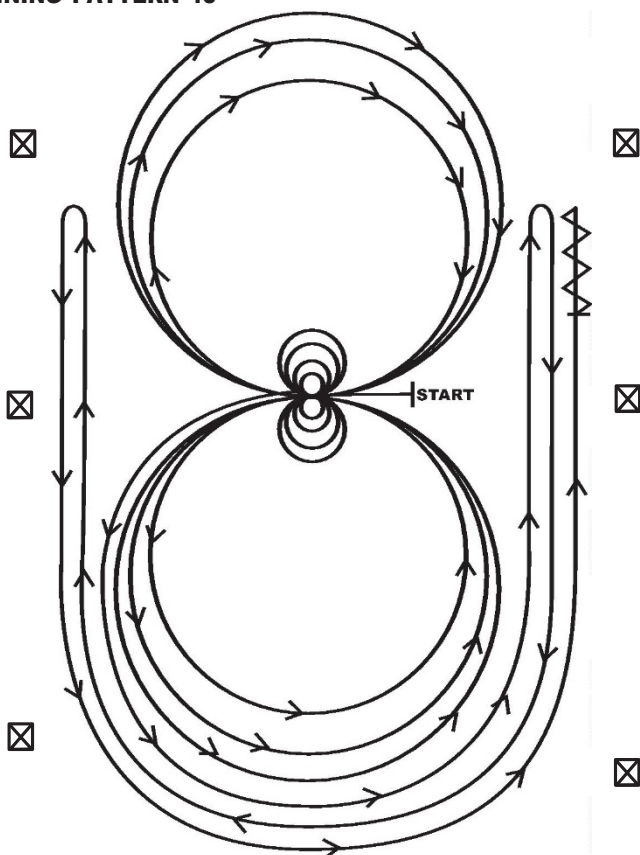
1. Completare quattro spin a sinistra. Esitare
2. Completare quattro spin a destra. Esitare
3. Iniziare a mano destra, completare tre cerchi a destra, il primo cerchio piccolo e lento; i prossimi due cerchi grandi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi a sinistra; il primo cerchio piccolo e lento, gli altri due grandi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio grande a destra, ma non chiuderlo. Correre verso il centro dell'arena passando l'ultimo marker e completare un rollback a destra - nessuna esitazione
6. Correre attraverso il centro verso la parte opposta dell'arena e passare l'ultimo marker e completare un rollback a sinistra - nessuna esitazione
7. Correre passando il marker al centro e completare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno tre metri. Esitare per dimostrare di aver completato il pattern.

REINING PATTERN 12



1. Corriere passando il centro dell'arena e compiere uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno tre metri. Esitare
2. Completare tre spin a destra. Esitare
3. Completare quattro spin e $\frac{1}{4}$ a sinistra in modo che il cavallo si trovi rivolto verso il muro o recinto di sinistra. Esitare
4. Iniziando a mano sinistra, completare tre cerchi a sinistra, i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Completare tre cerchi a destra, i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
6. Iniziare un cerchio grande e veloce a sinistra ma non chiudere il cerchio. Corriere lungo il lato destro dell'arena passare il marker centrale e compiere un roll back a destra ad almeno sei metri dal muro o dalla recinzione - nessuna esitazione
7. Continuare indietro intorno al cerchio precedente ma non chiudere il cerchio. Corriere lungo il lato sinistro dell'arena e passare il marker centrale e completare un rollback a sinistra ad almeno sei metri dal muro o dalla recinzione - nessuna esitazione
8. Continuare indietro intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Corriere lungo il lato destro dell'arena e passare il marker centrale e completare uno sitting stop ad almeno sei metri dal muro. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

REINING PATTERN 13

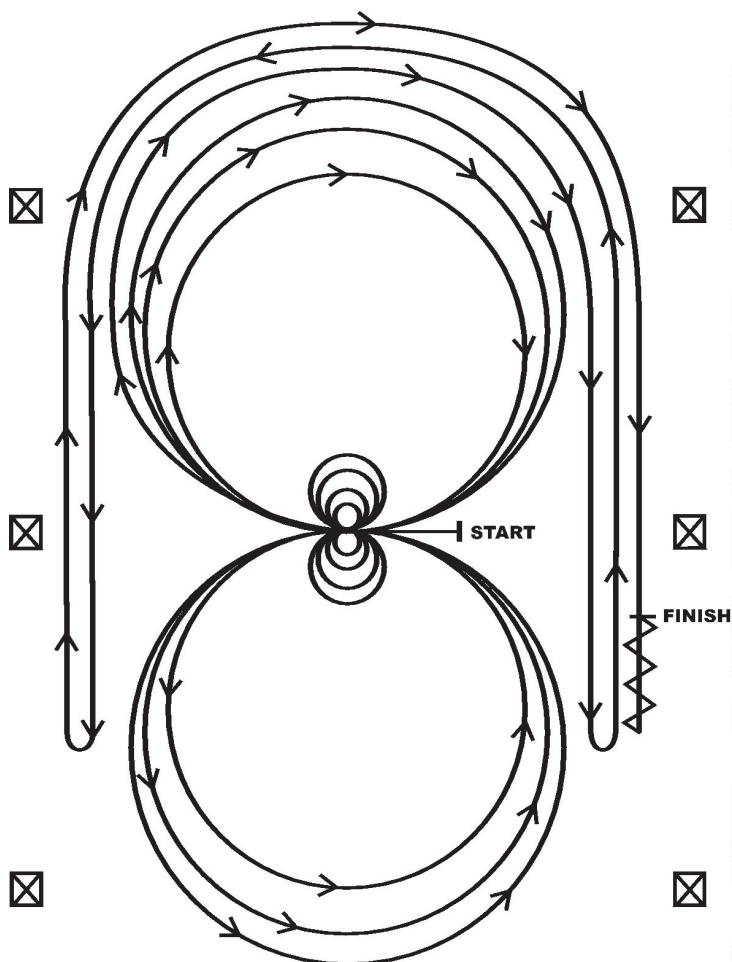


I Cavalli devono essere al passo o essere fermi prima di iniziare il pattern.
Iniziare al centro dell'arena rivolti verso il recinto o il muro di sinistra.

1. Iniziare a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra: il primo cerchio grande e veloce; il secondo cerchio piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena
2. Completare quattro spin a sinistra. Esitare
3. Iniziare a mano destra, completare due cerchi a destra: il primo sarà grande e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
4. Completare quattro spin a destra. Esitare
5. Iniziare a mano sinistra, percorrere un cerchio grande e veloce a sinistra, cambiare galoppo al centro dell'arena, percorrere un cerchio grande e veloce a destra, e cambiare galoppo al centro dell'arena
6. Continuare sul cerchio precedente a sinistra ma non chiudere questo cerchio. Correre verso il lato destro dell'arena passare il marker centrale e compiere un rollback a destra ad almeno sei metri dal muro o dal recinto - non esitare
7. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre verso il lato sinistro dell'arena passare il marker centrale e fare un rollback ad almeno sei metri dal muro o dal recinto - nessuna esitazione
8. Continuare indietro intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre verso il lato destro del lato destro dell'arena passare il marker centrale e compiere uno sliding stop ad almeno 6 metri dal muro o recinto. Indietreggiare per almeno tre metri.

Esitare a dimostrare il completamento del percorso

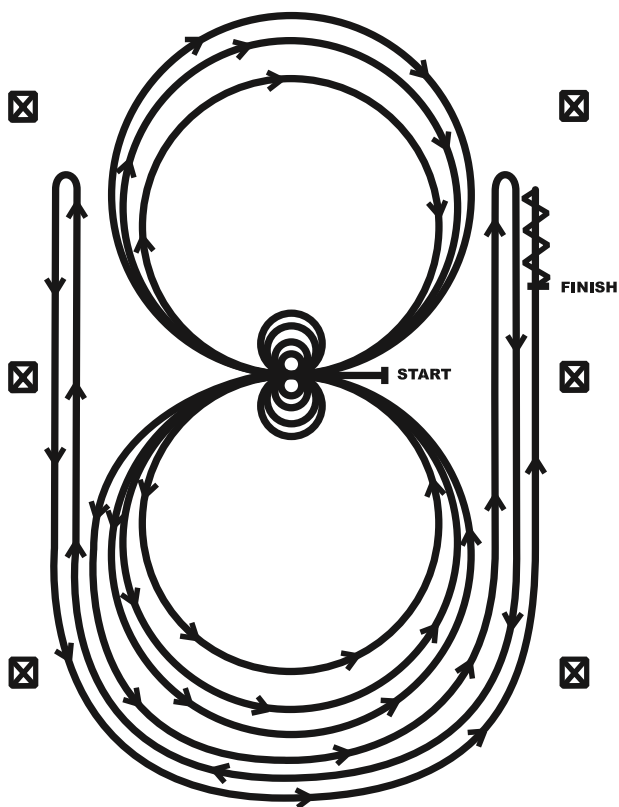
REINING PATTERN 14



I cavalli possono camminare o trottare verso il centro dell'arena. I cavalli devono camminare o fermarsi prima di iniziare il pattern. Inizia dal centro dell'arena, di fronte al muro o alla recinzione a sinistra.

1. Completa quattro spin a sinistra. Esitare.
2. Completa quattro spin a destra. Esitare.
3. Iniziando con il galoppo a destra, completare tre cerchi verso destra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare il galoppo al centro dell'arena.
4. Completare tre cerchi verso sinistra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare il galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un grande cerchio verso destra ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a sinistra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitare.
6. Continuare il cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a destra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
7. Continuare il cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare uno stop ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione. Indietreggiare di almeno dieci piedi (tre metri). Fare una pausa per dimostrare il completamento del pattern.

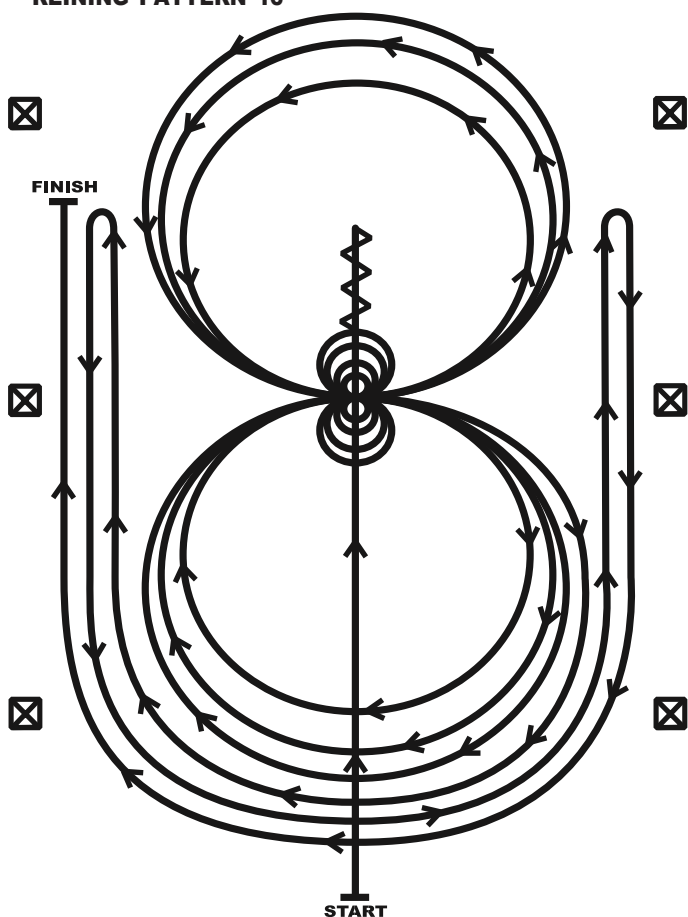
REINING PATTERN 15



I cavalli possono procedere al passo o trotto fino al centro dell'arena. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la parete sinistra o la recinzione.

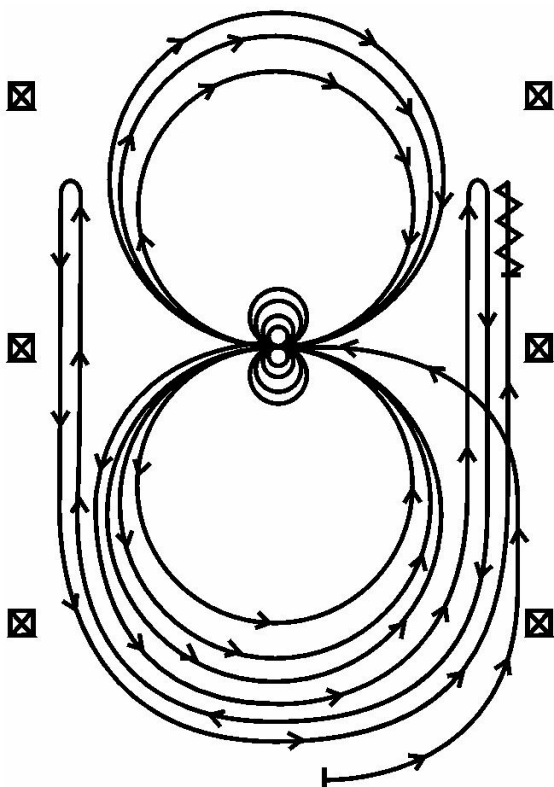
1. Completa quattro spin a destra. Esitare.
2. Completa quattro spin a sinistra. Esitare.
3. Iniziando a mano sinistra, completare tre cerchi a sinistra: il primo cerchio grande e veloce; il secondo cerchio piccolo e lento; il terzo cerchio grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completa tre cerchi a destra: il primo cerchio grande e veloce; il secondo cerchio piccolo e lento; il terzo cerchio grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un grande cerchio a sinistra ma non chiudere questo cerchio. Galoppare dritti lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a destra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
6. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a sinistra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
7. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare uno sliding stop ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione. Indietreggiare di almeno dieci piedi (tre metri). Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

REINING PATTERN 16



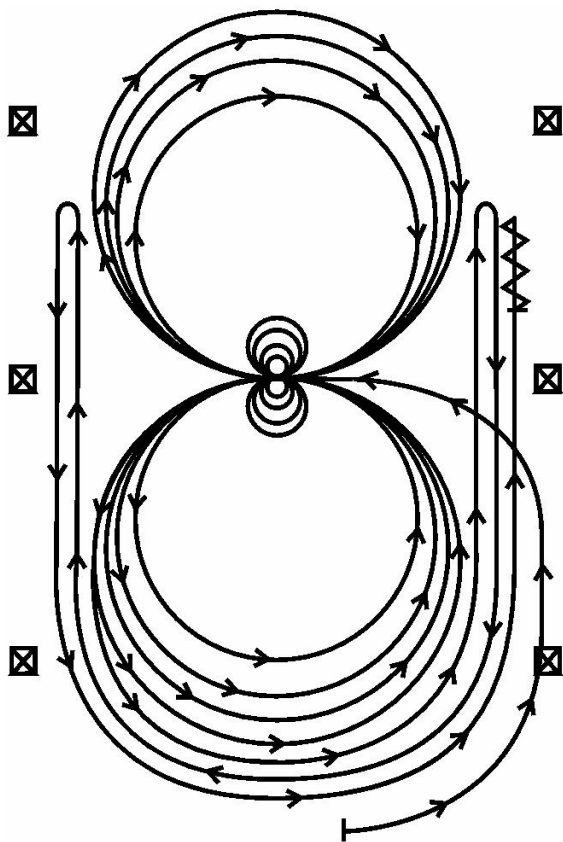
1. Correre oltre il marker centrale e fare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o almeno 10 piedi (3 metri). Esitare.
2. Completare quattro spin a sinistra. Esitare.
3. Completare quattro spin e un quarto a destra in modo che il cavallo sia rivolto verso la parete o recinzione destra. Esitare.
4. Iniziando con il galoppo destro, completare tre cerchi a destra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Completare tre cerchi a sinistra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
6. Iniziare un grande cerchio a destra ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
7. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marcatore centrale e fare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
8. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o dalla recinzione. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

REINING PATTERN 17



- Iniziare a mano sinistra. Continuare fino al centro dell'arena per iniziare il pattern rivolto verso la parete sinistra o la recinzione, senza fermarsi o cambiare andatura.
1. Iniziando con il galoppo sinistro, completare due cerchi a sinistra: il primo cerchio grande e veloce; il secondo cerchio piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
 2. Completare quattro spin a sinistra. Esitare.
 3. Iniziando con il galoppo destro, completare due cerchi a destra: il primo cerchio grande e veloce; il secondo cerchio piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena.
 4. Completare quattro spin a destra. Esitare.
 5. Iniziando con galoppo sinistro, completare un grande cerchio veloce a sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena, completare un grande cerchio veloce a destra e cambiare di galoppo al centro dell'arena.
 6. Continuare intorno al cerchio precedente a sinistra ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a destra ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
 7. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
 8. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare uno sliding stop ad almeno 20 piedi (6 metri) dal muro o dalla recinzione. Indietreggiare di almeno 10 piedi (3 metri). Esitare per dimostrare il completamento del pattern

REINING PATTERN 18

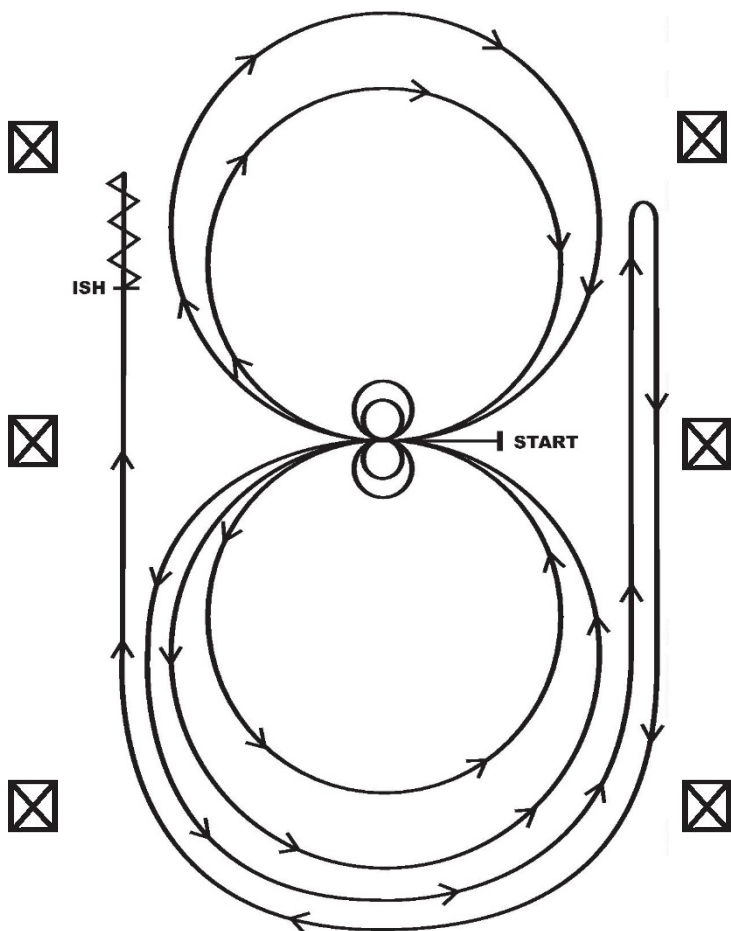


Iniziare con galoppo a mano sinistra. Continuare fino al centro dell'arena per iniziare il pattern rivolto verso la parete sinistra o la recinzione, senza fermarti o cambiare andatura.

1. Iniziando a mano sinistra, completare tre cerchi a sinistra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare quattro spin a sinistra. Esitare.
3. Iniziando a mano destra, completa tre cerchi a destra: i primi due cerchi grandi e veloci; il terzo cerchio piccolo e lento. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare quattro spin a destra. Esitare.
5. Iniziando a mano sinistra, correre un grande cerchio veloce a sinistra, cambiare di galoppo al centro dell'arena, correre un grande cerchio veloce a destra e cambiare di galoppo al centro dell'arena (Figura 8).
6. Continuare intorno al cerchio precedente a sinistra ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a destra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
7. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a sinistra ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione—senza esitazione.
8. Continuare intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare uno sliding stop ad almeno venti piedi (sei metri) dal muro o dalla recinzione. Indietreggiare di almeno dieci piedi (tre metri). Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

REINING PATTERN A

Approvato solo per i Level 1 Youth & Amateur, Youth 13 & Under

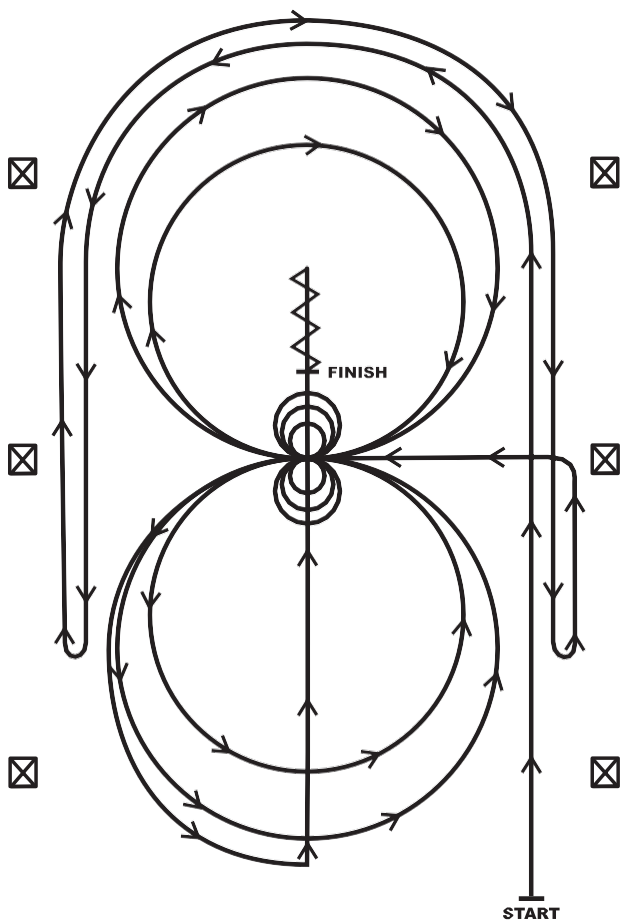


I cavalli possono camminare o trottare fino al centro dell'arena. I cavalli devono camminare o fermarsi prima di iniziare il pattern. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la parete sinistra o la recinzione.

1. Iniziando a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare due spin a sinistra. Esitare.
3. Iniziando a mano destra, completare due cerchi a destra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare due spin a destra. Esitare.
5. Iniziando con il galoppo a mano sinistra, girare intorno all'estremità dell'arena, correre lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale, fermarsi e fare un rollback a destra.
6. Continuare intorno all'estremità dell'arena per correre lungo il lato sinistro dell'arena oltre il marker centrale. Fermarsi. Fare retromarcia. Esitare per dimostrare il completamento del pattern

REINING PATTERN B

Approvato solo per Level 1 Youth & Amateur, Youth 13 & Under



1. Iniziando, galoppare dritto lungo il lato destro dell'arena, girare intorno alla parte superiore dell'arena, correre dritto lungo il lato opposto o sinistro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a destra—senza esitazione.
2. Continuare dritto lungo il lato sinistro dell'arena, girare intorno alla parte superiore dell'arena, correre dritto lungo il lato destro dell'arena oltre il marker centrale e fare un rollback a sinistra—senza esitazione.
3. Continuare lungo il lato destro dell'arena fino al marker centrale, al marker centrale il cavallo dovrebbe essere a galoppo sinistro e completare due cerchi a sinistra, uno grande e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.
4. Completare tre spin a sinistra. Esitare.
5. Completare due cerchi a destra, uno grande e veloce e uno piccolo e lento. Fermarsi al centro.
6. Completare tre spin a destra. Esitare.
7. Iniziare un grande cerchio a sinistra, non chiudere il cerchio. Continuare lungo il centro dell'arena oltre il marker centrale e fare uno sliding stop.
8. Fare retromarcia di almeno dieci piedi. Esitare per dimostrare il completamento del pattern

SHW500. CUTTING. la classe di cutting è una battaglia di volontà tra cavallo e vitello. Il cavallo e il cavaliere devono muoversi tranquillamente nella mandria, tagliare un animale dalla mandria, guidarlo al centro dell'arena e tenerlo separato dal resto della mandria. Il cavallo da cutting deve rispecchiare i movimenti del vitello, anticipando ogni sua manovra. I giudici valutano i cavalli in base alla loro abilità a mantenere separato il vitello dal tornare nella mandria, per il cow sense, l'attenzione e il coraggio. I concorrenti possono tagliare due o più vitelli in 2 minuti e ½ di tempo limite. 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 della gara e per il giudizio si applicano i regolamenti della National Cutting Horse Association (NCHA) o della 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 saranno ammessi solo i concorrenti e gli aiutanti secondo le regole NCHA.

SHW500.1 Il regolamento dell'NCHA si può richiedere alla National Cutting Horse Association, 260 Bailey Avenue, Fort Worth, Texas 76107, nchacutting.com

SHW500.2 Il regolamento della CCHA si può richiedere alla Canadian Cutting Horse Association, 6025 60A Ave. Crs, Innisfail, Alberta T46 IV9, cccha.ca

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 devono avere il tesseramento AQHA in regola con il loro nome individuale,

SHW501.3 La gara si sia tenuta in congiunzione ad uno show approvato AQHA. Non siano state offerte classi di cutting approvate dall'AQHA a quello show.

SHW502. Punteggio. Il punteggio sarà sulla base di 60-80, con 70 che denota una gara corretta.

SHW503. Penalità. La valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate indipendentemente. Le seguenti penalità verranno applicate ad ogni accadimento e dedotte dal punteggio finale:

SHW503.1 Mezzo (1/2) punto

Una leggera perdita di vantaggio sul lavoro o un leggero miss

SHW503.2 Un (1) punto

Miss o perdita di vantaggio sul lavoro

Guidare o suggerire visibilmente

Rumore diretto verso il bestiame

Punta del piede, piede o staffa sulla spalla del cavallo

Rimanere troppo a lungo su un taglio

Lavorare fuori posizione

La mano troppo avanti

SHW503.3 Tre (3) punti

Hot quit

Bestiame raccolto o spaventato

Seconda mano sulle redini

Sperone sulla spalla

Scalpitare o mordere il bestiame

Fallire nel completare un taglio profondo

Back fence

SHW503.4 Cinque (5) punti

Un cavallo che smette di lavorare il vitello (quitting a cow)

Perdere il vitello

Cambiare il vitello dopo uno specifico coinvolgimento

Fallire nel separare un singolo animale dopo aver lasciato la mandria

SHW503.5 Score di 60 se il cavallo gira la coda al vitello

SHW503.6 Squalifica (0) - Punteggio

Equipaggiamento illegale

Lasciare l'arena di lavoro prima che il tempo sia scaduto

Trattamento inumano del cavallo

Cavalcare con il romal o le redini chiuse su un filetto/hackamore

Se il cavallo cade a terra

SHW505. WORKING COW HORSE. Il Working Cow Horse è basato sulle tecniche dell'addestramento tradizionale vaquero usato per creare i cavalli da bestiame più addestrati in assoluto, i cavalli imbrigliati. L'addestramento inizia in filetto, passa all'hackamore e poi le due redini per arrivare al bridle. Questo metodo di addestramento, che impiega anni invece che mesi, è studiato per aiutare un cavallo a raggiungere il suo livello massimo di prestazione, dal lavoro nel ranch alla competitiva arena. Entrambe le parti con il bestiame di questo evento e il lavoro di 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. 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 non potrà entrare in classifica.

SHW505.1 Il pattern approvato sarà utilizzato e ogni concorrente guiderà il proprio cavallo all'andatura indicata per ciascuna parte del percorso. Durante la valutazione del reined work, la valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate indipendentemente. Le seguenti penalità saranno applicate a ciascuna occorrenza e dedotte dal punteggio finale.:

SHW505.1.1 Mezzo (1/2) punto

Non cambiare di galoppo simultaneamente

Over o under spin di 1/8

Trottare per due falcate

SHW505.1.2 Un (1) punto

Galoppo sbagliato

Galoppo sbagliato per 1/4 di cerchio

Far scivolare una redine

Scotching o anticipare uno stop

Over o under spinning fino a 1/4 di giro

SHW505.1.3 Due (2) punti

Galoppo scorretto sul fondo dell'arena e passando il secondo angolo

Non cambiare mai il galoppo nei patterns dove c'è solo mezzo cerchio

Fallire nel superare il marker prima che sia iniziato lo stop

Freezing up nelle girate

Rottura di andatura (Rompere l'andatura è definita come quando la cadenza del galoppo viene interrotta o non mantenuta. Rottura di andatura accade solamente dal galoppo)

Trottare oltre due falcate

Nei pattern con l'entrata al trotto, fallire al fermarsi prima di eseguire una partenza al galoppo

Uno stop nel primo 1/4 di cerchio, dopo una partenza al galoppo, è una rottura dell'andatura

SHW505.1.4 Cinque (5) punti

Speronare o colpire davanti al sottopancia in qualsiasi momento, o frustare o speronare eccessivamente il cavallo

Evidente disobbedienza, definita come calciare, mordere, sgroppare, impennarsi, rampare o evidente insubordinazione

SHW505.1.5 Punteggio 0

Mancato completamento del pattern come indicato

Uso di entrambe le mani sulle redini in una bridle o a due redini

Dita tra le redini in una classe con bridle, tranne che nella due redini

Cavallo che si blocca

Bocca sanguinante

Equipaggiamento illegale

Uscita dall'area di lavoro prima che il pattern sia completato

Caduta del cavallo o del cavaliere

Retromarcia di più di due falcate, quando la retromarcia non è richiesta

Trotto eccessivo oltre 1/2 cerchio o 1/2 della lunghezza dell'arena

Abbigliamento western improprio

Mancata esecuzione nell'ordine di lavoro corretto

Un giudice può fischiare in qualsiasi momento per terminare il lavoro se il lavoro non è completato al momento del fischio

Abuso

Zoppia del cavallo

SHW505.1.6 Fallire da parte di un concorrente a completare la porzione di cow work della classe, come anche quella di reined work, risulterà nel considerare il concorrente come entrata nella classe.

SHW505.2 In classi di working cow horse potrà essere usato uno qualsiasi dei dodici patterns approvati dall'AQHA. Il giudice dovrà sceglierne uno e sarà quello effettuato da tutti i concorrenti. Tutti i pattern con l'entrata al trotto possono essere modificati con pattern con entrata al galoppo. Quando seleziona un pattern con entrata al galoppo, il giudice dovrà tenere in considerazione la direzione con cui il concorrente approccia il centro dell'arena in modo che il cavallo possa essere a galoppo corretto quando inizierà il pattern. Il cavaliere camminerà attraverso il cancello e, senza trottare, prendere il galoppo corretto e continuare a galoppare verso il centro dell'arena. Al centro, senza fermarsi o rompere l'andatura, iniziare il pattern. Quando si usa il galoppo nel pattern al centro, il giudizio sul pattern inizierà al centro dell'arena. Penalità che accadano mentre si galoppa

verso il centro dell'arena per iniziare il pattern verranno assegnate.

SHW505.3 Il lavoro con il vitello idealmente si svolge come segue: il concorrente, dopo aver ricevuto il vitello in arena, lo deve trattenerne 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 il pen e il trattamento del bestiame.

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 potrà azionare il fischietto in qualunque momento durante il lavoro. Un fischio per terminare il lavoro, due fischi per assegnare un nuovo vitello. Se il giudice assegna un nuovo vitello, il concorrente ha l'opzione di rifiutare il nuovo vitello continuando a lavorare. Se il concorrente intende accettare il nuovo vitello, egli dovrà smettere immediatamente. Se in qualunque momento il giudice ha la sensazione in qualunque momento che il concorrente è fuori controllo mettendo in pericolo sé stesso e/o il cavallo, il giudice può concludere il lavoro, e verrà assegnato un punteggio di zero. In caso di emergenza (come una persona che cade in arena o parte dell'arena che crolla) il giudice potrà soffiare due fischi per una seconda volta. A questo punto, il concorrente non ha opzioni a continuare e deve ricevere un nuovo vitello. Il concorrente dovrà smettere immediatamente o gli verrà assegnato un punteggio di zero. Il giudizio termina quando il fischietto viene utilizzato. Un punteggio di zero verrà assegnato se il lavoro non è completo a quel punto.

SHW505.7 Se il tempo o il numero dei vitelli lo permettono, il giudice può, a sua discrezione, assegnare nuovi vitelli, per permettere al concorrente di mostrare l'abilità del suo cavallo sul vitello, basato sui seguenti criteri:

SHW505.7.1 il vitello non vuole o non può correre;

SHW505.7.2 il vitello non lascia il lato corto dell'arena;

SHW505.7.3 il vitello è cieco o non si impegna con il cavallo;

SHW505.7.4 il vitello lascia l'arena.

SHW506. PUNTEGGIO. Il punteggio si baserà su un range tra 60 e 80 con 70 che denota una performance corretta. Le stesse basi di punteggio verranno applicate ad entrambi il reined work e il cow work. In caso di pari merito, l'entrata con il punteggio più alto sul cow work verrà dichiarata vincitrice. La valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità verranno determinate indipendentemente. Le seguenti penalità verranno applicate ad ogni accadimento e dedotte dal punteggio finale:

SHW506.1 Un (1) punto

Perdita del vantaggio sul lavoro

Quando la testa del vitello supera la line del marker di 1 punto

Cambiare lato dell'arena per girare il vitello (1 punto ogni volta)

Per ogni volta che il cavallo supera di una lunghezza il vitello

Una lunghezza corrisponde a una lunghezza di cavallo a distanza di luce tra la testa del vitello e la sommità della coda del cavallo

Lavorare fuori posizione

Perdere una redine

Non riuscire a far passare il vitello oltre il marker centrale prima di iniziare

la prima svolta

Urlare eccessivamente

SHW506.2 Due (2) punti

Superare il marker dei due punti di penalità mentre si procede lungo il fence

In una svolta in campo aperto, l'animale arriva a meno di tre piedi dalla fine della staccionata prima di essere girato

Svolta circolare - si applica solo in una corsa di due svolte il cui la seconda svolta è un tentativo di svolta in campo aperto dove il cavallo non raggiunge mai una posizione di arresto tra la seconda svolta e il primo cerchio; nella situazione in cui non è possibile determinare dove finisce la seconda svolta e inizia il primo cerchio

SHW506.3 Tre (3) punti

Esaurire o lavorare eccessivamente il vitello prima di cerciarlo

Rimanere bloccato sulla staccionata (rifiutarsi di girare)

Buttare giù il vitello senza avere un vantaggio sul lavoro

SHW506.4 Five (5) points

Non eseguire una svolta in ciascuna direzione (5 punti in ciascuna direzione)

Speronare o colpire davanti al sottopancia in qualsiasi momento o frustare o speronare eccessivamente il cavallo

Evidente disobbedienza

SHW506.5 Punteggio 0

Girare la coda

Usare due mani sulle redini in una classe bridle o a due redini

Dita tra le redini in una classe bridle, eccetto nelle due redini

Rifiutarsi di muoversi

Fuori controllo

Sangue in bocca

Equipaggiamento illegale

Lasciare l'area di lavoro prima di aver completato il pattern

Caduta del cavallo o cavaliere

Addestrare tra il rein work e il cow work

Addestrare il cavallo tra i vitelli, se un nuovo vitello viene assegnato

Se un cavaliere colpisce o calcia l'animale che viene lavorato, con il romal o con le redini, in modo abusivo

Se il cavaliere intenzionalmente calcia o colpisce l'animale lavorato in modo abusivo

Abbigliamento western improprio

Fallire a lavorare nell'ordine appropriato di lavoro

Abuso

Zoppia

SHW506.6 Fallimento da parte del concorrente nel cercare di completare la porzione della classe di lavoro con il vitello, come anche il reined work, risulterà nel fatto che l'esibitore non verrà considerato un'entrata nella classe

SHW507. Le caratteristiche del cavallo considerate errori includono:

Aprire esageratamente la bocca

Essere pesante o duro in bocca

Sbattere la testa nervosamente

Tirare violentemente sulle redini

Fermarsi di colpo o esitare mentre si è in gara, particolarmente in una fase di rincorsa, dimostrando di anticipare l'azione del cavaliere

Perdere il vitello o essere incapace di finire un pattern a causa di un vitello inadatto, il concorrente dovrà essere penalizzato a discrezione

del giudice

SHW508. Le caratteristiche di un buon cavallo da working cow includono:

Buona educazione

Dev'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 virate

La testa deve portarla in posizione naturale

Deve lavorare ad una velocità ragionevole pur restando sempre sotto il controllo del suo cavaliere

SHW509. Uno show può avere avere fino a tre classi approvare di working cow horse. Nessun cavallo può essere esibito in entrambe le classi junior bit e hackamore/snaffle bit di working cow durante la stessa gara;

SHW509.1 Se vengono offerte tre classi dovranno essere le seguenti:

SHW509.1.1 Senior working cow horse, con cavalli presentati in imboccature a leve

SHW509.1.2 Junior working cow horse, con cavalli presentati in imboccature a leve;

SHW509.1.3 Hackamore/snaffle bit working cow horse (per cavalli fino a cinque anni al primo gennaio dell'anno in corso compresi, presentati in hackamore o snaffle bit).

SHW509.1.4 Le regole NRCHA permettono allo spade bit o al morso di avere le seguenti caratteristiche; uno con un'imboccatura a ponte non spezzata con il ponte alto 1 pollice o più misurato dalla parte inferiore della barra alla punta del ponte. Ci deve essere un cricket o roller che si muove (con singoli a multipli anelli) incorporato nell'imboccatura del morso. La barra deve essere arrotondata, smussata, e fatta di un unico pezzo continuato e non spezzato. Il diametro minimo, in tutte le parti della barra dell'imboccatura, è 5/16 di pollice. Le barre devono essere rotonde, ovali o a forma d'uovo di metallo smussato e non avvolto. La copertura in lattice o altro materiale estraneo non è accettabile. Nulla può sporgere sotto all'imboccatura (bar), come estensioni e prongs. Le cheeks devono essere collegate al fondo. La lunghezza globale del morso non dovrà essere più lunga di 8 pollici e mezzo misurati dalla parte interna inferiore dell'anello superiore a cui si collega la testiera al punto in cui si tira l'anello inferiore. Un rilascia lingua opzionale non dovrà eccedere i tre pollici di larghezza.

SHW509.1.5 Gli hackamore deve avere una forma arrotondata e costruito di rawhide uniforme intrecciato o pelle e avere un'anima non di metallo e flessibile. Nessun aggeggio di alcun tipo potrà essere usato in congiunzione con il bosal. Nessun materiale rigido di alcun tipo può essere usato, senza contare come viene ricoperto o imbottito, in congiunzione con il bosal. I bosal di crine sono proibiti. Il nastro non è permesso sulla nasiera dell'hackamore. Nastro morbido, piatto e avvolto è permesso sull'hackamore tra la testiera e le redini mecate. Il massimo ammontare di nastro permesso è due pollici da ciascun lato dell'hackamore.

SHW509.1.6 L'uso dell'attrezzatura a due redini è consentito nelle seguenti categorie AQHA: working cow horse, boxing, ranch riding, ranch trail, working western rail, tutte le classi VRH e tutte le classi RHC. Lo scopo dell'opzione due-rein è quello di facilitare il passaggio tra il hackamore e il bridle e può essere utilizzata su cavalli di qualsiasi età nelle classi working cow horse per youth, amateur, junior, senior o all age, boxing per amateur o youth, ranch riding, ranch trail, tutte le classi VRH e tutte le classi RHC per un anno solo. La combinazione di bit e bosal deve essere come descritto qui sotto. Si può utilizzare solo una mano per le redini e

non è permesso cambiare mano. È permesso avere qualsiasi numero di dita tra le redini. Sia il mecate che le redini del bridle devono essere tenute nella mano delle redini.

SHW509.1.7 Nelle classi a due redini, i bosal potranno essere di qualunque misura, costruiti di rawhide intrecciato o pelle e con un'anima flessibile non di metallo. Nessuna sostanza estranea o ferro potrà essere usato. Il cavaliere deve usare una mano sulle redini. Dita tra le redini saranno permesse. Entrambe il mecate e le redini bridle devono essere impugnate nella mano che guida.

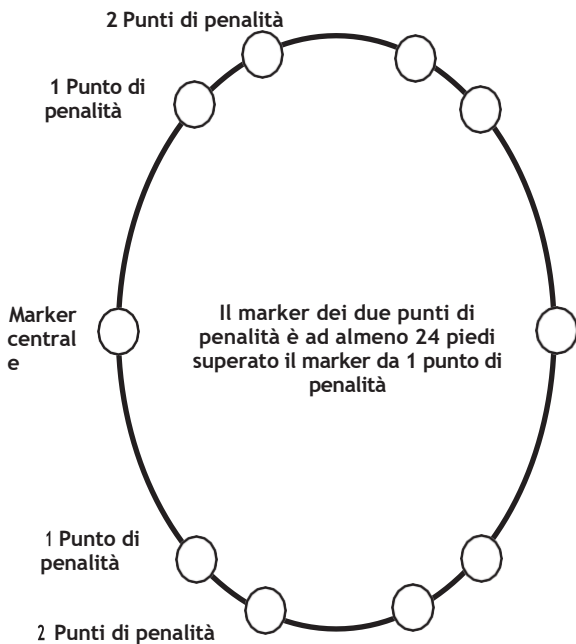
SHW509.2 Se vengono offerte due classi, dovranno essere le seguenti:

SHW509.2.1 Senior working cow horse, con cavalli presentati in imboccature a leve

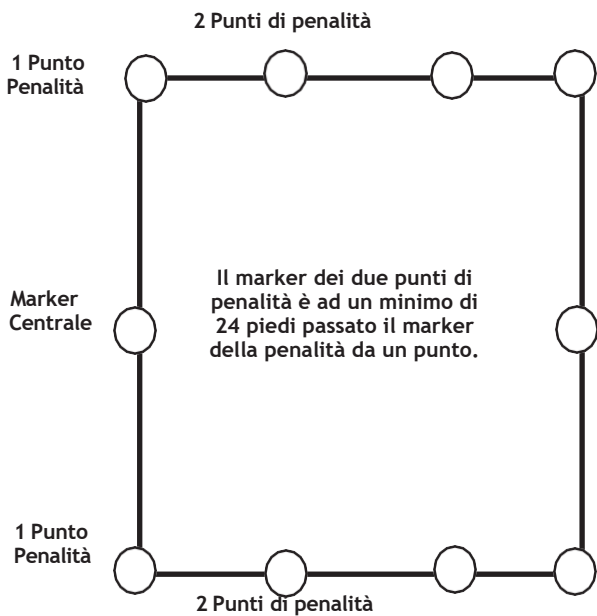
SHW509.2.2 Junior working cow horse, con cavalli presentati con imboccatura a leve, con hackamore o filetto, a discrezione del concorrente

SHW509.3 Se viene offerta una sola classe di working cow, deve essere una working cow horse - all ages - i cavalli di 6 anni e oltre devono essere presentati in morso mentre i cavalli di 5 anni e più giovani possono essere presentati sia in morso che in hackamore o filetto a discrezione del concorrente.

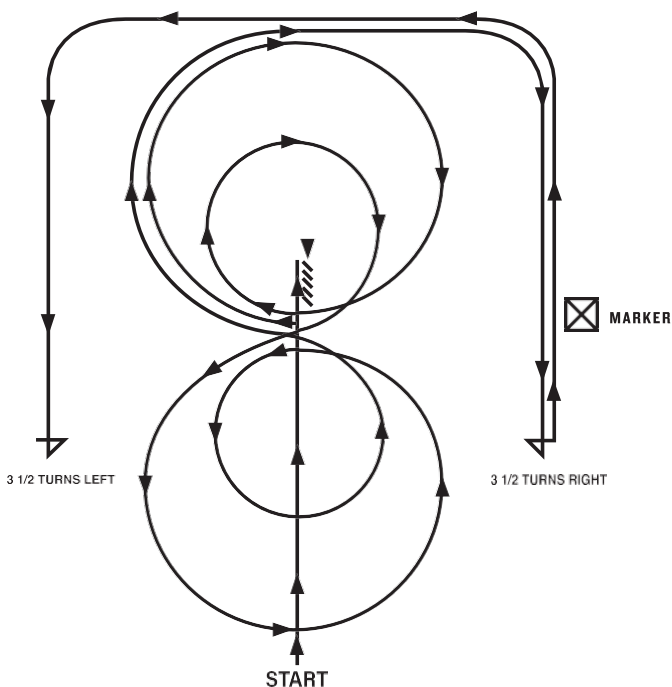
ARENA OVALE



ARENA QUADRATA



WORKING COW HORSE PATTERN 1

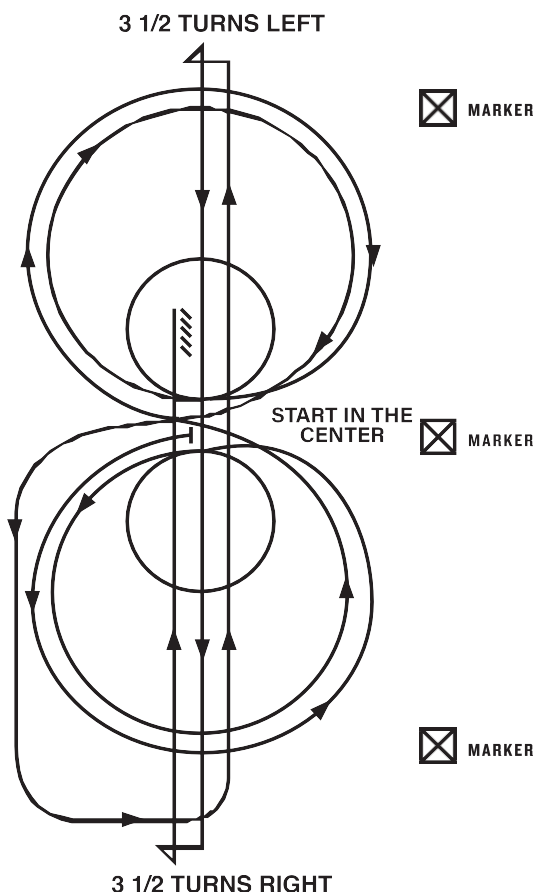


1. Iniziare sul fondo dell'arena. Galoppare verso il lato opposto passando per il centro ed eseguire uno sliding stop dopo il marker di centro. Indietreggiare di almeno 10 piedi verso il centro. Eseguire $\frac{1}{4}$ di giro a sinistra.
2. Prendere il galoppo destro, eseguire un cerchio ampio e veloce 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. Cambiare di nuovo galoppo e non chiudere il cerchio.
4. 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 $\frac{1}{2}$ 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 $\frac{1}{2}$ a sinistra. Esitare a completamento del pattern.

PATTERN 1

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1. Stop e back up e $\frac{1}{4}$ di giro | 6. Stop |
| 2. Cerchi a destra | 7. 3 e $\frac{1}{2}$ spin a sinistra |
| 3. Cerchi a sinistra | |
| 4. Stop | |
| 5. 3 e $\frac{1}{2}$ spin a destra | |

WORKING COW HORSE PATTERN 2



Trottare al centro dell'arena ed eseguire uno stop. 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.

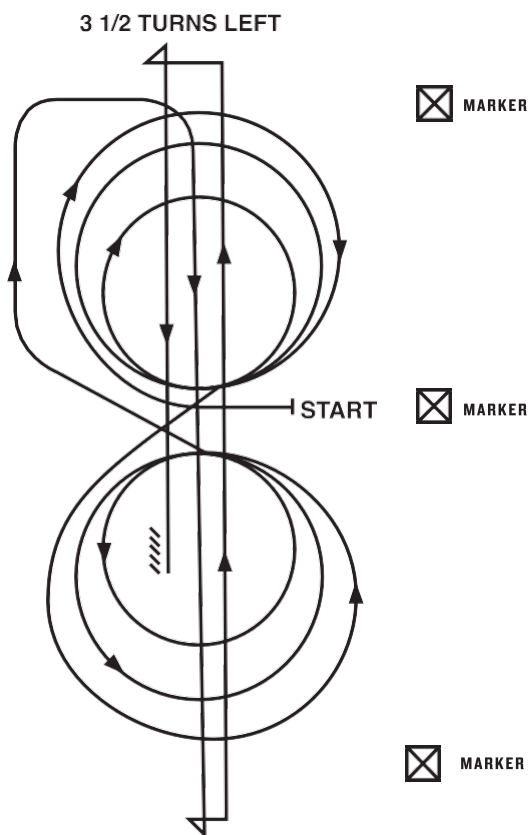
PATTERN 2

1. Cerchi a sinistra
2. Cerchi a destra
3. Stop
4. 3 1/2 spins a sinistra

5. Stop
6. 3 1/2 spins a destra
7. Fermarsi e indietreggiare

Possono essere usati come pattern con entrata al galoppo; fare riferimento a SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 3



Trottare al centro dell'arena ed eseguire uno stop. Iniziare il pattern avendo di fronte il giudice.

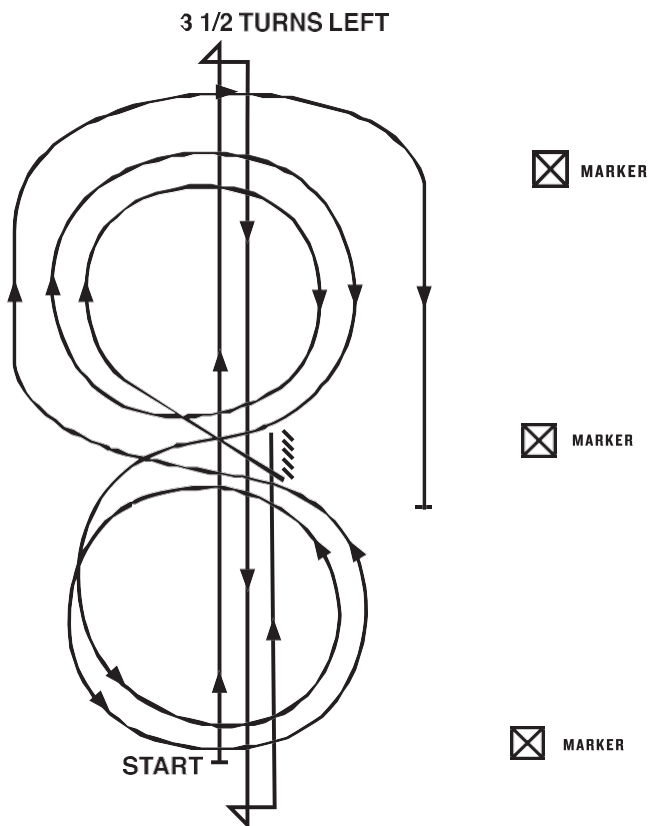
1. Prendere il galoppo destro ed eseguire tre cerchi a destra, due ampi e veloci seguiti da uno lento e piccolo. Cambiare a galoppo sinistro.
2. Eseguire tre cerchi a sinistra, due ampi e veloci seguiti da uno lento e piccolo. Cambiare a galoppo destro.
3. Continuare al galoppo lungo il fondo dell'arena 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 $\frac{1}{2}$ 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 $\frac{1}{2}$ 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 in linea retta. Esitare a completamento del pattern.

PATTERN 3

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| 1. Cerchi a destra | 5. Stop |
| 2. Cerchi a sinistra | 6. 3 1/2 spins a sinistra |
| 3. Stop | 7. Fermarsi e indietreggiare |
| 4. 3 1/2 spins a destra | |

Questo pattern può essere usato con entrata al galoppo; riferirsi a SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 4



3 1/2 TURNS RIGHT

1. Iniziare sul lato corto dell'arena. Galoppare attraverso il centro dell'arena e dopo il marker di fondo eseguire uno sliding stop.
2. Eseguire tre spin e mezzo (3 1/2) a sinistra.
3. Galoppare in direzione del fondo arena opposto e dopo il marker di fondo eseguire uno stop.
4. Eseguire tre spins e mezzo (3 1/2) a destra.
5. Galoppare di nuovo in direzione opposta e dopo il marker mediano eseguire uno stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi in linea retta. 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.
7. Eseguire un cerchio piccolo e lento ed uno ampio e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
8. 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 dalla recinzione. Esitare a completamento del pattern.

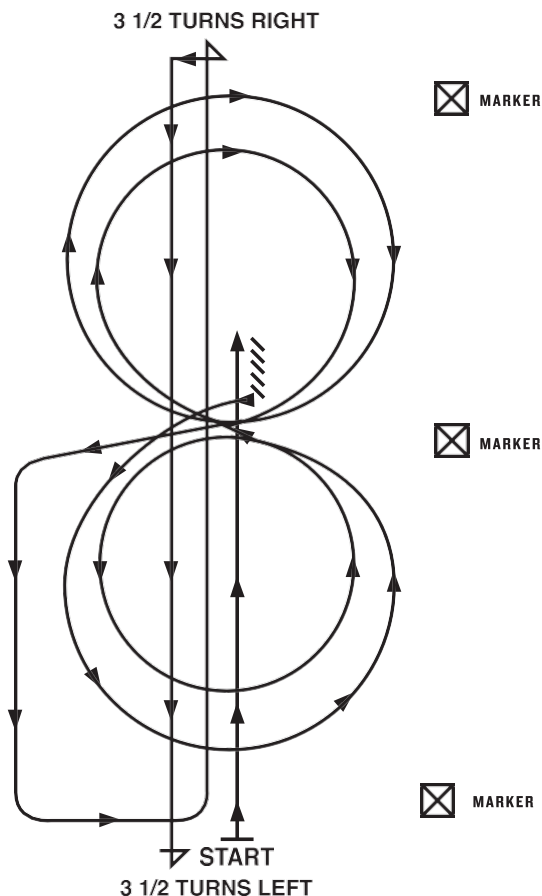
PATTERN 4

1. Stop
2. 3 spin e 1/2 a sinistra
3. Stop
4. 3 spin e 1/2 a destra

5. Stop e back up e 1/4 di giro
6. Cerchi a destra
7. Cerchi a sinistra
8. Stop

WORKING COW HORSE PATTERN 5

Questo pattern funziona meglio quando il concorrente e il vitello entra dallo stesso fondo dell'arena.



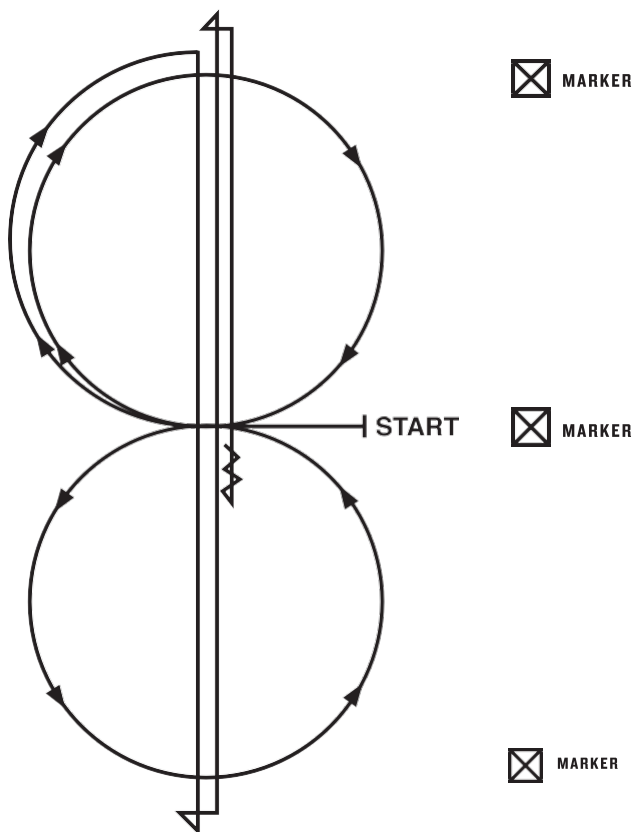
1. Iniziare al centro dell'arena. Galoppare passando il marker mediano e stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Completare $\frac{1}{4}$ di giro a sinistra.
2. Completare 2 cerchi a sinistra, il primo grande e veloce e il secondo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
3. Completare 2 cerchi a destra, il primo piccolo e lento e il secondo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
4. Continuare attorno al fondo dell'arena senza rompere l'andatura o cambiare di galoppo, correre lungo il centro dell'arena passare il marker finale, e compiere uno sliding stop squadrato
5. Completare 3 spin e $\frac{1}{2}$ a destra
6. Correre giù verso il centro dell'arena e compiere uno square sliding stop.
7. Completare 3 spin e $\frac{1}{2}$ a sinistra. Esitare per completare il pattern

PATTERN 5

1. Fermarsi e indietreggiare e girare di $\frac{1}{4}$
2. Cerchi a sinistra
3. Cerchi a destra
4. Fermarsi
5. 3 1/2 spins a destra
6. Fermarsi
7. 3 1/2 spins a sinistra

WORKING COW HORSE PATTERN 6

2 1/2 TURNS LEFT



2 1/2 TURNS RIGHT

Trottare verso il centro dell'arena e fermarsi. Iniziare il percorso rivolti verso il giudice.

1. Iniziare al galoppo con il piede destro, fare un cerchio verso destra. Cambiare direzione al centro dell'arena.
2. Completare un cerchio verso sinistra. Cambiare direzione al centro dell'arena.
3. Continuare fino alla parte superiore dell'arena, correre lungo il centro dell'arena oltre il marker finale e fermarsi con uno sliding stop.
4. Completare 2 1/2 spins verso destra.
5. Correre fino all'altra estremità dell'arena, oltre il marker finale e fermarsi con uno sliding stop.
6. Completare 2 1/2 spins verso sinistra.
7. Correre oltre il marker centrale, fermarsi e retrocedere almeno 3 metri. Esitare per completare il percorso.

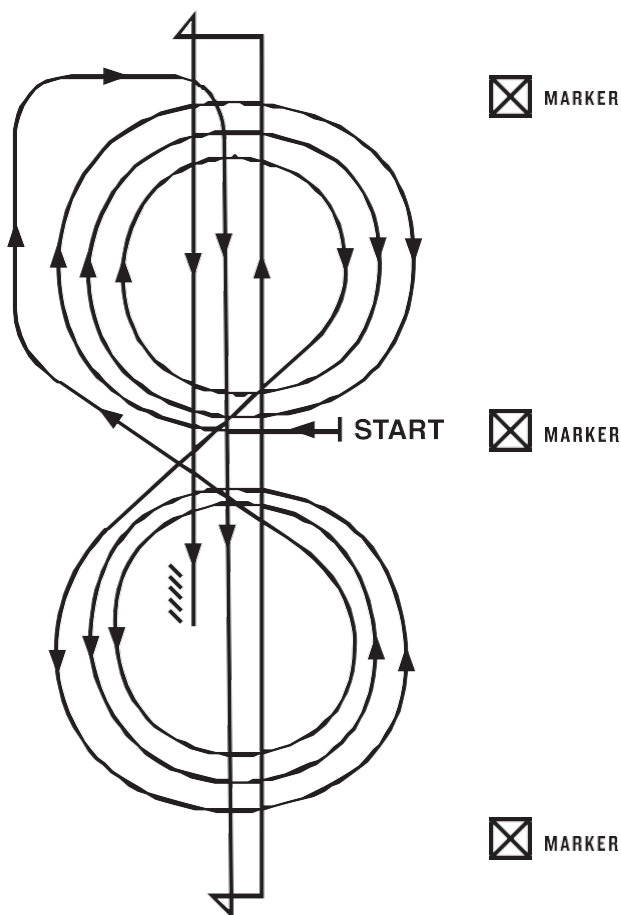
PATTERN 6

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1. Cerchi a destra | 5. Fermarsi |
| 2. Cerchi a sinistra | 6. 2 1/2 spins a sinistra |
| 3. Fermarsi | 7. Fermarsi e indietreggiare |

Può essere usato come pattern con entrata al galoppo; riferirsi a SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 7

3 1/2 TURNS LEFT



Trottare al centro dell'arena, stop. Iniziare il pattern fronteggiando 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 al centro dell'arena.
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 passare per il centro dell'arena e dopo l'ultimo marker eseguire uno sliding stop. Esitare.
4. Eseguire due spin e mezzo (3 1/2) a destra.
5. Al galoppo passare per il centro dell'arena e dopo l'ultimo marker eseguire uno sliding stop. Esitare
6. Eseguire due spin e mezzo (3 1/2) a sinistra.
7. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno sliding stop. Indietreggiare per almeno 10 piedi. Esitare a completamento del pattern.

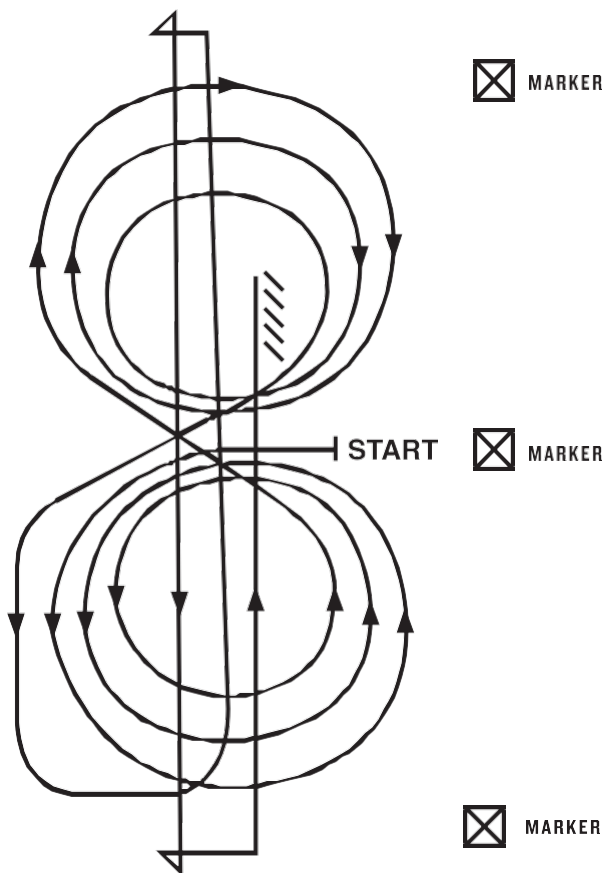
PATTERN 7

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| 1. Cerchi a destra | 5. Fermarsi |
| 2. Cerchi a sinistra | 6. 3 1/2 spins a sinistra |
| 3. Fermarsi | 7. Fermarsi e indietreggiare |
| 4. 3 1/2 spins a destra | |

Questo può essere usato come pattern con entrata al galoppo; riferirsi a SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 8

3 1/2 TURNS LEFT



3 1/2 TURNS RIGHT

Trottare al centro dell'arena, stop. Iniziare il pattern fronteggiando il giudice.

1. Prendere il galoppo sinistro ed eseguire tre cerchi, i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
2. Al galoppo destro eseguire tre cerchi, i primi due ampi e veloci, il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
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 tre spin e mezzo (3 1/2) a sinistra.
5. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno square sliding stop.
6. Eseguire tre spin e mezzo (3 1/2) a destra.
7. Al galoppo veloce passare per il centro dell'arena e dopo il marker mediano eseguire uno square sliding stop. Indietreggiare per almeno 10 piedi. Esitare a completamento del pattern.

PATTERN 8

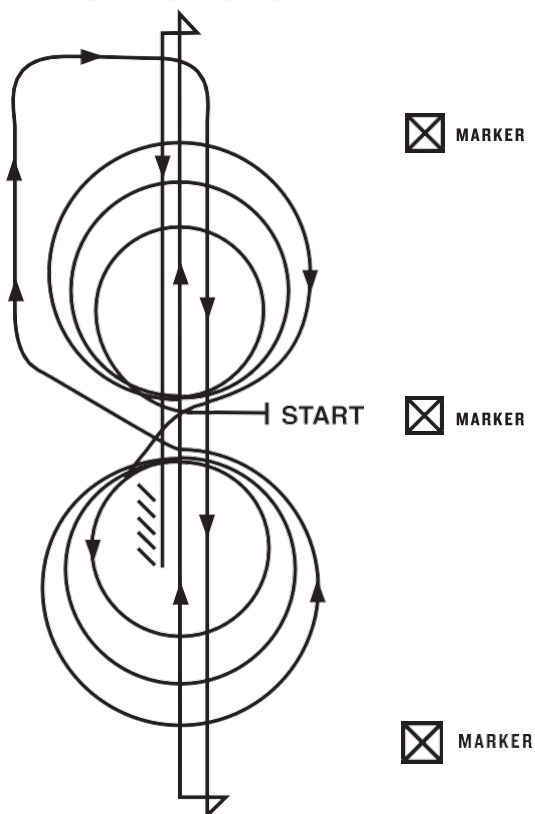
sinistra

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1. Cerchi a sinistra | 5. Fermarsi |
| 2. Cerchi a destra | 6. 3 1/2 spins a destra |
| 3. Fermarsi | 7. Fermarsi e indietreggiare |
| 4. 3 1/2 spins a | |

Questo può essere usato come pattern con entrata al galoppo; riferirsi a SHW505.2.

WORKING COW HORSE PATTERN 9

3 1/2 TURNS RIGHT



3 1/2 TURNS LEFT

Trottare al centro dell'arena. Fermarsi. Iniziare il pattern fronteggiando 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 1/2 spin sinistra.

5. Passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop diritto.

6. Completare 3 1/2 spin a destra.

7. Passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale, eseguire uno sliding stop diritto. Indietreggiare almeno 10 piedi. Esitare a completamento del pattern.

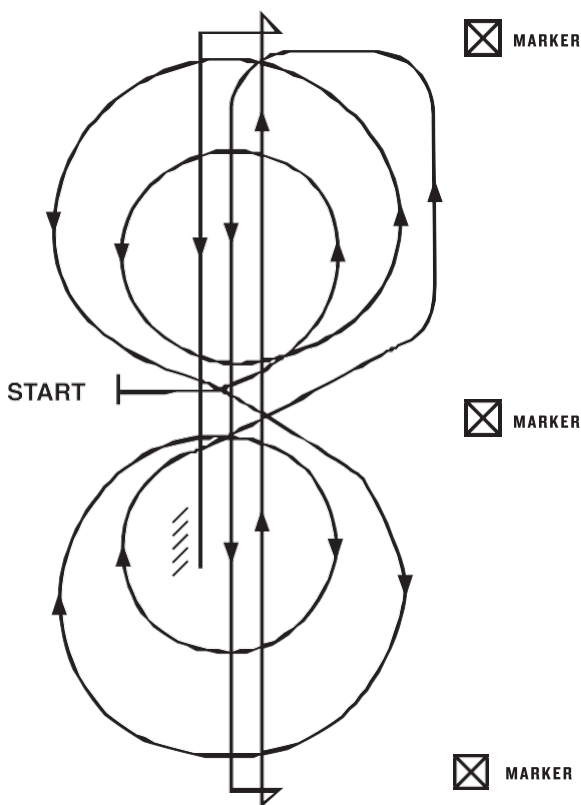
PATTERN 9

1. Cerchi a destra
2. Cerchi a sinistra
3. Fermarsi
4. 3 1/2 spins a sinistra

5. Fermarsi
6. 3 1/2 spins a destra
7. Fermarsi e indietreggiare

WORKING COW HORSE PATTERN 10

3 1/2 TURNS RIGHT



3 1/2 TURNS LEFT

Trottare al centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattern fronteggiando il lato opposto al giudice

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 1/2 spin a sinistra.
5. Passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop diritto.
6. Completare 3 1/2 a destra.
7. Passare il centro dell'arena, oltrepassare il marker centrale ed eseguire uno sliding stop diritto. Indietreggiare almeno 10 passi. Esitare a completamento del pattern.

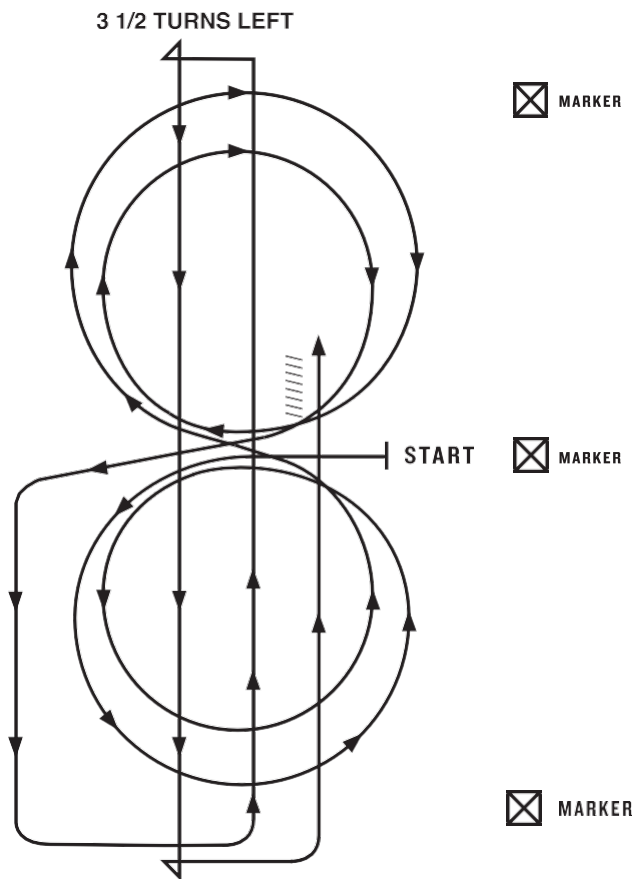
sinistra

PATTERN 10

1. Cerchi a sinistra
2. Cerchi a destra
3. Fermarsi
4. 3 1/2 spins a sinistra
5. Fermarsi
6. 3 1/2 spins a destra
7. Fermarsi e indietreggiare

Questo pattern può essere usato come pattern con entrata al galoppo, riferirsi a SHW505.2

WORKING COW HORSE PATTERN 11



3 1/2 TURNS RIGHT

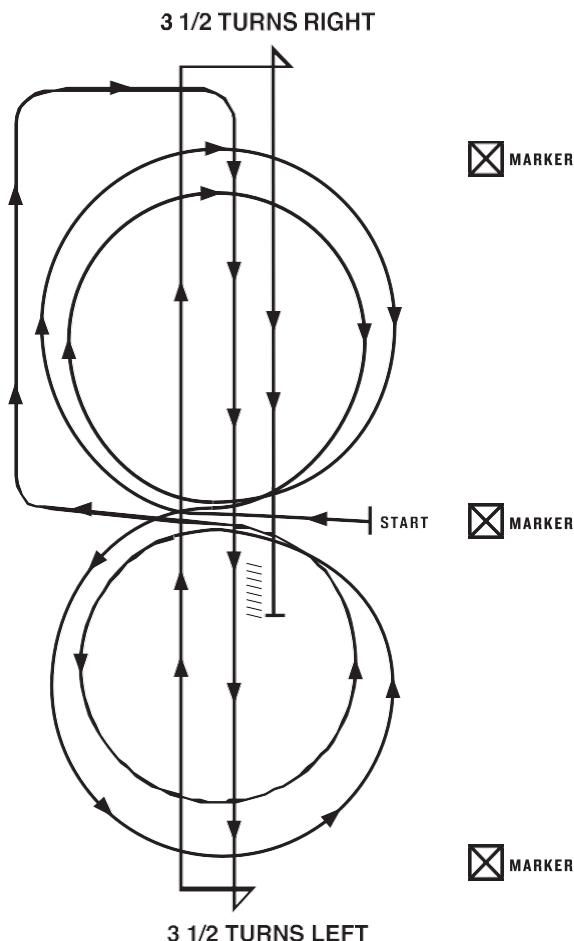
Trottare verso il centro dell'arena, stop. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice

1. Iniziare a galoppo sinistro, completare due cerchi a sinistra, il primo cerchio grande e veloce, il secondo cerchio piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
2. Completare 2 cerchi a destra; il primo cerchio grande e veloce, il secondo cerchio piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
3. Continuare intorno al fondo dell'arena senza rompere l'andatura o cambiare di galoppo, correre attraverso il centro dell'arena e passare l'ultimo marker, ed eseguire uno square sliding stop.
4. Completare 3 spin e 1/2 a sinistra
5. Correre passando il centro dell'arena e dopo l'ultimo marker eseguire uno square sliding stop
6. Completare 3 spin e 1/2 a destra
7. Correre attraverso il centro dell'arena e passare il marker centrale, ed eseguire uno square sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare di aver completato il pattern

PATTERN 11

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. Cerchi a sinistra | 5. Fermarsi |
| 2. Cerchi a destra | 6. 3 1/2 spins a destra |
| 3. Fermarsi | 7. Fermarsi e indietreggiare |
| 4. 3 1/2 spins a sinistra | |

WORKING COW HORSE PATTERN 12



Trottare al centro dell'arena, fermarsi. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

1. Iniziare con il galoppo destro e completare 2 cerchi a destra, il primo cerchio grande e veloce e il secondo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
2. Completare 2 cerchi a sinistra, il primo cerchio grande e veloce e il secondo cerchio piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena
3. Continuare sul fondo dell'arena senza rompere l'andatura o cambiare di galoppo, correre verso il centro dell'arena e passare l'ultimo marker e eseguire uno square sliding stop.
4. Completare 3 spin e $\frac{1}{2}$ a sinistra
5. Correre attraverso il centro dell'arena e superare l'ultimo marker, e eseguire uno square sliding stop
6. Completare 3 spin e $\frac{1}{2}$ a destra
7. Correre verso il centro dell'arena e passare il marker mediano, e eseguire uno square sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per completare il pattern

PATTERN 12

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. Cerchi a destra | 5. Fermarsi |
| 2. Cerchi a sinistra | 6. 3 1/2 spins a destra |
| 3. Fermarsi | 7. Fermarsi e indietreggiare |
| 4. 3 1/2 spins a sinistra | |

SHW510. BOXING. Boxing consiste nel percorso di reining e il lavoro di un singolo vitello (boxing) sul fondo dell'arena. Il traguardo di questa classe è di introdurre il cavaliere alla fase di boxing del lavoro sul vitello. Il giudizio inizia quando il concorrente entra in arena: Non dovrà esserci alcun addestramento tra il completamento del rein work e il cow work, o tra i vitelli se un nuovo vitello viene assegnato. La penalità per questo è 0. Ogni concorrente dopo aver ricevuto un vitello in arena dalla parte finale dell'arena prescritta, dovrà tenere quel vitello dal lato prescritto dell'arena per 50 secondi, dimostrando l'abilità del cavallo e del cavaliere a controllare il vitello. È legale tenere le redini e il romal in una mano (rein hand) durante il boxing del vitello. Il tempo inizia quando il cancello si chiude dopo che il vitello è stato fatto entrare in arena. L'annunciatore o il giudice segnaleranno il completamento di 50 secondi con un fischietto o tromba.

SHW510.1 Offerte per amateur, select, e youth.

SHW510.1.1 Un cavaliere youth è eleggibile per le classi 13 e sotto, 14-18 e youth Livello 1 di boxing se non sono mai stati finalisti di working cow horse a qualunque gara di campionato del mondo AQHA o eventi maggiori NRCHA e se hanno guadagnato meno di 25 punti nel working cow horse. I cavalieri non devono aver guadagnato più di \$750 nelle classi di fence work in qualsiasi classe giudicata o evento, inclusi i guadagni riportati da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

SHW510.1.2 Un cavaliere è eleggibile nelle classi di amateur e select boxing se non si sono mai piazzati nella top ten nel working cow horse (andare lungo il fence) a qualsiasi campionato del mondo AQHA o qualsiasi maggior evento NRCHA. Inoltre, un cavaliere deve aver guadagnato meno di 25 punti nel working cow horse. I cavalieri non devono aver guadagnato più di \$750 nelle classi fence work in qualsiasi classe giudicata o evento, incluso guadagni riportati da Q Data, Equistat o altre risorse verificabili.

SHW510.1.3 Se un cavaliere è eleggibile a competere nel boxing all'inizio dell'anno di calendario, rimarranno eleggibili per tutto l'anno di calendario. Non sarà permessa un'entrata incrociata (p.e. se voi partecipate al boxing, non potrete partecipare alla corrispondente classe di working cow horse, indipendentemente dal cavallo, a qualsiasi show inclusi i campionati del mondo).

SHW510.1.4 Nonostante quanto previsto da SHW510.1.3 sopra, una volta che un esibitore diventa non idoneo, può tornare una volta al boxing, consentendogli così di partecipare a qualsiasi classe di boxing per cui è idoneo in base all'età, come il Select boxing. Una volta che partecipa nuovamente a qualsiasi classe di working cow horse (andando lungo il fence), l'esibitore sarà immediatamente non idoneo per tutte le classi di boxing, indipendentemente dalla divisione. Non potrà più partecipare al boxing durante quell'anno di gare e non potrà tornare al boxing di nuovo.

SHW511. 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 boxing work. Nel caso di uno spareggio, il concorrente che avrà ottenuto il punteggio più alto nel lavoro col vitello sarà proclamato vincitore.

Il giudice potrà fischiare la conclusione del lavoro in qualunque momento. Un punteggio di 0 verrà dato se il lavoro non sarà completo in quel momento. Ogni lavoro sarà limitato a 50 secondi.

SHW512. Crediti

Mantenere il controllo del vitello per tutto il tempo

Mantenere la posizione corretta

Grado di difficoltà

Piacere alla vista

Tempo di lavoro

SHW513. Penalità. La valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinati indipendentemente. Le seguenti penalità verranno applicate ad ogni occorrenza e dedotte dal punteggio finale:

SHW513.1 Un (1) punto

Perdita del vantaggio sul lavoro

Lavorare fuori posizione

Urlare eccessivamente

SHW513.2 Tre (3) punti

Perdita del controllo e il vitello che lascia il fondo dell'arena

SHW513.3 Cinque (5) punti

Speronare o colpire davanti al sottopancia in qualunque momento o frustare o speronare eccessivamente il cavallo

Evidente disobbedienza definito come calciare, mordere, sgroppare, impennarsi, striking o insubordinazione ovvia

SHW513.4 Score - 0

Girare le spalle (turn tail)

Uso di due mani sulle redini nella due redini o nella bridle

Dita tra le redini nella classe bridle, eccetto che nella due redini

Impuntarsi

Fuori controllo

Sangue in bocca

Equipaggiamento illegale

Lasciare l'area di lavoro prima di completare il pattern

Caduta del cavallo o del cavaliere

Addestrare tra il rein work e il cow work

Addestrare tra due vitelli, quando viene assegnato un nuovo vitello

SHW520. EVENTI DI ROPING. Lo scopo delle gare di roping è di fornire un'opportunità al cavallo di dimostrare, ed esser giudicato, il 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 I cavalli in tie down roping e heading nel dally team roping, che siano giudicati o meno, 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) l'animale finché non sia stata abbassata la bandierina della barriera. Qualsiasi tentativo da parte del concorrente di posizionare il proprio cavallo dietro alla barriera così da permettere al concorrente di poter prendere alla fune l'animale 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 ai Jackpot pagati in base al tempo negli eventi di roping sarà a discrezione del concorrente

SHW520.7 In tutti gli eventi di roping, una corsa deve essere completata entro un minuto di tempo limite

SHW520.8 Tutti i vitelli presi per la testa (heading) o per i piedi (heeling) dovranno indossare le protezioni per le corna

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

SHW52.2 Malfunzionamento della barriera o del recinto d'ingresso del bestiame.

SHW521.3 Il vitello torna indietro immediatamente

SHW521.4 Il vitello abbandona l'arena

SHW521.5 If the barrier works and the contestant breaks out, a penalty will be assessed. The penalty will be carried over on a re-run.

SHW522. PRESE LEGALI. Sia che siate giudicati o no, le prese legali sono richieste per entrambi gli header e heeler.

SHW522.1 Prese legali nell'heading sono entrambe le corna, mezza testa e attorno al collo.

SHW522.2 Prese legali nell'heeling includono una presa che tenga da dietro le spalle e la schiena, lungo il costato, o su una o due zampe posteriori.

SHW522.3 Qualunque figura 8, zampa anteriore, o la punta del corno non è legale né prendere la testa.

SHW522.4 La presa della coda solamente 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 è dal momento in cui il vitello lascia la chute fino a che il roper segnala che il tempo è completo. Anche se il limite di tempo si ferma quando il roper segnala che il nodo è completo, il cavallo continuerà ad essere giudicato fino a che il cavaliere non sarà rimontato in sella e si sarà mosso in avanti.

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 tiene è legale, ma la corda deve rimanere sul vitello fino al completamento del legamento e il cavallerizzo deve essere montato sul cavallo e avanzare.

SHW525.5 Se il vitello non è in piedi quando il roper lo raggiunge il vitello, il roper deve atterrare il vitello a mano, incrociando qualsiasi tre zampe, e legare con almeno un giro completo e mezzo nodo. Solo nelle classi amatoriali select, il roper select non sarà tenuto a ritirare al vitello. Nelle classi amatoriali, un concorrente amatoriale select deve ritirare al vitello.

SHW525.6 La corda deve passare attraverso una corda di sicurezza intorno al collo del cavallo e può, a discrezione del concorrente, passare attraverso un "fermo". Se si usa un fermo, deve essere attaccato alla capezzina del sottogola ma mai davanti al capezzino e non può essere attaccato alla briglia o al morso.

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 verrà valutata da un più tre ad un meno tre, con mezzo punto di incrementi.

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. La valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate indipendentemente. Le seguenti penalità saranno applicate ad ogni occorrenza e dedotte dal punteggio finale:

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. La penalità di trascinare diventa effettiva dal momento che il roper ha messo sul fianco il vitello ed è in controllo sul terreno fino al momento in cui risale in sella e cavalca in avanti.

SHW527.2 Due (2) punti

Bloccarsi nel box (rifuto di muoversi)

Saltare la barriera

Setting up or scotching

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 all'indietro con il vitello che atterra sulla schiena o sulla testa con tutte e quattro le zampe in aria. (Solo per 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 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

Incitare o colpire il cavallo con la fune

Iniziare la corsa 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 viene lavorato, come anche, ma non limitato al cavaliere che colpisce o calcia l'animale.

Portare il vitello all'indietro con il vitello che atterra sulla schiena o sulla testa con tutte e quattro le zampe in aria. (Solo per youth e amateur)

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
Ducking off (piegare giù la testa)
Distrarsi del cavallo durante il lavoro alla fune
Scartare mentre il cavaliere tenta di rimontare.

SHW528. BREAKAWAY ROPING. Questo evento deve essere eseguito seguendo le stesse regole del roping youth tie-down. Questo è un evento a tempo con un limite di un minuto e devono essere utilizzati i vitelli.

SHW528.1 Il cavallo deve iniziare partendo da dietro una 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 Se il concorrente porta un rope e desidera usarlo per un secondo lancio, lui/lei potrà raccogliere la corda dimostrando che è ancora legata al pomo della sella da una stringa. Se la corda non è più legata al pomello della sella con una stringa dopo aver tentato il primo lancio, non potrà essere raccolta per il secondo. Se il concorrente porta con sé due corde potrà usare la seconda corda dimostrando che è ancora attaccata al pomello della sella con una stringa. Se il secondo lancio cade allentata, 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 se lo desidera.

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 in cui il cappio passa sopra la testa del vitello e poi trattiene tutte le parti del vitello causando alla stringa la rottura via dal pomello. 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'abbassa testa, la fune attorno al collo né nessun altro dispositivo.

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 e 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 sono richieste per entrambi l'header e

l'heeler. Guardare PRESE LEGALI

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 manzo in tensione, la prova è conclusa. È proibita la tensione eccessiva del manzo. Definizione di eccessiva tensione è l'intenzionale e continuata tensione del manzo dopo che i cavalli sono rivolti uno verso l'altro. Per essere considerate sistemate le funi devono essere avvolte attorno al pomello mediante un giro almeno prima di essere considerato un dally. I cavalieri oltre i 50 anni e le signore 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 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 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.

SHW531. Setting and handling Facing 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. Maneuver evaluations and penalty applications are to be determined independently. The following penalties will be applied to each occurrence and be deducted from the final score:

SHW532.1 Due (2) punti

Bloccarsi nel box (rifiutarsi di muoversi)

Saltare la barriera

Setting up o scotching

Piegare in giù il collo

Non posizionarsi completamente di fronte

Bloccarsi quando si fronteggia

SHW532.2 Tre (3) punti

Giro addizionale da una o dall'altra parte dell'arena

SHW532.3 Cinque (5) punti

Rifiuto di entrare nel box

Impennarsi nel box

Infrangere la barriera

Cozzare contro il toro

Rifiuto di tirare

Disobbedienza eclatante compresi: scalciare, mordere, sgroppare,

impennare e rampare.

SHW532.4 Squalifica - Punteggio 0

Intenzionale e continuo tirare sul manzo dopo che i cavalli si sono fronteggiati

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

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

Rifiuto del cavallo di fronteggiare il toro.

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 toro

Non correre verso il toro

Il cavallo è superato dal toro.

SHW533. Il cavallo da Heeling sarà giudicato su 4 manovre diverse:

Box

Corsa e controllo del toro

Posizione

Arresto

SHW534. Penalità. Un cavallo heeling verrà penalizzato come segue:

SHW534.1 Due (2) punti

Infrangere la barriera da parte del header

SHW534.2 tre (3) punti

Giro di pista addizionale da una o dall'altra parte dell'arena

SHW534.3 cinque (5) punti

Rifiuto di entrare nel box

Impennarsi nel box

Prendere posizione sul lato errato del toro

Cozzare contro il toro

Disobbedienza eclatante compresi: scalciare, mordere, sgroppare, impennare e rampare.

SHW534.4 Squalifica - Punteggio 0

Intenzionale e continuata tensione del manzo dopo che i cavalli sono di fronte uno all'altro

Eccessivo addestramento del cavallo in arena

Incitare o colpire 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

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 Faults to be scored according to severity include:

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 dall'altro lato dell'arena tre capi di bestiame a loro assegnati, contrassegnati specificatamente per essere identificati. Il tempo continua a scorrere finché tutti i capi fuori dal recinto non saranno completamente dal lato del bestiame della linea di inizio, entro un limite di tempo specificato. Il team più veloce vince.

SHW540.1 I numeri e l'ordine di entrata verranno sorteggiati dal giudice e dal direttore di gara prima dell'inizio della competizione

SHW540.2 Prima dell'inizio della gara tutto il bestiame viene raggruppato sul lato bestiame rispetto alla linea di partenza.

SHW540.3 Ci dovranno essere due guardalinee, uno all'entrata del pen e uno sulla linea di inizio/fallo. Il giudice deve trovarsi sulla linea di inizio, e può o non può abbassare la bandiera al concorrente a sua discrezione.

SHW540.4 Ci dovranno essere almeno due cronometristi. Il primo cronometro sarà quello ufficiale e il secondo sarà il back up nel caso in cui il primo cronometrista fallisca o non funzioni il suo orologio.

SHW540.5 Il guardalinee alza la bandierina quando l'arena è pronta.

SHW540.6 Ai concorrenti verrà comunicato il numero o colore del proprio bestiame nel momento in cui il guardalinee abbasserà la bandierina che coinciderà con il momento in cui il muso del cavallo del primo concorrente avrà attraversato la linea. I cavalieri sono impegnati dal momento che entrano in arena.

SHW540.7 Una volta impegnato con il bestiame, il 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 una ragione qualunque un team non partecipa dopo che sia stato estratto l'ordine di partenza, il numero del loro bestiame sarà estratto nell'ordine in cui avrebbero dovuto partire. Il numero o colore estratto non sarà utilizzato in quella tornata di teams in modo da evitare di cambiare l'ordine di partenza per gli altri concorrenti

SHW540.9 Tre divisioni, youth all-age, amateur all-age e open all-age possono essere offerte. Le classi di select amateur possono essere offerte come classi separate dell'amateur all-age.

SHW540.10 Può essere usato un filetto, un morso o un hackamore indipendentemente dall'età del cavallo e può essere cavalcato a due mani

SHW540.11 I numeri devono essere alti almeno 15 cm. I numeri devono essere riportati su entrambi i lati dell'animale, posti in alto vicino alla linea mediana del dorso tra la spalla e l'anca.

SHW540.12 Il numero ottimale di capi per mandria è 30. Si possono comunque utilizzare mandrie fino ad un massimo di 45 capi ed è richiesto un minimo di 21 capi per mandria anche se ci sono meno di 7 teams partecipanti. Tutti gli animali nella mandria devono essere numerati in gruppi di tre.

SHW540.13 Nella mandria ci devono essere tre capi di bestiame assegnati

(con identico numero o collare colorato) per ogni team al momento che ciascun nuovo team inizia la gara.

SHW540.14 Ci deve essere lo stesso numero di capi in ogni mandria usata in una tornata.

SHW542. Misurazioni. La linea di partenza e fallo deve essere segnalata da marcatori posizionati sul recinto dell'arena e ben visibile al giudice di linea ed ai concorrenti.

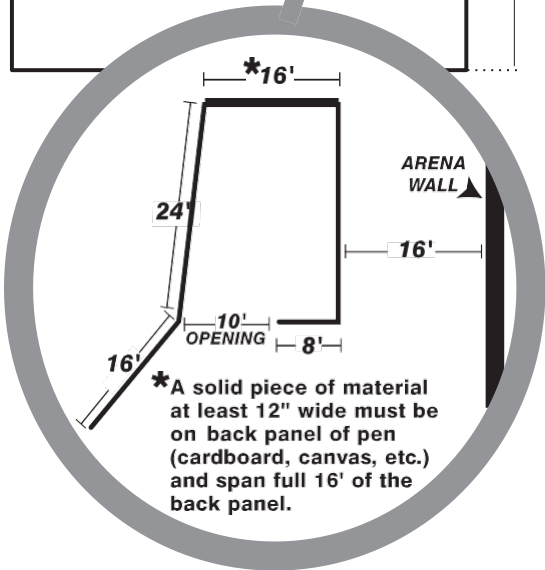
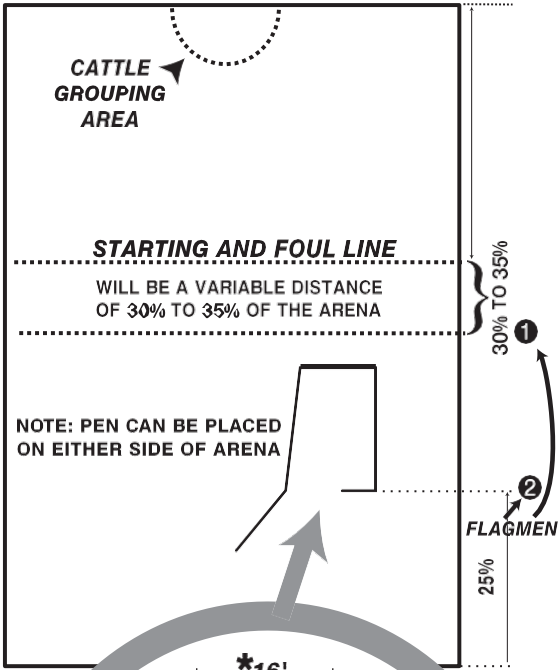
La linea di partenza deve essere collocata ad una distanza dal fondo dell'arena che ospita la mandria, che corrisponda dal 30 al 60% della lunghezza dell'arena stessa. La linea di fallo sarà di una misura compresa tra il 30% e il 35% della lunghezza dell'arena partendo dal punto dove termina la mandria 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 manager potrà usare 60,75 e 90 limiti del secondo tempo per ciascuna divisione, ma dovrà di conseguenza pubblicizzarli.

SHW543.1 Un avvertimento deve essere dato al team che lavora il bestiame a 30 secondi prima che venga chiamata la fine del tempo

SHW543.2 Per fermare il tempo un cavaliere del team deve porsi sull'ingresso del recinto ed alzare la mano per la bandierina. La bandierina verrà abbassata quando il muso del primo cavallo varcherà la soglia del recinto ed il cavaliere avrà alzato la mano.

TEAM PENNING



SHW543.3 Il tempo continua fino a che tutto il bestiame non nel recinto sarà completamente dal lato della mandria della linea di inizio.

SHW544. PENALITÀ Tutte le penalità saranno aggiunte al totale di una prova anche se dovesse superare il tempo limite

SHW544.1 RERUN (RIPETERE LA PROVA)

SHW544.1.2 Nel caso in cui l'avviso dei 30 secondi non venga dato, potrà essere assegnata una seconda prova a richiesta del team. Se il team richiede una seconda prova, il bestiame verrà sistemato e la seconda prova verrà data immediatamente usando i vitelli con gli stessi numeri o colori, con un'assegnazione di 60 secondi di penalità.

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 alla fine, 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 o colore 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 in cui vengano scoperte più o meno di tre vitelli ai quali sono stati assegnati numeri identici dentro una mandria, un team che abbia avuto più o meno di tre animali assegnati dovrà fare una seconda prova alla fine di tutti i go-round usando la stessa mandria. 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 quanto specificato qui sopra relativo al ripetere delle prove

SHW544.2 No Time

SHW544.2.1 Se un animale viene colpito o spinto in qualsiasi modo ad entrare nel recinto dopo la richiesta di arrestare il tempo

SHW544.2.2 Se un animale scappa dal pen, quando il team chiama il tempo

SHW544.2.3 Nel caso che un animale sfugga dal recinto dopo la richiesta di fermare il tempo e prima che tutto il bestiame non nel recinto si trovi sul lato bestiame, si avrà un no-time. Si considera sfuggito qualsiasi animale che fuoriesca con qualsiasi parte del corpo dall'apertura del recinto.

SHW544.2.4 Un team che dimostri inutile rudezza verrà giudicato no-time.

SHW544.2.5 Porterà a squalifica toccare il bestiame con le mani, cappelli, bastoni, corde (rope), romal o qualsiasi altro finimento, porterà a squalifica.

SHW544.2.6 Ogni parte degli animali scartati che passi la linea invocherà il no time

SHW544.2.7 ogni animale del numero sbagliato che passi la linea secondo la regola della no spazzatura

SHW544.3 SQUALIFICA

SHW544.3.1 ogni ritardo del concorrente ad iniziare

SHW544.3.2 Non è permesso toccare gli animali con mani, fruste, cappelli, corde, romals o altri equipaggiamenti. Non è permesso incitare con fruste, cappelli e corde. I romals o le redini possono essere agitati o battuti sui chaps

SHW544.3.3 Il giudice potrà squalificare un team per 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 porta a squalifica, però, ogni tentativo del cavaliere appiedato di lavorare il bestiame prima di essere rimontato, porterà automaticamente alla squalifica

SHW544.3.5 La squalifica di un membro del team porterà alla squalifica di tutto il team.

SHW545. PIAZZAMENTI/PARI MERITO 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.

SHW545.1 In caso di parità di piazzamento la prova di spareggio consisterà nel lavorare un solo capo di bestiame identificato. Il tempo inferiore vince la prova di spareggio.

SHW545.2 i punti saranno attribuiti sulla base del numero di teams partecipanti. Per ogni cinque teams verrà attribuito un punto ad ognuno dei tre membri del team vincente.

SHW547. RANCH SORTING. Il ranch sorting deriva dalla pratica nei ranch di dividere le mucche dai vitelli o i manzi dalle vitelle dove la finezza, l'agilità e il lavoro sul bestiame eccellono. È una gara a tempo divertente e competitiva che abbina un team di 2 concorrenti contro 11 capi di bestiame che devono essere selezionati in ordine numerico da un recinto all'altro. Il numero di vitelli selezionati nel minor tempo vince. Questa classe orientata alla famiglia è la vetrina per il grande patrimonio di lavoro nel ranch Americano in arene lungo tutto il paese. I punti verranno assegnati basandosi sul numero di team partecipanti. Per ogni cinque team verrà assegnato un punto a ciascuno dei due membri 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 numerati 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 di chi produce l'Evento 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 del Produttore dell'Evento. L'orologio ufficiale è quello con il display elettronico ed è richiesto per tutti gli show di

ranch shorting. 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 i conti 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. Con particolare interesse, che nessun uno o due vitelli sono 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 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 o fallo. Se due o più vitelli passano la linea insieme fino a quando il naso del numero corretto o dei numeri passano la linea prima i vitelli sono considerati essere in ordine indipendentemente dal fatto che finiscano l'attraversamento in quell'ordine.

SHW547.10 Se vi è un malfunzionamento del sorting per 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). Tutti i re-rides si svolgeranno immediatamente usando i vitelli con lo stesso numero iniziando con 0 vitelli e un nuovo tempo. Il tempo può essere anche dato su vitelli smistati al momento in cui un vitello numerato lascia l'arena.

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 al team viene assegnato un numero che è già stato usato all'interno di una mandria assegnata, una nuova prova deve essere assegnata immediatamente, usando il numero corretto con la stessa mandria. Quei re-rides inizieranno al tempo zero e a zero vitelli. I re-rides possono essere assegnati per errori

ufficiali o meccanici o vitelli abbattuti. In questi casi, al concorrente verrà data l'opzione di prendere il loro tempo sul numero di vitelli smistati al momento in cui la gara viene fermata dal giudice o ri-compete immediatamente con la stessa numerazione di vitelli iniziando dal tempo zero.

SHW547.12 Prima che una squadra attraversi la linea di partenza/fallo, deve informare il giudice di qualsiasi bovino non numerato, ferito o inadatto. Una volta portata la questione all'attenzione del giudice, sarà il giudice (e non i concorrenti) a determinare se correggere il problema o procedere. Non verranno concessi nuovi tentativi una volta che una squadra si è impegnata con il bestiame attraversando la linea di partenza/fallo. Se, a discrezione del giudice, viene concesso un nuovo tentativo a causa di bovini non numerati, feriti o inadatti, il nuovo tentativo avverrà immediatamente utilizzando lo stesso numero di bovini una volta sostituiti i bovini non numerati, feriti o inadatti.

SHW547.13 Qualsiasi forzatura non necessaria effettuata su vitelli o cavalli o condotta non sportiva può causare squalifica.

SHW547.14 Qualunque uso eccessivo del frustino, della corda, del bastoneo delle redini ovunque sul cavallo sarà motivo di squalifica

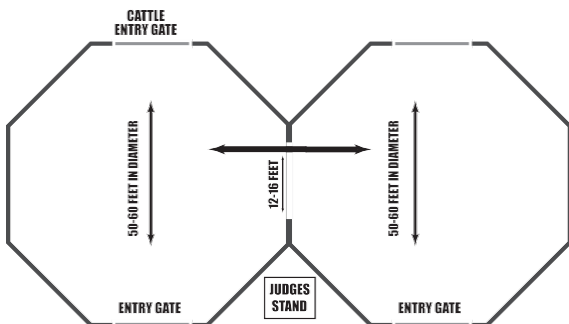
SHW547.15 Possono essere offerte tre divisioni, all-age, youth, all-age amateur e all-age open. Possono essere anche offerte classi select-amateur, come classi separate dalle classi all-age amateur. I punti verranno assegnati basandosi sul numero di team che partecipano alla classe. Per ogni cinque team, verrà assegnato un punto a ciascuno dei due vincitori del team.

SHW547.16 In eventi con go multipli, i team devono selezionare in modo pulito con un tempo per poter avanzare

SHW547.17 Un filetto, morso o hackamore potrà essere usato senza contare l'età del cavallo e potrà essere montato a due mani.

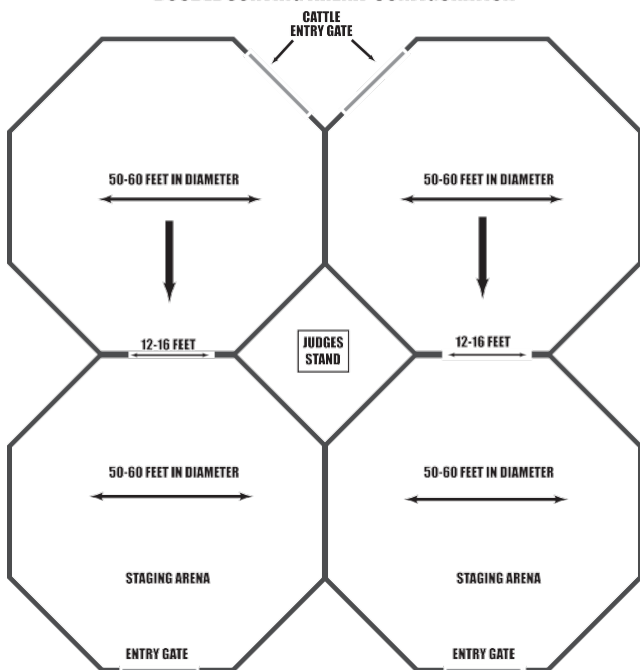
SHW547.18 La segnalazione del bestiame è consentita.

SINGLE SORTING ARENA CONFIGURATION



RIDERS ENTER AT GATE IN ARENA WITH NO CATTLE. CATTLE SORTED TO OPPOSITE ARENA WILL BE SORTED BACK BY NEXT TEAM.

DOUBLE SORTING ARENA CONFIGURATION



RIDERS ENTER AT GATE IN ARENA WITH NO CATTLE. TEAMS ARE DIVIDED AND ARENAS DESIGNATED AS EVEN AND ODD. AS ODD TEAM SORTS, EVEN TEAM STAGES TO EMPTY ARENA UNTIL ODD TEAM COMPLETES SORT AND VICE VERSA. CATTLE SORTED TO OPPOSITE ARENA ARE RETURNED BY TEAM THAT SORTED. NEXT TEAM SHOULD ONLY ENTER WHEN CATTLE HAVE BEEN RETURNED AND SETTLED BY PREVIOUS TEAM.

SHW550. DIVISIONE DI VERSATILITY RANCH HORSE

La divisione di versatility ranch horse dimostra il rendimento, la versatilità e la conformazione del cavallo quarter americano come cavallo da lavoro del ranch. L'intento è di premiare un concorrente e/o il cavallo basandosi sul loro livello di esperienza.

SHW551. APPROVAZIONE. L'approvazione dello show per il VRH ricadrà sotto le stesse regole e regolamenti degli altri eventi AQHA, SHW100.

SHW552. DIVISIONI Verranno offerte quattro divisioni: open, cowboy, amateur e youth (18 e meno)

SHW552.1 I concorrenti open avranno il permesso di esibire tre cavalli junior e tre cavalli senior in ciascuna classe se si svolgeranno come classi Junior/Senior. Se si svolgeranno come classi all age, un concorrente open potrà esibire fino a quattro cavalli in ciascuna classe

SHW552.2 I concorrenti cowboy, amateur e youth potranno esibire fino a tre cavalli in ciascuna classe. I criteri AQHA saranno utilizzati per determinare l'eleggibilità open, amateur e youth dei concorrenti.

SHW552.3 La divisione cowboy è per i cowboys che lavorano nei ranch. Il cavaliere del cavallo dovrà essere o un proprietario, un membro della famiglia o un impiegato a tempo pieno del ranch che possiede il cavallo. I dipendenti devono essere stati impiegati per un minimo di 90 giorni prima di competere nelle competizioni di ranch horse.

SHW552.4

Per essere eleggibile nella divisione amateur o rookie youth, l'esibitore deve aver guadagnato non più di dieci (10) punti a vita in qualsiasi associazione di razza (inclusi, ma non limitati a, AQHA, APHA, AQHA VRH All Around); o \$500 in un'organizzazione nazionale (inclusi, ma non limitati a, NCHA, NRCHA, NRHA, RHAA, NRSBA, NSBA) in qualsiasi disciplina di performance western (western pleasure, working cow horse e boxing, western riding, reining, cutting, trail, ranch riding, ranch trail, western horsemanship, working western rail, VRH ranch riding, VRH ranch trail, VRH ranch reining, VRH ranch cow work e VRH ranch cutting). L'accuratezza dell'eleggibilità è responsabilità dell'esibitore. L'eleggibilità è valida dal 1° gennaio al 31 dicembre. Gli stalloni non sono ammessi in nessuna divisione rookie.

SHW552.5

L'eleggibilità per la divisione amateur limitata e youth limitata non è ristretta, tranne che gli espositori devono soddisfare i requisiti di adesione youth o amateur. Non ci sono limiti sui punti o sul denaro guadagnato né dal cavallo né dall'espositore.

SHW552.6

Le classi limitate amateur/youth, rookie amateur/youth e amateur/youth non possono essere tenute contemporaneamente.

SHW553. SHOW MANAGEMENT: La direzione di gara avrà l'opzione di offrire solo una classe con bestiame. Questa potrà sia essere ranch cutting o ranch cow work. Ciò nonostante entrambe le classi potranno essere offerte.

SHW553.1 Il ranch riding e il ranch trail possono essere combinati e svolgersi nello stesso tempo o svolgersi indipendentemente. Se combinati, ogni classe verrà valutata individualmente e piazzata individualmente.

SHW553.2 Il ranch reining e ranch cow work possono essere combinati e svolgersi nello stesso tempo o svolgersi indipendentemente. Se combinati, ogni classe verrà valutata individualmente e piazzata individualmente.

SHW553.3 Arene multiple potranno essere usate e incoraggiate in modo da velocizzare l'evento in modo da poterlo concludere in tempo accettabile. Clinic e opportunità educative possono essere offerte e incoraggiate a svolgersi prima della competizione.

SHW554. Punti per Classe Individuale

I punti verranno assegnati in ogni classe individuale in base al piazzamento ricevuto e al numero totale di cavalli che competono in quella particolare classe. I punti guadagnati in ogni classe individuale contano solo per qualsiasi premio o qualificazione nella divisione Versatility Ranch Horse e non contano per nessun altro premio o qualificazione in nessuna altra classe approvata AQHA o premio di spettacolo AQHA, e non influenzeranno il livellamento di nessun'altra classe.

SHW555. Versatility Ranch Horse All-Around

Il titolo di Versatility Ranch Horse All-Around verrà assegnato per ogni show nelle divisioni open, cowboy, amateur, limited amateur, rookie amateur, youth, limited youth e rookie youth, se guadagnato. Ogni divisione verrà calcolata indipendentemente in base al numero di cavalli che competono in quella divisione. Le divisioni non possono essere tenute contemporaneamente (ad esempio, le classi amatoriali non possono svolgersi contemporaneamente con le classi limited o rookie amateur). I punti all-around versatility ranch horse si basano su una combinazione di un cavallo e un cavaliere. (Vedere l'eccezione nella conformazione ranch per l'esibitore con più cavalli.) Una squadra cavallo/cavaliere è idonea per il titolo all-around se compete in almeno una classe di bovini, almeno una classe di monta non bovina e nella conformazione ranch nella stessa divisione. Tutti gli esibitori in ogni classe, inclusa la conformazione ranch, devono essere classificati. Gli esibitori in ogni classe verranno classificati in base al punteggio o al piazzamento dal più alto al più basso. In tutte le classi, l'esibitore idoneo al titolo all-around con il piazzamento più alto riceverà 50 crediti, indipendentemente dal numero di altri cavalli iscritti o idonei. Il secondo esibitore idoneo al titolo all-around riceverà 49 crediti e così via.

Ad esempio, un esibitore che compete per il titolo all-around e si classifica 16° nella classe ma è l'esibitore idoneo al titolo all-around con il piazzamento più alto riceverà 50 crediti. Un espositore che si classifica 22° nella stessa classe e che è il secondo esibitore idoneo al titolo all-around riceverà 49 crediti e così via. Un altro esempio: in una classe di sei partecipanti, se l'esibitore idoneo al titolo all-around con il piazzamento più alto si classifica secondo, riceve 50 crediti. Se il secondo esibitore idoneo al titolo all-around si classifica quarto nella classe, riceverà 49 crediti e così via.

Dopo aver totalizzato i crediti per gli iscritti idonei al titolo all-around in ogni classe, l'esibitore che riceve il maggior numero di crediti in quella divisione sarà nominato Versatility Ranch Horse All-Around in quella divisione e riceverà punti aggiuntivi in base al numero di cavalli che competono per il titolo all-around.

SHW555.1 Se ci sono parità nel piazzamento finale per il titolo di Versatility Ranch Horse All-Around, queste verranno risolte con il cavallo con il piazzamento più alto nel ranch cow work, limited ranch cow work o rookie ranch cow work, a seconda di quale sia applicabile alla divisione. Se ciò non risolve la parità, verranno utilizzate altre classi nel seguente ordine: ranch cutting, ranch reining, ranch trail, ranch riding e ranch conformation.

SHW555.2 Il premio di High-Point di fine anno sarà assegnato all'All-Around in ogni divisione, inclusi rookie e limited amateur, e rookie e limited youth, in base al numero totale di punti all-around. Le classi individuali non ricevono premi di High-Point di fine anno.

SHW556. CLASSI DI PARTECIPAZIONE

SHW556.1 Non possono essere esibiti cavalli di età inferiore ai tre anni.

SHW556.2 Nessuno smalto per zoccoli o nero per zoccoli.

SHW556.3 Niente criniere/code intrecciate o con bande né estensioni della coda, ad eccezione delle classi VRH o RHC dove è coinvolto il roping, in cui la criniera del cavallo può essere intrecciata per una distanza di 12"-16" davanti al sottosella. Non saranno permessi nastri o altri tipi di ornamenti.

SHW556.4 La tosatura all'interno delle orecchie viene scoraggiata.

SHW556.5 La tosatura sotto al sottosella è permessa la tosatura dei garretti o del pelo eccessivo in faccia (lungo).

SHW556.6 Equipaggiamento con argenti non conterà nell'essere considerato un buon abbigliamento da lavoro. L'argento eccessivo sulla testiera e sulla sella è scoraggiato.

SHW556.7 Tenersi al pomello della sella con una o l'altra mano non sarà penalizzato in nessuna classe

SHW556.8 Battere la sella al trotto esteso è accettabile

SHW556.9 Per le gare che si svolgono nei paesi internazionali, il concorrente ha l'opzione di indossare l'abbigliamento tradizionale del paese.

SHW556.10 Le redini romal sono consentite in tutte le classi VRH e RHC, inclusa la Ranch Cutting VRH e RHC. Quando si monta con una romal, è possibile utilizzare una corda di discesa. Una corda di discesa è definita come una piccola corda legata attorno al collo del cavallo con un nodo bowline o un altro nodo anti-scivolo e che viene fatta tornare al cavaliere o legata alla sella. La corda di discesa sarà utilizzata per condurre, legare a terra o legare il cavallo. Quando si lega a terra con redini separate, una o entrambe le redini possono essere lasciate cadere, e le redini romal possono essere appoggiate liberamente sul cavallo quando utilizzate con o senza una corda di discesa. La corda di discesa può anche essere fatta passare attraverso un bosal, purché il bosal non sia così stretto da funzionare come un cavesson. Se viene utilizzato un bosal, deve consentire il passaggio di circa 2 dita (1 pollice) tra il naso e il bosal. Il bosal deve essere costruito in cuoio intrecciato flessibile, pelle o corda, con un nucleo flessibile. Sono assolutamente vietati materiali rigidi sotto la mandibola, indipendentemente da quanto siano imbottiti o coperti. Gli hobbles sono consentiti.

SHW556.11 L'uso dell'attrezzatura a due redini è consentito nel working cow horse, boxing, ranch riding, ranch trail, working western rail, in tutte le classi VRH e in tutte le classi RHC per un solo anno.

SHW556.12 Quando si gareggia con un morso snaffle o un hackamore, un esibitore può passare da due mani a una mano sulle redini in qualsiasi momento.

SHW557. SISTEMA DI PUNTEGGIO Il sistema di punteggio designato per essere sempre positivi, onesti e incoraggiare sempre la crescita di entrambi il cavallo e il cavaliere. Il sistema di punteggio è designato per dare crediti per il lavoro svolto

SHW557.1 Ad eccezione della classe di conformazione ranch, i cavalli saranno giudicati da 0 a 100, con 70 che denota una performance media. Ogni manovra riceverà un punteggio che varia da +1 ½ a -1 ½, definito come segue: -1 ½ estremamente scarso, -1 molto scarso, -½ scarso, 0 corretto, +½ buono, +1 molto buono, +1 ½ eccellente. I punteggi delle manovre devono essere aggiunti o sottratti da 70 e devono essere determinati e valutati indipendentemente da eventuali punti di penalità che possono accumularsi. L'aspetto naturale del cavallo da ranch sarà anche valutato, con un punteggio che varia da +1 ½ a -1 ½.

SHW557.2 In ciascuna classe, tutta la classe verrà valutata e piazzata. Tutti i concorrenti in ciascuna classe verranno classificati in base ai punteggi, piazzati dal punteggio più alto al punteggio più

basso. Nel caso in cui un team cavallo/cavaliere sia fuori percorso, lasci l'area di lavoro prima che il percorso sia completato, disobbedisca in modo ripetitivo, cada il cavallo/cavaliere, il team non potrà essere piazzato prima di altri team che hanno completato il pattern correttamente.

SHW557.3 Nessun team cavallo/cavaliere dovrà essere squalificato eccetto che per equipaggiamento illegale, zoppia evidente, trattamento inumano, e o cattiva condotta o condotta irrispettosa del concorrente. I cavalli squalificati conteranno come entrate nella classe ma non riceveranno punti.

SHW557.4 In caso di caduta del cavallo o cavaliere, la gara deve finire quando il cavaliere o cavallo cadono a terra. Il cavallo si considera caduto quando tutti e quattro i piedi sono estesi nella stessa direzione. Un cavaliere è considerato caduto quando non è più in sella.

SHW557.5 Nel caso di malfunzionamento dell'attrezzatura che ritarda la competizione o diventa pericoloso, la prova viene interrotta e la squadra cavallo/cavaliere riceverà credito per quanto ha realizzato fino a quel momento, ma non potrà classificarsi sopra altre squadre cavallo/cavaliere che hanno completato il percorso correttamente e sarà considerata fuori percorso (OP).

SHW557.6 In ogni classe, manovre specifiche saranno designate dal giudice come tiebreaker. Le manovre di spareggio saranno stabilite prima dell'inizio della classe e annotate sulle schede di punteggio. Queste manovre saranno classificate come primo tiebreaker, secondo, terzo e così via. I pareggi fino al 15° posto dovrebbero essere risolti. I pareggi oltre il 15° posto possono rimanere tali e i crediti VRH All-Around saranno suddivisi equamente.

SHW558. PROCEDURE DI GIUDIZIO. I giudici devono essere selezionati nella lista dei giudici approvati AQHA per il Versatility Ranch Horse. I giudici devono utilizzare score sheets (fogli di punteggio) approvati per punteggiare tutte le classi. Manovre specifiche saranno selezionate dal giudice prima della classe come manovre di spareggio. Queste manovre verranno registrate come primo spareggio, secondo, terzo, ecc.

SHW558.1 Durante la classe, una scribe assisterà ciascun giudice nella registrazione del punteggio dopo ogni manovra sull'appropriato foglio di punteggio della classe. I giudici dovranno firmare i loro fogli di punteggio.

SHW558.2 I fogli di punteggio della classe dovranno essere affissi il prima possibile dopo ogni classe per permettere al cavaliere di valutare la sua performance.

SHW558.3 I concorrenti che competono in tutte le classe di Versatility Ranch Horse All-around, devono avere i loro crediti di piazzamento della classe inseriti nel tabellone all-around. I crediti da ciascuna classe dovranno essere sommati insieme per il piazzamento complessivo per l'evento. I parimerito per l'all-around versatility ranch horse verranno spareggiati prima usando il più alto piazzamento nella classe di ranch cow work. Se ciò non serve a rompere il pareggio, altre classi verranno usate nel seguente ordine: ranch cutting, ranch reining, ranch trail, ranch riding e ranch conformation.

SHW558.4 A discrezione della direzione di gara, quando vengono usati due giudici per determinare un set di vincitori, le classi saranno prima piazzate per ciascun giudice e i punti di piazzamento della classe vengono assegnati ed esposti. Un giudice sarà designato ad essere il giudice dello spareggio prima che inizi il giudizio. I risultati compositi (i risultati combinati usati per determinare il campione assoluto) dovranno essere determinati come segue: tutti i punti di piazzamento della classe verranno sommati per determinare il vincitore all-around. Se c'è un parimerito, il piazzamento della classe del giudice dello spareggio determinerà il vincitore. I parimerito per

il vincitore all-around verranno spezzati prima usando i piazzamenti più alti nella classe di ranch cow work, o le classi limited ranch cow work, qualsiasi sia applicabile alla divisione.

SHW559. RANCHING HERITAGE CHALLENGES

Le sfide Ranching Heritage AQHA evidenziano la versatilità, la solidità e l'atteggiamento disponibile dei Quarter Horse americani che sono nati e cresciuti in ranch. Le sfide sono aperte ai cavalli allevati da un AQHA Ranching Heritage Breeder che sono stati completamente iscritti nel programma RHC. Questi eventi offrono più divisioni per diverse età e livelli di abilità sia per cavalli che per cavalieri. Qualsiasi membro AQHA o AQHYA in regola può possedere e mostrare un cavallo RHB idoneo e completamente iscritto in un evento Ranching Heritage Challenge. (Nota: le Finali Ranching Heritage Challenge hanno requisiti di qualificazione.)

Le sfide possono consistere in sette diverse classi. Classi obbligatorie: working ranch horse, inclusa la limited working ranch horse (box-drive-box-drive) solo per amateur e youth e ranch riding; classi facoltative: ranch cutting, barrel racing, team roping, steer stopping e breakaway roping. L'equipaggiamento, l'attrezzatura e l'abbigliamento dell'esibitore devono riflettere le tradizioni del ranching delle classi di working ranch horse e devono essere permessi dalle regole AQHA. (Vedi SHW305.7, SHW306.4, SHW320)

SHW559.1. APPROVAZIONE

Le Ranching Heritage Challenges possono essere tenute come eventi autonomi o in concomitanza con uno show Versatility Ranch Horse. La tassa di approvazione è di \$100 per ogni evento RHC.

SHW559.2. DIVISIONI

Le Ranching Heritage Challenges offrono diverse divisioni per specifici cavalieri:

Open - Per qualsiasi esibitore con qualsiasi cavallo iscritto, indipendentemente dalla proprietà. Sia il proprietario che l'esibitore devono essere membri AQHA o AQHYA in regola.

Limited Open - Per qualsiasi esibitore con 25 punti AQHA o APHA o meno in reining open, cutting o working cow horse negli ultimi 10 anni e meno di \$15.000 di guadagni a vita in una delle seguenti categorie: National Reined Cow Horse Association (NRHCA), National Cutting Horse Association (NCHA), National Reining Horse Association (NRHA), American Cutting Horse Association (ACHA), Ranch Horse Association of America (RHAA), American Stock Horse Association (ASHA) o Stock Horse of Texas earnings (SHTX), inclusi i guadagni riportati da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

Cowboy - Per i cowboy di ranch che lavorano a tempo pieno in un ranch. Il cavallo deve essere di proprietà di un familiare o dell'impiegato a tempo pieno del ranch. Gli impiegati devono essere stati assunti da almeno 90 giorni prima di competere nella Ranching Heritage Challenge.

Amateur, Limited Amateur e Rookie - Per qualsiasi esibitore che soddisfi i requisiti di idoneità e proprietà amateur AQHA e che possieda una tessera amateur AQHA valida.

Youth, Limited Youth e Rookie - Per qualsiasi membro AQHYA in regola.

SHW559.3. CLASSI

Le Ranching Heritage Challenges sono per cavalli RHB completamente iscritti di 4 anni e oltre, ad eccezione del ranch riding, che è aperto ai cavalli RHB completamente iscritti di 3 anni e oltre. Gli eventi RHC devono offrire working ranch horse, inclusa limited working ranch horse, e ranch riding per tutte le divisioni elencate di seguito e possono anche offrire ranch cutting, barrel racing, team roping, steer stopping e/o breakaway roping. I concorrenti open possono partecipare con un massimo di 4 cavalli per classe. I concorrenti cowboy, amateur e youth possono partecipare con un massimo di 3 cavalli per classe.

SHW559.3.1 Working Ranch Horse

Consiste in ranch reining e ranch cow work per open, limited open, cowboy, amateur e youth. Offerto in open e limited open come 4-year-old working ranch horse e 5 & 6-year-old working ranch horse, e in open come 7-year-old & older working ranch horse. Offerto in cowboy, amateur, amateur livello 1, youth e livello 1 youth come working ranch horse di 4 anni e oltre. Giudicato secondo le regole VRH ranch reining e VRH ranch cow work (SHW562 e SHW563). Gli esibitori open, limited open e cowboy devono effettuare il roping. Gli amateur e gli youth possono fare il roping o circolare il bovino. Le classi working ranch horse open, cowboy, amateur e youth RHC possono svolgersi contemporaneamente alle rispettive classi VRH ranch reining e VRH ranch cow work.

SHW559.3.2 Limited Working Ranch Horse

Consiste in ranch reining e limited ranch cow work (box-drive-box-drive). Offerto per amateur e youth su cavalli di 4 anni e oltre. Giudicato secondo le regole VRH limited ranch reining e VRH limited ranch cow work. Può svolgersi contemporaneamente alle rispettive classi limited amateur e limited youth VRH ranch reining e VRH ranch cow work (SHW562 e SHW565).

SHW559.3.3 Rookie Working Ranch Horse

Consiste in ranch reining e boxing. Offerto per amateur e youth idonei VRH rookie su cavalli di 4 anni e oltre. Giudicato secondo le regole VRH rookie ranch reining e VRH rookie ranch cow work. Può svolgersi contemporaneamente alle rispettive classi rookie amateur e rookie youth VRH ranch reining e VRH ranch cow work (SHW562 e SHW564).

SHW559.4 Ranch Riding

Offerto per open, amateur e youth su cavalli di 3 anni e oltre; giudicato secondo le regole VRH ranch riding (SHW560).

SHW559.5 Ranch Cutting

Offerto a discrezione della direzione dello show per open, amateur e youth su cavalli di 4 anni e oltre; giudicato secondo le regole VRH ranch cutting (SHW566).

SHW559.6 Barrel Racing

Offerto a discrezione della direzione dello show per open, amateur e youth su cavalli di 4 anni e oltre; giudicato secondo le regole AQHA barrel racing (SHW700).

SHW559.7 Team Roping

Offerto a discrezione della direzione dello show per open, amateur e youth su cavalli di 4 anni e oltre; punteggi e piazzamenti basati su un formato a tempo/giudice (SHW568).

SHW559.8 Steer Stopping

Offerto a discrezione della direzione dello show per open, amateur e youth su cavalli di 4 anni e oltre; giudicato secondo le regole AQHA RHC steer stopping (SHW569).

SHW559.9 Breakaway Roping

Offerto a discrezione della direzione dello show per open, amateur e youth su cavalli di 4 anni e oltre; segue le regole generali AQHA breakaway (SHW528), eccetto che possono essere utilizzati vitelli o yearling (i bovini devono essere senza corna). Solo evento a tempo.

SHW560. VRH e RHC RANCH RIDING. Il proposito della classe di ranch riding è misurare l'abilità del cavallo ad essere piacevole da cavalcare mentre viene usato come mezzo di collegamento tra il lavoro in un ranch ed un altro. Il cavallo dovrebbe riflettere la versatilità, l'attitudine e il movimento di un cavallo che lavora nel ranch e cavalca al di fuori dei confini di un'arena. Il cavallo deve essere ben addestrato, rilassato, tranquillo, morbido e cadenzato a tutte le andature. Il cavallo ideale da ranch si sposterà con movimenti in avanti e dimostrerà un ovvio allungamento della falcata alle andature estese. Il cavallo può essere cavalcato con leggero contatto o con redini relativamente morbide senza richiedere una restrizione imposta, ma non presentato con le redini

completamente allentate. Le maniere generali e la reattività del cavallo da ranch nel fare transizioni tempestive in modo fluido e corretto, così come la qualità del movimento, sono considerazioni primarie. Il cavallo da ranch ideale per il VRH (Versatility Ranch Horse) dovrebbe avere un aspetto naturale da cavallo da ranch dalla testa alla coda in ogni manovra.

SHW560.1 Nessun cavallo può partecipare contemporaneamente alle competizioni di western pleasure e ranch riding o western pleasure e VRH ranch riding nello stesso show, indipendentemente dalla divisione (youth, amateur, select o open). La direzione dello show può far svolgere AQHA ranch riding e VRH ranch riding contemporaneamente se tenuti all'interno di un intero show di versatilità del cavallo da ranch. Se svolti contemporaneamente, si applicheranno le regole AQHA ranch riding (SHW416-419.8).

SHW560.1.1 Gli espositori VRH amateur e VRH youth possono competere solo in una sottodivisione (amateur/youth, limited amateur/limited youth, o rookie amateur/rookie youth) di VRH ranch riding nello stesso show con lo stesso cavallo. Queste sottodivisioni non possono essere svolte contemporaneamente. Esempio: VRH limited amateur non può essere svolto contemporaneamente a VRH amateur.

SHW560.2 I cavalli devono essere presentati individualmente e la classe potrà svolgersi in un'arena coperta o scoperta. Il pattern potrà essere iniziato sia a mano destra che a mano sinistra. La direzione di gara ha l'opzione di posizionare dei marker per i cambi di galoppo designati. Se la classe si svolge in un'arena interna, il percorso deve essere posizionato in modo da poter svolgere approssimativamente un passaggio dell'arena in ciascuna direzione. Il pattern di ranch riding suggerito può essere usato o un altro pattern potrà essere usato a patto che tutti gli elementi della classe vengano soddisfatti come segue:

-I cavalli saranno esibiti individualmente alle tre andature: passo, trotto e galoppo in ciascuna direzione dell'arena.

-Ai cavalli verrà richiesto un cambio di direzione via dalla pista, e gli verrà richiesto uno stop e back.

-Il giudice dovrà richiedere l'estensione del trotto e l'estensione del galoppo almeno in una direzione dell'arena.

SHW560.3 CREDITI E PENALITÀ. Parte della valutazione della classe riguarda la morbidezza delle transizioni. Un cavallo può essere raccolto al trotto esteso mentre in cavallo si muove nel galoppo. La transizione dal galoppo esteso al trotto è una transizione al trotto seduto e non al trotto esteso. Pertanto, ci si aspetta un suggerimento extra per raggiungere quest'andatura. Cavalli che completano questa transizione completa entro tre falcate calmi e obbedienti, dovranno essere premiati. Cavalli che cercano di fermarsi o si fermano prima di trottare verranno penalizzati. Il giudice si aspetta di vedere cavalli che sono stati addestrati a rispondere ai suggerimenti. Vedere che questi suggerimenti vengono applicati con discrezione e che il cavallo risponde correttamente potrebbe essere una situazione per guadagnare crediti. Le valutazioni della manovra e l'applicazione delle penalità devono essere determinati indipendentemente. Le seguenti penalità saranno applicate ad ogni accadimento e verranno dedotte dal punteggio finale:

- **1 Punto:** troppo imbrigliato (per manovra), fuori dalla cornice (per manovra), troppo lento, rottura di andatura al passo o trotto per due falcate o meno, galoppo falso o fuori galoppo per due falcate o meno.

- **3 Punti:** Galoppo sbagliato o fuori galoppo per più di due falcate, redini a drappo, rottura di andatura al galoppo, eccetto quando si corregge il galoppo sbagliato, rottura di andatura al passo o al trotto per più di due falcate, galoppo sbagliato o cross-cantering

per più di due falcate quando si cambiano i galoppi, trottare per più di tre falcate quando si compie un cambio di galoppo semplice, trottare per più di tre falcate nelle andature al galoppo o quando si esce dai rollback

- **5 Punti:** Speronare davanti al sottopancia, disobbedienza evidente, uso di una delle mani per incutere timore
- **Off-Pattern (OP):** Ripetuta disobbedienza evidente, rompere il pattern, manovra incomplete, eliminare o aggiungere manovre, uso di due mani (eccetto in junior o cavalli level 1 presentati in snaffle bit/hackamore), più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nelle due redini). I concorrenti non possono essere piazzati prima di altri che hanno completato i pattern correttamente
- **Squalifica (DQ):** Zoppia, abuso, equipaggiamento illegale, condotta irrispettosa o scorretta, lasciare l'area di lavoro prima che il pattern venga completato, abbigliamento western inappropriato, caduta del cavallo/cavaliere

SHW561.VRH RANCH TRAIL. La classe di ranch trail deve testare l'abilità del cavallo ad affrontare situazioni incontrate nelle cavalcate di ogni giorno. Il cavallo è cavalcato attraverso un pattern di ostacoli che dovranno essere approssimativamente vicini a quelli trovati durante il percorso di ogni giorno: Il team cavallo/cavaliere viene giudicato per la correttezza, l'efficienza e l'accuratezza del percorso con cui gli ostacoli vengono affrontati e l'attitudine e la maniera peculiare esibita dal cavallo. Giudicare l'enfasi riguarda l'identificare un cavallo ben rotto, reattivo e dalle maniere belle che può attraversare e superare il percorso in modo corretto. Il cavallo da VRH ranch trail ideale deve avere una naturale apparenza da cavallo da ranch dalla testa alla coda in ciascuna manovra.

SHW561.1 Nessun cavallo può partecipare contemporaneamente alle competizioni di trail e ranch trail o trail e VRH ranch trail, indipendentemente dalla divisione (youth, amateur, select o open). La direzione dello show può far svolgere AQHA ranch trail e VRH ranch trail contemporaneamente se tenuti all'interno di un intero show di versatilità del cavallo da ranch. Se svolti contemporaneamente, si applicheranno le regole AQHA ranch trail (SHW420-SHW422).

SHW561.1.1 Gli esibitori VRH amateur e VRH youth possono competere solo in una sottodivisione (amateur/youth, limited amateur/limited youth, o rookie amateur/rookie youth) di VRH ranch trail nello stesso show con lo stesso cavallo. Queste sottodivisioni non possono essere svolte contemporaneamente. Esempio: VRH limited amateur non può essere svolto contemporaneamente a VRH amateur.

SHW561.2 Questa classe si svolge su di un percorso con un minimo di sei ostacoli ed un massimo di nove. È obbligatorio che al cavallo venga richiesto il passo il trotto ed il galoppo durante il percorso. Il passo può essere parte del punteggio di un ostacolo o basato con l'approccio all'ostacolo. Il trotto dovrà essere di almeno 35 piedi e punteggiato assieme all'approccio all'ostacolo. Il galoppo deve essere ad una mano specifica, per un minimo di 50 piedi e valutato con l'approccio all'ostacolo. Cura deve essere esercitata per evitare la costruzione di qualunque ostacolo che possa essere un azzardo per il cavallo e il cavaliere.

SHW561.3 Quando si sistemano i percorsi, la direzione dovrà tenere a mente l'idea che non vi è lo scopo di creare delle trappole per il cavallo/cavaliere o eliminarlo creando un ostacolo troppo difficile. Tutti i percorsi e gli ostacoli devono essere costruiti tenendo conto della sicurezza in modo da ridurre il rischio di incidenti. Il comitato organizzatore deve avere l'opzione di sistemare il percorso affinché meglio si adatti alle dimensioni dell'arena. Se il terreno appropriato è disponibile, un percorso esterno è raccomandato. Qualunque evento con

una singola performance può essere a cronometro, specialmente con classi molto grandi, perciò è imperativo che le restrizioni di tempo sono sistemate nella classe. Il comitato organizzatore, sia con una gara pilota che con una stima, selezionerà un percorso che abbia uno scorrimento fluido e positivo che si possa svolgere in 4 minuti o meno.

SHW561.4 Il giudice deve controllare a piedi il percorso e ha il diritto e il dovere di cambiarlo in qualsiasi modo se non mantiene le intenzioni della classe. Il giudice può rimuovere o cambiare qualsiasi ostacolo che ritenga pericoloso, assurdo o non necessariamente 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 precedente.

SHW561.5 Il percorso deve essere disegnato usando gli ostacoli e le manovre obbligatorie più gli ostacoli opzionali. È possibile la combinazione di due o più ostacoli.

SHW561.6 OSTACOLI PROIBITI: trappole, ostacoli ad acqua con fondi scivolosi, intelaiature in PVC usate come salti o per camminarci sopra, pneumatici, ponti traballanti o che si muovono, barriere o pali elevati in modo tale che possano rotolare in modo pericoloso.

SHW561.7 OSTACOLI OBBLIGATORI E MANOVRE

1. Cavalcare sopra ostacoli a terra (sono richiesti tronchi naturali). Si possono usare passo, trotto o galoppo, ma è richiesto solo un'andatura.
 - Passaggi al passo: Passare sopra non più di quattro tronchi di altezza non superiore a 10 pollici. La distanza tra i tronchi successivi dovrebbe essere di 26-30 pollici. La formazione può essere dritta, curva, a zigzag o rialzata.
 - Passaggi al trotto: Passare sopra non più di quattro tronchi di altezza non superiore a 10 pollici. La distanza tra i tronchi successivi dovrebbe essere di 36-42 pollici. La formazione può essere dritta, curva, a zigzag o rialzata.
 - Passaggi al galoppo: Passare sopra non più di tre tronchi di altezza non superiore a 10 pollici. Non più di due tronchi possono essere utilizzati in successione.

La distanza tra i tronchi dovrebbe essere di almeno 6-7 piedi. La formazione può essere dritta, curva, a zigzag o rialzata.

2. Aprire, attraversare e chiudere un cancello a battente (non un cancello con corda): Usare un cancello che non metta in pericolo cavallo o cavaliere e richieda il minimo passaggio laterale.
3. Cavalcare sopra un ponte di legno: Il ponte deve essere robusto, sicuro e percorribile solo al passo. Un compensato pesante appoggiato a terra è una simulazione accettabile di un ponte. La larghezza minima suggerita deve essere di 36 pollici e la lunghezza di almeno 6 piedi.
4. Ostacoli in retromarcia: Gli ostacoli in retromarcia devono essere distanziati di almeno 28 pollici. Se elevati, è richiesta una distanza di 30 pollici. Passare in retromarcia attraverso e intorno a almeno tre marcatori. Passare in retromarcia attraverso una L, V, U o un percorso dritto o di forma simile che può essere elevato non più di 24 pollici.
5. Ostacolo di passaggio laterale: Qualsiasi oggetto sicuro e di qualsiasi lunghezza può essere utilizzato per dimostrare la reattività del cavallo ai segnali delle gambe. Gli ostacoli di passaggio laterale rialzati non devono superare i 12 pollici.
6. Trascinare un oggetto: Solo per le classi open, cowboy amateur e limited amateur. La trascinatura non deve essere utilizzata nelle classi youth e rookie. La trascinatura può essere una

figura otto completa e può iniziare in entrambe le direzioni. L'esibitore deve avere la corda avvolta intorno al pomo della sella (mezza o completa avvolgimento) per tutta la durata della trascinatoria

SHW561.8 OSTACOLI OPZIONALI.

Ostacoli opzionali possono essere usati dimostrando che si possono trovare nel lavoro giornaliero al ranch. Ostacoli opzionali tra i quali è possibile fare la selezione includono, ma non sono limitati a:

- Un ostacolo con salto la cui altezza centrale non sia meno di 14 pollici di altezza o più di 25 pollici di altezza. Tenere il pomo della sella è permesso per quest'ostacolo
- Solo animali vivi o impagliati che incontreremmo normalmente in un ambiente all'aperto possono essere usati ma non utilizzati con l'intento di imbizzarrire il cavallo
- Portare un oggetto da una parte dell'arena all'altra
- Rimuovere o sostituire materiali dalla cassetta della posta trottare tra i coni che si trovano ad una distanza di minimo 6 piedi
 - Attraversare cunette naturali o sopra ai terrapieni
 - Afferrare o tirare la corda ad una testa di toro finta
 - Entrare dentro o uscire fuori dagli ostacoli
 - Indossare uno impermeabile o cappotto
 - Stare fermo per salire in sella quando impastoiato
 - Camminare attraverso ostacoli acquatici
 - Aprire il cancello a piedi
 - Tirare sù i piedi
 - Camminare attraverso il cespuglio
 - Nodo a terra
 - Diagonale al trotto

SHW561.9 A discrezione dello show management il percorso trail per la competizione può essere messo a disposizione per gli esibitori o postato prima del giorno della competizione. Deve essere reso pubblico almeno un'ora prima della competizione. Copie stampate per i concorrenti sono di aiuto ed incoraggiate.

SHW561.10 CREDITI E PENALITÀ.

Tutte le gare iniziano non appena si accede all'arena e qualunque infrazione è soggetta a penalità da quel momento (come anche due mani sulle redini, uso di una o l'altra mano per incutere timore o premiare, ecc). il cavaliere ha l'opzione di eliminare qualunque ostacolo e prendere uno 0 per non averlo fatto, perciò questo sarà considerato essere fuori percorso e il team del cavallo/cavaliere non potrà piazzarsi prima degli altri che hanno completato il percorso correttamente. Un giudice potrà chiedere ad un cavallo di passare su un ostacolo dopo tre rifiuti o in qualunque momento per questioni di sicurezza.

SHW561.11 Crediti ai team cavallo/cavaliere verranno dati a chi affronta gli ostacoli in modo corretto ed efficiente. I cavalli dovranno ricevere crediti per aver mostrato attenzione sugli ostacoli e abilità nel passare attraverso il percorso quando gli ostacoli lo garantiscono mentre risponde di buon grado ai suggerimenti del cavaliere sugli ostacoli più difficili. La qualità del movimento e la cadenza devono essere considerate parte del punteggio della manovra per l'ostacolo. L'apparenza del cavallo da ranch naturale verrà anche valutata con un margine da più 1 ½ a meno 1 ½. La valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate indipendentemente. Le seguenti penalità verranno applicate ad ogni accadimento e detratte dal punteggio finale:

- **1 punto:** Troppo imbrigliato (per manovra), fuori dal quadro (per manovra), ogni colpo, morso o passar sopra su un tronco, pianta a cono o qualunque altro componente dell'ostacolo, andatura incorretta o rottura di andatura al passo o trotto per due falcate o meno; entrambe i piedi anteriori o posteriori in un'unica falcata (piè pari) o spazio al passo o al trotto; saltare oltre o fallire nel entrare in uno spazio richiesto, saltare le barriere nel galoppo sulle barriere; numero sbagliato di falcate, se specificato; un passo quando si smonta o nel nodo a terra eccetto che per il riposizionamento in equilibrio; galoppo sbagliato o fuori galoppo per due falcate o meno.
- **3 punti:** Galoppo sbagliato o fuori galoppo per più di due falcate; redini a drappo; rottura di andatura al galoppo, eccetto quando si corregge un galoppo sbagliato; rottura di andatura al passo o trotto per più di due falcate; da tre a quattro passi nel montare/smontare da cavallo nel nodo a terra; trottare per più di tre falcate nelle partenze al galoppo o quando si esce da un rollback; buttare giù o rovesciare, o disturbare severamente un ostacolo; uscire fuori o cadere da un ostacolo con un piede; mancare o evadere parte della barriera/ostacolo con un piede:
 - **5 punti:** Speronare davanti al sottopancia; disobbedienza evidente; uso di una o l'altra mano per incutere timore; uscire fuori o cadere da un ostacolo con più di un piede; far cadere un oggetto che debba essere trasportato; 1° e 2° rifiuto cumulative; lasciar andare il cancello; cinque o più passo nel montare / smontare o nodo a terra; perdere o eludere parte della barriera / ostacolo con più di un piede.
- **Fuori percorso (OP):** Manovra incomplete; eliminare o aggiungere una manovra; 3° rifiuto; ripetuta disobbedienza evidente e fallire nel fare il giro con il lazo o rimanere dall'ed durante il traino; uso di due mani (eccetto che con i cavalli junior, Level 1 e rookie presentati in snaffle bit/hackamore), più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto che nelle due redini); fallire ad aprire e chiudere il cancello, o fallire nel completare il cancello. I concorrenti non possono essere piazzati prima di color oche hanno completato il pattern correttamente.
- **Squalifica (DQ):** Zoppia, abuso, lasciare l'area di lavoro prima che il pattern sia completato, equipaggiamento illegale, mancanza di rispetto o condotta antisportiva, abbigliamento western improprio, caduta del cavallo / cavaliere.

SHW562.VRH e RHC RANCH REINING. La classe ranch reining valuta la capacità del cavallo da ranch di eseguire manovre di base con una postura naturale della testa e uno sguardo in avanti. Il cavallo da ranch reining ideale dovrebbe avere un aspetto naturale da cavallo da ranch dalla testa alla coda in ogni manovra. I modelli possono essere scelti da qualsiasi modello di ranch reining o approvati dalla gestione dello spettacolo e dal giudice.

SHW562.1 Nessun cavallo può partecipare sia al reining che al VRH ranch reining indipendentemente dalla divisione (youth, amateur, select o open).

SHW562.1.1 Gli esibitori VRH amateur e youth VRH possono competere solo in una suddivisione (amateur/youth, amateur level 1/youth level 1, o amateur rookie/youth rookie) del VRH ranch reining nello stesso show con lo stesso cavallo. Queste suddivisioni non possono essere eseguite contemporaneamente. Esempio: VRH amateur level 1 non può essere eseguito contemporaneamente con VRH amateur.

SHW562.2 CREDITI E PENALITÀ. Tutte le esibizioni iniziano entrando in arena e qualsiasi infrazione è soggetta a penalità in quel momento, come ad esempio due mani sulle redini, usare una delle mani per incutere paura.

SHW562.3 Showeggiare un cavallo non significa solo guidarlo ma anche controllare i suoi movimenti. Il miglior cavallo reining dovrebbe essere guidato o controllato volentieri con poca o nessuna resistenza

apparente. Tutte le deviazioni dal modello scritto devono essere considerate come una mancanza o una temporanea perdita di controllo e quindi un difetto che deve essere segnato in base alla gravità della deviazione. La prestazione complessiva del cavallo/cavaliere dovrebbe essere valutata per fluidità, finezza, atteggiamento, rapidità e autorità nell'esecuzione delle varie manovre utilizzando velocità controllata che aumenta il grado di difficoltà e rende il team cavallo/cavaliere più eccitante e piacevole da guardare.

SHW562.4 PENALITÀ:

Mezzo punto (1/2): Iniziare un cerchio o uscire da un roll-back al trotto per un massimo di due (2) falcate; cambio di galoppo ritardato di una falcata dove il cambio di galoppo è richiesto dalla descrizione del modello; mancato mantenimento di almeno venti piedi dal muro o dalla recinzione quando ci si avvicina a un arresto e/o roll-back; sovraspinning o sottospinning fino a 1/8 di giro.

1 punto: Eccessivo uso delle redini (per manovra), fuori forma (per manovra), fuori galoppo nei cerchi, negli otto o intorno al fondo dell'arena (questa penalità è cumulativa e verrà detratta per ogni quarto di cerchio in cui il cavallo è fuori galoppo); sovraspin o sottospin da 1/8 a 1/4 di giro. Redini che scivolano.

2 punti: Rottura dell'andatura; blocco negli spins o nei roll-backs; mancato arresto o camminata prima di eseguire una partenza al galoppo nei pattern con entrata al trotto; mancato raggiungimento del galoppo prima del primo marker nei pattern con entrata al galoppo; mancato superamento completo del marker specificato prima di iniziare una posizione di arresto, trottare oltre due falcate, ma meno di 1/2 cerchio o 1/2 lunghezza dell'arena.

5 punti: Speronare davanti al sottopancia; disobbedienza palese; usare una delle mani per incutere paura.

Off-Pattern (OP): non completare il percorso; inclusione di una manovra (ad es. sovraspin o sottospin, indietreggiare più di due (2) falcate, ecc.); trottare oltre 1/2 cerchio o 1/2 lunghezza dell'arena; ripetuta disobbedienza palese; uso di due mani (eccetto cavalli junior e Livello 1 mostrati con un morso/hackamore), più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nel due redini). Gli esibitori non possono classificarsi sopra coloro che completano correttamente il pattern.

Squalifica (DQ): Zoppia; abuso; attrezzatura illegale; mancanza di rispetto o cattiva condotta; uscire dall'arena prima che il pattern sia completato; abbigliamento western improprio; caduta del cavallo/cavaliere.

SHW563. VRH and RHC RANCH COW WORK. Il cavallo da bestiame ideale deve essere anche un cavallo da mucche e questa classe dimostra e misura l'abilità del cavallo a fare il lavoro con il bestiame. In aggiunta il cavallo da cow ranch ideale deve avere un'apparenza naturale di cavallo da ranch dalla testa alla coda in ciascuna manovra. Tenere il pomo della sella è permesso. C'è un tempo limite per il cavallo/cavaliere per eseguire il lavoro in base alla divisione e il tempo inizia quando il vitello viene girato in arena. Se il tempo non è scaduto e il giudice è soddisfatto perché tutti i requisiti della classe sono stati raggiunti, il giudice dovrà fischiare con il fischiotto affinché il concorrente smetta di lavorare. Il giudice potrà soffiare il fischiotto in qualsiasi momento per il concorrente affinché smetta di lavorare per ragioni di sicurezza. I giudici daranno credito per ciò che hanno visto. Solo il giudice potrà assegnare un nuovo vitello al concorrente per sostituire un vitello che non rende giustizia al suo cavallo. Se il giudice assegna un nuovo vitello, il concorrente ha l'opzione di rifiutare il nuovo vitello continuando a lavorare. Se il concorrente accetta il nuovo vitello, il tempo di lavoro del vitello ricomincerà da capo. Se il concorrente intende accettare il nuovo vitello, il concorrente deve smettere di lavorare immediatamente. Quando più giudici stanno giudicando, chiunque dei giudici può terminare il lavoro o segnalare per un nuovo vitello.

SHW563.1.1 Esibitori VRH amateur e VRH youth possono competere solamente in una sottodivisione (amateur/youth, limited amateur/ limited youth, or rookie amateur/rookie youth) del VRH ranch cow work durante lo stesso show con lo stesso cavallo. Queste sottodivisioni non possono correre contemporaneamente. Esempio: VRH limited amateur non può correre contemporaneamente VRH amateur.

SHW563.2 CONTENUTO. I concorrenti nelle divisioni open, cowboy, amateur e youth hanno a disposizione tre minuti per completare il lavoro. Quando rimane un minuto, l'annunciatrice annuncerà che rimane un minuto. Alla scadenza dei tre minuti l'annunciatrice chiamerà il tempo. Ci sono tre parti nella classe: il boxing, il fence work e il roping o cerchiare.

- **Parte uno** - Boxing del vitello. Il cavaliere dovrà cavalcare in arena, rivolto verso il cancello di entrata del bestiame e segnalare che il vitello può essere fatto entrare in arena. Il vitello dovrà essere controllato dalla parte dove accede all'arena per un periodo di tempo sufficiente a dimostrare l'abilità del cavallo a tenere il vitello. Se il vitello non sfida immediatamente il cavallo, il cavaliere dovrà muoversi in modo aggressivo verso il vitello per dimostrare l'abilità del suo cavallo a guidare e bloccare il vitello lungo il fence d'ingresso
- **Partedue**- Lavoro sul fence. Dopo che il vitello è stato controllato sul lato di entrata in arena, il cavaliere deve sistemare il vitello e guidarlo lungo uno dei due lati dell'arena. Il vitello dovrà essere girato almeno una volta in ciascuna direzione. La prima girata dovrà essere effettuata passando il segno che indica la metà dell'arena. Tutte le girate lungo i lati dovranno esser completate prima di raggiungere il fence in fondo.
- **Parte tre** - Roping o cerchiare. Il concorrente amateur e youth ha l'opzione di cerchiare il vitello al centro dell'arena al posto di prenderlo alla corda (roping). Un amateur o youth può cerchiare o prendere alla corda il vitello ma non può combinare le due cose per ottenere crediti per questa porzione di gara. Gli open e i cowboy devono prendere il vitello alla corda.

Per prendere il vitello alla corda, il concorrente deve portare un rope quando inizia la gara. Il concorrente può fermarsi dopo il lavoro sul fence, smontare la corda e procedere nel prendere alla corda (rope) e fermare il vitello. Il concorrente deve prendere il vitello alla corda e portarlo a fermarsi. Nella porzione di roping della classe, due lanci sono permessi e il cavallo sarà giudicato su tre manovre: seguire, valutare e fermare il vitello. Non è necessario che il concorrente afferrì per ricevere un punteggio nella porzione di roping. La presa è legale fin tanto che il vitello guarda attraverso l'anello e la corda si stringe su qualsiasi parte del corpo del vitello eccetto che la coda. La corda può strigersi o dallied (rilascia immediatamente il vitello una volta che questi è stato preso). Se il concorrente non lo prende, al cavallo verrà dato credito per aver valutato e seguito il vitello e verrà assegnata una penalità appropriata per la regola SHW563.3. Per gare condotte nei paesi internazionali, il concorrente ha l'opzione di cerchiare il vitello in ciascuna direzione invece di prenderlo alla corda o alla corda che si apre e indossare l'abbigliamento tradizionale del paese.

Per cerchiare il vitello, il concorrente dovrà muovere il vitello in modo agevole per almeno 360° in ciascuna direzione senza l'interferenza (aiuto) del recinto (fence). La misura del cerchio, la simmetria, la velocità e il relativo equilibrio da destra a sinistra dimostrano il controllo. Stringere i cerchi con un testa a testa veloce sarà situazione di credito. I cerchi dovranno essere completati prima che il vitello sia esausto. Una volta che un concorrente ha incominciato a cerchiare il vitello, se il vitello cade non verrà assegnato un nuovo vitello. Il concorrente completerà la gara galopperà intorno al vitello caduto per adempiere alla richiesta di cerchiare. Nella parte di giudizio dei cerchi, un fischio terminerà il lavoro e due fischi premieranno con un nuovo vitello.

SHW563.3 CREDITI E PENALITÀ. tutte le gare iniziano entrando nel recinto; qualunque infrazione (come anche due mani sulle redini, usare una o l'altra mano per incutere timore/premiare, ecc) è soggetta a penalità da quel momento. Durante il boxing, credito verrà assegnato per l'espressione del cavallo e il suo cow sense (p.e. fare manovre con pochissima assistenza da parte del cavaliere); tenere, controllare e girare il vitello; quantità di lavoro svolto; grado di difficoltà del lavoro. Credito verrà dato durante il fence work per aver compiuto la prima corsa superando il centro dell'arena; facendo girare proprio sul vitello; e controllando un vitello difficile. Se "Roping", il credito verrà assegnato per aver osservato e seguito il vitello in modo per il cavaliere di avere una posizione ottimale per il lancio della corda; fermarsi forte; e rimanere nel terreno durante la presa. I crediti per ciascun elemento di roping vanno da -1 e ½ a +1 e ½. Se cerchiare (Circling), i crediti verranno dati quando il cavallo lavora volenterosamente; riconosce il vitello; e si avvicina abbastanza al vitello da poter controllare i cerchi. I crediti per i cerchi varieranno da -1 e ½ a +1 e ½ per ciascuna direzione. Maneuver evaluations and penalty applications are to be determined independently. The following penalties will be applied to each occurrence and be deducted from the final score:

- **1 punto:** Eccessivo uso delle redini (per manovra), fuori dalla cornice (per manovra), perdita del vantaggio sul lavoro, uso dell'angolo in fondo all'arena per girare il vitello quando si va lungo il fence; cambiare lato dell'arena per girare un vitello; per ogni lunghezza per cui il cavallo supera il vitello; lavorare fuori posizione; redine che scivola; fallire nel superare il marker centrale sulla prima girata; cattura a due anelli per le classi amateur e youth.
- **2 punti:** girare l'angolo dell'arena prima di riuscire a girare il vitello; quando si lavora un animale in campo aperto (ad almeno 20 pollici dal lato dell'arena) e l'animale arriva entro i tre piedi dal recinto di fondo prima di essere girato; Una presa illegale (il lazo non riesce a passare sopra la testa o si stringe solo sulla coda), o fallimento nella cattura se si fa roping nelle classi amateur e youth.
- **3 punti:** lavorare eccessivamente o stancare il vitello prima di fare i cerchi o prenderlo alla corda; rimanere bloccati sul fence (rifiuto di girare); compiere due anelli di corsa (cerchi); far cadere il vitello senza avere un vantaggio sul lavoro; presa a due anelli durante il roping nelle classi open/cowboy.
- **5 point:** fallire nel girare il vitello in entrambe le direzioni sul fence; speronare davanti al sottopancia; evidente disobbedienza; uso di una o l'altra mano per incutere timore; presa illegale (il cappio del lazo fallisce nel passare sopra alla testa o si chiude stretto sulla coda) o fallire nella presa durante il roping nelle classi open/cowboy.
- **Fuori percorso (OP):** girare la coda (voltare le spalle al vitello); fallire nel tentativo di svolgere qualunque parte della classe

(incluso nessun tentativo al roping nelle divisioni open/cowboy); ripetuta evidente disobbedienza; addestrare dopo che si è entrati in arena e prima di chiamare per un vitello; addestrare il cavallo tra i vitelli, se un nuovo vitello viene assegnato, o completa perdita del rope nelle classi open/cowboy; completa perdita del rope nelle classi amateur o youth, una volta impegnato con il roping; uso di due mani (eccetto per i cavalli junior e level 1 presentati in filetto/hackamore), più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nelle due redini). Non può essere piazzato prima di coloro che hanno completato il pattern correttamente.

- **Disqualification (DQ):** far cadere il vitello all'indietro facendolo atterrare sulla schiena o sulla testa con tutte e quattro le zampe nell'aria, zoppia, abuso, equipaggiamento illegale, condotta irrispettosa o antisportiva, abbigliamento western non appropriato; caduta del cavallo/cavaliere.

Nota: Se il cavaliere open o cowboy esaurisce il tempo nel rope, non ci sarà credito per la manovra di stop/tenuta e 5 punti di penalità per aver fallito la presa. I cavalieri potranno ancora guadagnare crediti per il controllo/la posizione/ l'osservazione e la velocità/grado di difficoltà.

SHW564. VRH e RHC LIMITED RANCH COW WORK AMATEUR/YOUTH. (Box - Drive - Box -Drive)

SHW564.1 Gli esibitori nelle classi VRH limited amateur e VRH limited youth ranch cow work possono competere solo in una suddivisione di ranch cow work per dilettanti o giovani nello stesso spettacolo con lo stesso cavallo. Queste suddivisioni non possono essere eseguite contemporaneamente. Esempio: VRH limited amateur non può essere eseguito contemporaneamente con VRH amateur.

SHW564.1.1 CONTENUTO. Gli espositori nella classe limited ranch cow work hanno a disposizione un minuto e quarantacinque secondi per completare il lavoro. Quando mancano 50 secondi, l'annunciatore dirà: 'Mancano 50 secondi'. A un minuto e quarantacinque secondi, l'annunciatore chiamerà la fine del tempo. Gli esibitori non sono obbligati a utilizzare tutto il tempo assegnato, ma devono continuare a lavorare fino a quando il giudice non fischia la fine della gara o fino allo scadere del tempo, a seconda di quale evento si verifica per primo. Il lavoro è suddiviso in quattro parti: boxare il vitello; posizionare il vitello e guidarlo lungo la recinzione fino all'estremità opposta dell'arena; boxarlo all'estremità opposta dell'arena, e poi guidare di nuovo il vitello oltre il marker centrale. Non è previsto che l'esibitore faccia una virata alla recinzione; invece, il percorso lungo la recinzione dimostra la corretta posizione e controllo intorno all'angolo.

- **Parte Uno** – Boxing the Cow – Il cavaliere deve cavalcare nell'arena, rivolto verso il cancello di entrata del bestiame, e segnalare quando il suo vitello potrà essere fatto entrare in arena. Il vitello deve essere controllato lungo il lato di entrata dell'arena per un periodo di tempo sufficiente a dimostrare l'abilità del cavallo a "trattenere" il vitello. Se il vitello non sfida immediatamente il cavallo, il cavaliere dovrà muoversi aggressivamente verso il vitello per dimostrare l'abilità del suo cavallo a guidare e bloccare il vitello all'entrata del recinto.

- **Parte Due** - Sistemare il vitello e guidarlo lungo il fence verso il lato opposto dell'arena _ Dopo che il vitello è stato controllato alla sua entrata in arena, il cavaliere dovrà sistemare il vitello per guidarlo lungo il lato dell'arena. Quando verrà fuori dall'angolo, il cavallo dovrà essere vicino abbastanza al vitello da dimostrare controllo con il vitello contro il fence. Questa distanza e controllo dovrebbe essere

mantenuto per approssimativamente da $\frac{1}{2}$ a $\frac{3}{4}$ di lunghezza dell'arena. Il cavaliere poi fermerà e lascerà il vitello e sposterà il cavallo verso il centro dell'arena per sistemare il vitello per il boxing.

- **Parte Tre** - Boxing il vitello al lato opposto dell'arena in fondo
- Boxing del vitello dal lato opposto dell'arena- Il concorrente dovrà di nuovo controllare o tenere il vitello per la rimanenza di tempo sul fondo dell'arena per dimostrare l'abilità del cavallo a tenere il vitello.
- **Parte Quattro** - Guida il vitello di nuovo lungo la recinzione (lato originale) oltre il marker centrale e continua fino a quando il giudice fischia per indicare il completamento. Durante il boxaggio del vitello all'estremità opposta, se il cavaliere perde il controllo e permette al vitello di attraversare la linea centrale, il giudice fischierà la fine della gara. Il cavaliere riceverà una penalità off-pattern (OP) per la gara.

SHW564.2 Crediti e Penalità. Tutte le gare iniziano quando si entra nel pen; qualunque infrazione (come due mani sulle redini, uso di una o l'altra mano per incutere timore o premiare, ecc) sono soggette a penalità da quel momento. Durante il Boxing, credito verrà dato per l'espressione del cavallo e il suo cow sense (p.e. fare manovre con poca assistenza da parte del cavaliere); tenere, controllare, girare il vitello; ammontare del lavoro svolto; e il grado di difficoltà del lavoro. Credito verrà dato durante la sistemazione del vitello e la guida lungo il fence per saper valutare il vitello; bloccare il vitello con pressione verso il fondo dell'arena; guidare il vitello controllandolo lungo il lato dell'arena, e controllare un vitello difficile. La valutazione delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate indipendentemente. Le seguenti penalità verranno applicate ad ogni occorrenza e dedotte dal punteggio finale:

- **1 point:** Eccessivo uso delle redini (per manovra); fuori dalla cornice (per manovra); perdita di vantaggio nel lavoro; guidare il vitello verso il fence opposto (cambiare lato); lavorare fuori posizione; redini che scivolano; nel limited cow work, fallire nel guidare il vitello oltre il marker centrale nella seconda guidata prima che finisca il tempo.
- **3 point:** far cadere il vitello senza avere un vantaggio sul lavoro; perdere il vitello durante il boxing.
- **5 point:** Speronare davanti al sottopancia; uso di una delle due mani per incutere timore; evidente disobbedienza.
- **Fuori percorso (OP):** girare la coda (girare la schiena al vitello); fallire nell'affrontare qualunque parte della classe; evidente disobbedienza ripetuta; addestrare dopo essere entrati in arena e prima di chiamare per il vitello; addestrare il cavallo tra i vitelli (se un nuovo vitello viene assegnato); uso di due mani (eccetto quando si gareggia con cavalli junior e level 1 utilizzando il filetto/hackamore), più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto nelle due redini). I concorrenti non possono essere piazzati prima di altri che completano i pattern correttamente.
- **Squalifica (DQ):** zoppia, abuso, equipaggiamento illegale, mancanza di rispetto o condotta antisportiva, lasciare l'arena prima che la gara sia conclusa; abbigliamento western inappropriato, caduta del cavallo/cavaliere.

SHW565. VRH AND RHC ROOKIE RANCH COWWORK (BOXING).

SHW565.1 Contenuti. Esibitori nella gara VRH rookie ranch cow work possono competere solo in una sottodivisione della cow work VRH nella stessa competizione con lo stesso cavallo. Queste sottodivisioni non possono essere eseguite contemporaneamente. Esempio: VRH limited

amateur non può gareggiare contemporaneamente con VRH rookie amateur. I cavalli, indipendentemente dalla loro età, possono essere montati con una mano e con un morso western standard come approvato dalle regole AQHA sull'equipaggiamento oppure con una o due mani e con un morso semplice (snaffle bit) o hackamore come descritto nelle regole AQHA sull'equipaggiamento. Gli esibitori nella rookie ranch cow work hanno a disposizione 50 secondi per completare il lavoro. Il cavaliere deve entrare nell'arena, fronteggiare il cancello d'ingresso del bestiame e segnalare per far entrare il vitello nell'arena. Il vitello deve essere controllato all'estremità d'ingresso dell'arena per dimostrare la capacità del cavallo di trattenere il vitello. Se il vitello non sfida immediatamente il cavallo, il cavaliere deve avvicinarsi aggressivamente al vitello per dimostrare la capacità del cavallo di guidare e bloccare il vitello.

SHW565.1.1 Gli esibitori VRH amateur e VRH youth possono competere solo in una sottodivisione (amateur/youth, limited amateur/limited youth, o rookie amateur/rookie youth) della VRH ranch cow work nella stessa competizione con lo stesso cavallo. Queste sottodivisioni non possono essere eseguite contemporaneamente. Esempio: VRH limited amateur non può gareggiare contemporaneamente con VRH amateur.

SHW565.2 Crediti e Penalità. Tutte le gare iniziano all'ingresso nel recinto; eventuali infrazioni (come usare entrambe le mani sulle redini, usare una mano per instillare paura) sono soggette a penalità a partire da quel momento. Durante il Boxing, verrà attribuito credito per l'espressione del cavallo e il suo 'senso della mucca' (ad esempio, fare movimenti con poca assistenza del cavaliere); trattenere, controllare e girare la mucca; la quantità di lavoro effettivamente svolto; e il grado di difficoltà del lavoro. Le penalità saranno assegnate come segue:

- **1 punto:** Uso eccessivo delle redini (per manovra); fuori posizione (per manovra); perdita del vantaggio di lavoro; lavorare fuori posizione; redine che scivola.
- **3 punti:** Far cadere il vitello senza avere un vantaggio di lavoro; perdere il vitello.
- **5 punti:** Speronare davanti al sottopancia; disobbedienza palese; uso di una mano per instillare paura.
- **Fuori percorso (OP):** Girare la coda; mancato tentativo di qualsiasi parte della classe; ripetuta disobbedienza palese; addestrare il cavallo dopo essere entrato nell'arena prima di chiamare il vitello; addestrare il cavallo i vitelli (se viene assegnato un nuovo vitello); uso di due mani (tranne per i cavalli montati con un morso semplice o hackamore), più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (tranne nella doppia redine). Gli esibitori non possono piazzarsi prima degli altri che completano correttamente il percorso.
- **Squalifica (DQ):** zoppia, abuso, equipaggiamento illegale, mancanza di rispetto o cattiva condotta, lasciare l'arena prima che la gara sia completa; abbigliamento western improprio, caduta del cavallo/cavaliere.

SHW566. VRH AND RHC RANCH CUTTING. Questa classe è giudicata sull'abilità del cavallo di lavorare un bovino separandolo dalla mandria, dirigerlo nel centro dell'arena, 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 cavallo da VRH ranch cutting deve avere l'apparenza naturale di un cavallo da ranch dalla testa alla coda in ciascuna manovra.

SHW566.1 L'obiettivo sarà di separare un capo o due dalla mandria, in base alla divisione, e lavorarlo/i con l'aiuto di quattro assistenti (2 turn back riders) e (2 herd holders). Lo show management può fornire due addetti alla mandria e due assistenti oppure li può fornire il concorrente. Quando un concorrente funge da assistente o addetto alla mandria può usare il cavallo da gara oppure altro cavallo. I cavalli degli assistenti e degli addetti alla mandria devono essere American Quarter Horses.

SHW566.2 In tutte le divisioni, vi sarà un limite di tempo di due minuti. L'annunciatore/cronometrista avviserà quando un minuto dei due minuti di tempo di lavoro è scaduto. Ogni concorrente deve lavorare due capi e ha l'opzione di concludere la gara prima del limite dei due minuti o lavorare i due minuti per intero. Per i paesi internazionali, lo show management ha l'opzione di permettere al concorrente di lavorare i due capi o ci potrà essere limite di tempo di uno e mezzo e lavorare un solo capo.

SHW566.3 il tempo inizierà quando un concorrente passa la linea del tempo appena prima che entri nella mandria. Il tempo non dovrà iniziare fin quando il concorrente oltrepassa una linea del tempo pre determinata e marcata. Il cavaliere poi separerà tranquillamente il suo vitello dalla mandria.

SHW566.4 Eccessiva aggressività o disturbo rivolto alla mandria potrebbero risultare in una squalifica.

SHW566.5 Sarà dato credito ultimo ai cavalli che dimostreranno eccellenza nel lavoro nella mandria impegnandosi con, guidando, posizionando e lavorando il vitello al centro dell'arena con il minimo disturbo rivolto alla mandria.

SHW566.6 I concorrenti non verranno penalizzati per le guidate durante la porzione di cutting, ma dovranno dimostrare la loro naturale abilità.

SHW566.7 Il punteggio sarà al 100 percento determinato dall'abilità naturale del cavallo e dalla sua prova di performance.

SHW566.8 Le penalità devono essere assegnate come segue:

- **1 punto:** Utilizzo eccessivo delle redini (per manovra), fuori cornice (per manovra), perdere il vantaggio di lavoro, punta del piede, piede o staffa sulla spalla, lavorare fuori posizione
- **3 punti:** Raccogliere mandria o creare scompiglio, speronare sulla spalla, rampare o mordere il bestiame, back fence, hot quit
- **5 punti:** il cavallo che smette di lavorare il vitello, perdere il vitello, cambiare il vitello dopo aver avuto uno specifico coinvolgimento, fallire nel separare un singolo animale dopo aver lasciato la mandria, disobbedienza evidente
- **Fuori percorso (OP):** girare la coda, fallire nel separare due vitelli, ripetuta disobbedienza evidente, uso delle due mani (eccetto che per i cavalli junior e livello 1 presentati in filetto/hackamore), più di un dito tra le redini divise o qualsiasi dito tra le redini romal (eccetto che nella due-redini)
- **Squalifica (DQ):** zoppia, abuso, mancanza di rispetto o condotta antisportiva; equipaggiamento illegale; eccessivo disturbo della mandria al punto che al concorrente venga richiesto di lasciare l'arena; lasciare l'arena prima che la gara sia finita, caduta del cavallo/cavaliere, abbigliamento western inappropriato

SHW567. VRH RANCH CONFORMATION. Lo scopo della ranch conformation è di preservare il tipo di cavallo quarter americano selezionando gli individui con buone maniere con lo scopo di rassomigliare all'ideale di razza e che sono le più positive combinazioni di equilibrio, correttezza strutturale, e movimenti con caratteristiche appropriate di razza e sesso e adeguata muscolatura. Il cavallo da VRH Ranch conformation ideale dovrà avere un'apparenza di cavallo da

ranch naturale dalla testa alla coda.

SHW567.1 Per essere eleggibile a competere nella classe di ranch conformation il cavallo deve essere presentato in almeno due classi cavalcate in quella divisione nello stesso show.

SHW567.2 I cavalli in ciascuna divisione dovranno essere presentati come una classe.

- Stalloni, femmine e castroni competeranno insieme in ciascuna di queste divisioni: open, cowboy, amateur e limited amateur.
- Femmine e castroni competeranno in ciascuna di queste divisioni: youth, limited youth, rookie youth and rookie amateur. Divisioni/sottodivisioni non potranno svolgersi contemporaneamente. I concorrenti VRH amateur e VRH youth potranno competere solamente in una sottodivisione allo stesso show con lo stesso cavallo (amateur, limited amateur o rookie amateur; youth, limited youth o rookie youth.)

SHW567.3 I cavalli i cui certificate di registrazione sono marcati con la bocca a pappagallo, criptorchidismo o notazione di eccessivo bianco non sono eleggibili a competere nella classe di ranch horse conformation. Tutti gli stalloni dovranno essere esaminati per confermare che abbiano due testicoli visibili. Tutti gli stalloni e le femmine dovranno essere esaminati per la bocca a pappagallo. Se l'esaminazione rivela che il cavallo ha la bocca a pappagallo o è criptorchide, quel cavallo dovrà essere scusato dall'arena prima del piazzamento finale del giudice indipendentemente dal fatto che la bocca a pappagallo o la condizione di criptorchidismo sia segnata nel certificato di registrazione del cavallo.

SHW567.4 I cavalli devono essere presentati con una capezza da lavoro buona: di corda, intrecciata, nylon o pelle semplice. I cavalli non possono essere presentati con la corda da labbra o la corda di sicurezza; ciò nonostante, una catena può essere usata sotto il mento o sopra il baso. È raccomandato ma non richiesto al concorrente di togliere gli speroni.

SHW567.5 Non appena il cavallo si avvicina, il giudice si sposterà a destra per permettere al cavallo di trottare verso un cono piazzato a 50 piedi più avanti. Al cono, il cavallo continuerà a trottare, girerà a sinistra e trotterà lungo il muro sinistro o fence dell'arena. Dopo il trotto, i cavalli verranno allineati testa a coda per l'ispezione individuale da parte del giudice. Il giudice dovrà ispezionare ciascun cavallo da entrambi i lati, davanti e dietro e piazzare i cavalli in ordine di preferenza.

SHW567.6 I concorrenti non potranno presentare più di un cavallo nelle classi di ranch conformation. Questo permette ai cavalli di rimanere eleggibili per i premi di VRH all-around. Qualsiasi membro corrente dell'AQHA potrà presentare un cavallo per un altro concorrente nella classe open di VRH ranch conformation. Qualsiasi membro corrente amateur o youth o un membro della famiglia del concorrente può presentare un cavallo nella VRH ranch conformation amateur o youth. Un concorrente con molteplici cavalli che entrano nella classe VRH conformation deve guidare uno dei cavalli.

SHW568 RHC TEAM ROPING.

Offerto come classi separate di heading e heeling per divisione (open, amateur e youth) per cavalli di 4 anni e più anziani. Per la parte giudicata delle rispettive classi di RHC team roping - heading e heeling - verranno utilizzati il punteggio e le penalità dell'AQHA Dally Team Roping come descritto in SHW529.

SHW568.1 Formato Giudicato/Cronometrato. Possono essere utilizzati uno o due giudici. Il/i giudice/i devono valutare secondo le regole dell'AQHA team roping. Il tempo della gara verrà calcolato per determinare un punteggio aggiuntivo utilizzando la seguente formula:

SHW568.1.1 Il tempo della gara verrà sottratto da 80. (80 - <tempo> = punteggio tempo)

SHW568.1.2 Il punteggio del tempo verrà aggiunto al punteggio del/dei giudice/i per determinare il punteggio complessivo:

Esempio: per una gara di 7 secondi che ha ottenuto un punteggio di 74: 80 - 7 secondi = 73 + punteggio del giudice di 74 = 147 punteggio complessivo.

SHW568.1.3 Il punteggio complessivo più alto vince.

SHW569 RHC STEER STOPPING. Questa classe verrà offerta nelle divisioni open, cowboy, amateur e youth.

SHW569.1 Evento cronometrato con un limite di tempo di 90 secondi.

SHW569.2 Il cavallo deve partire dietro una barriera a corda o elettronica.

SHW569.3 Solo una mano sulle redini è legale.

SHW569.3.1 Sono legali le redini romal e le redini da roping.

SHW569.4 Il cavaliere sul cavallo giudicato può lanciare quante più volte necessario entro il tempo assegnato. Se viene lanciato più di un loop, il cavaliere deve riavvolgere e costruire ulteriori loop come richiesto. Se il cavaliere non riesce a catturare entro il limite di tempo, deve lasciare l'arena con un punteggio di zero. I cavalieri devono rimanere in sella. La perdita della corda da parte del cavaliere comporta un punteggio automatico di zero.

SHW569.5 I bovini roped possono avere corna o essere senza corna, ma il tipo di bovino deve essere coerente durante la competizione di steer stopping (tutti con corna o tutti senza corna).

SHW569.5.1 Bovini con corna: Le catture legali sono entrambe le corna, mezza testa o intorno al collo. Se un bovino viene roped in un altro modo, e la corda può essere rimossa mentre il cavaliere è ancora in sella, può continuare a lanciare entro il limite di 90 secondi. Verrà assegnato un punteggio di zero per nessuna cattura.

SHW569.5.2 Bovini senza corna (muley): Le catture legali sono intorno al collo.

SHW569.5.3 L'arena deve essere libera eccetto per il flagger e l'aiuto per allineare i bovini. È responsabilità del flagger controllare le catture legali alla testa.

SHW569.5.4 È responsabilità del concorrente segnalare quando la gara è completata affinché la cattura alla testa possa essere controllata.

SHW570. Il giudice può, a sua discrezione, assegnare un nuovo bovino a un concorrente, la gara riprenderà da capo senza penalità.

SHW570.1 Se un bovino è considerato inutilizzabile da un giudice o dallo show management, quel bovino verrà rimosso dal gruppo di bovini utilizzati per la competizione.

SHW570.2 Se il bovino lascia l'arena durante il limite di 90 secondi, il cronometro verrà fermato.

SHW570.2.1 Il concorrente riceverà un nuovo bovino senza barriera (lap and tap).

SHW570.2.2 Il tempo e tutte le penalità principali che si sono verificate fino a quel momento verranno trasferiti al nuovo bovino.

SHW571. PUNTEGGIO. Il punteggio varierà da 60 a 80 punti, con 70 punti che denotano una prestazione media. Ogni manovra sarà valutata da un massimo di più tre a un minimo di meno tre, in incrementi di ½ punto.

SHW571.1 La valutazione inizia quando il cavallo entra nell'arena. Il cavallo sarà giudicato sulle seguenti manovre:

Box e barrier

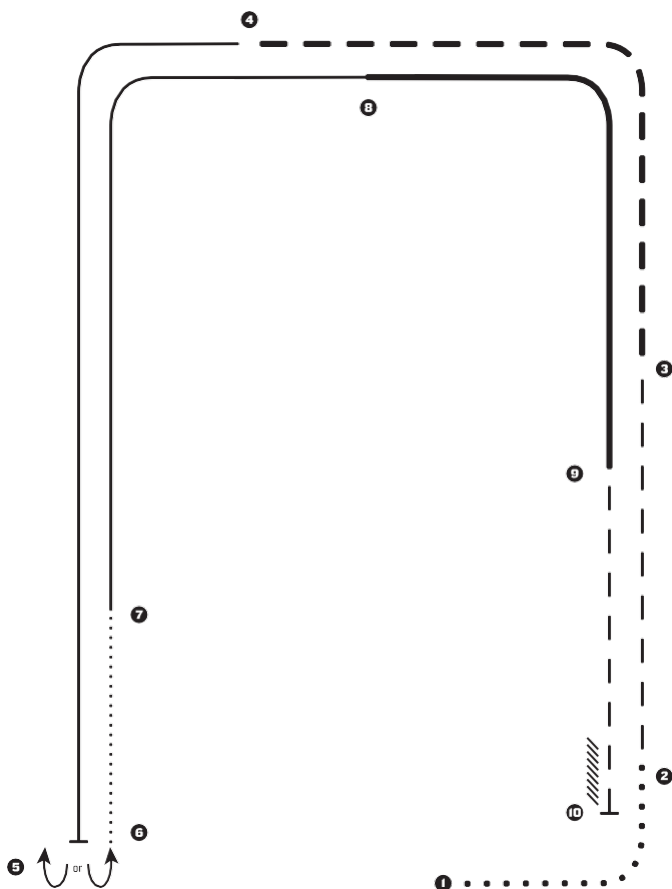
Running e rating

Stop

SHW572. Penalità. Le valutazioni delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate indipendentemente. Le seguenti penalità verranno applicate a ogni occorrenza e saranno sottratte dal punteggio finale:

- **1 punto:** Nervosismo nel box; girare la testa severamente; accovacciarsi nell'angolo; fermarsi storto.
- **2 punti:** Congelarsi nel box; saltare la barriera; scotching; mancare il secondo loop.
- **3 punti:** Mancare il primo loop; togliere una cattura illegale.
- **5 punti:** Rifiutare di entrare nel box; rompere la barriera; alzarsi nel box; correre contro il bovino; disobbedienza palese (calciare, mordere, impennarsi, colpire, essere palesemente insubordinati).
- **0 punti:** Perdita della corda; mancato completamento di una cattura legale entro il limite di tempo; caduta del cavallo o del cavaliere; addestramento eccessivo; frustare o colpire il cavallo con la corda; mancato arresto del movimento in avanti del bovino; mancato far affrontare il bovino al cavallo prima che il dally venga rilasciato; mancato lavoro nell'ordine corretto; mancato tentativo di seguire il pattern; abuso; zoppia del cavallo.

OPZIONALE VRH AND RHC RANCH RIDING PATTERN 1



LEGEND

---	Passo
.....	Passo esteso
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto esteso
—	Galoppo
—	Galoppo esteso
////	Back

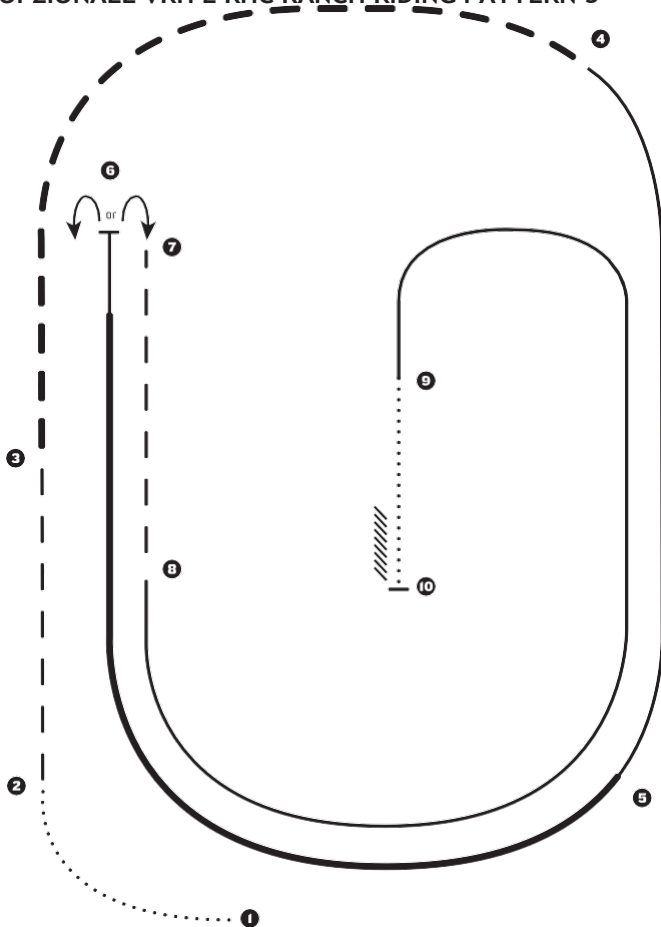
Quando si stabilisce un percorso, le seguenti distanze sono suggerite. I pattern possono iniziare in qualsiasi delle due direzioni e i marker sono opzionali.

1. Trotto esteso da 1 a 2 - 75 piedi
2. Trotto da 2 a 3 - 120 piedi
3. Trotto esteso da 3 a 4 - 240 piedi
4. Galoppo da 4 a 5 - 150 piedi
5. Stop a 5; cambio di direzione (in qualsiasi direzione)
6. Passo da 6 a 7 - 30 piedi
7. Galoppo da 7 a 8 - 150 piedi
8. Galoppo esteso da 8 a 9 - 200 piedi
9. Trotto da 9 a 10 - 90 piedi

Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è solo intesa per la rappresentazione generale del pattern. I cavalieri devono utilizzare lo spazio dell'arena che meglio serve ad esibire i loro cavalli.

10. Fermarsi e indietreggiare a 10 – approssimativamente la lunghezza di un cavallo

OPZIONALE VRH E RHC RANCH RIDING PATTERN 3

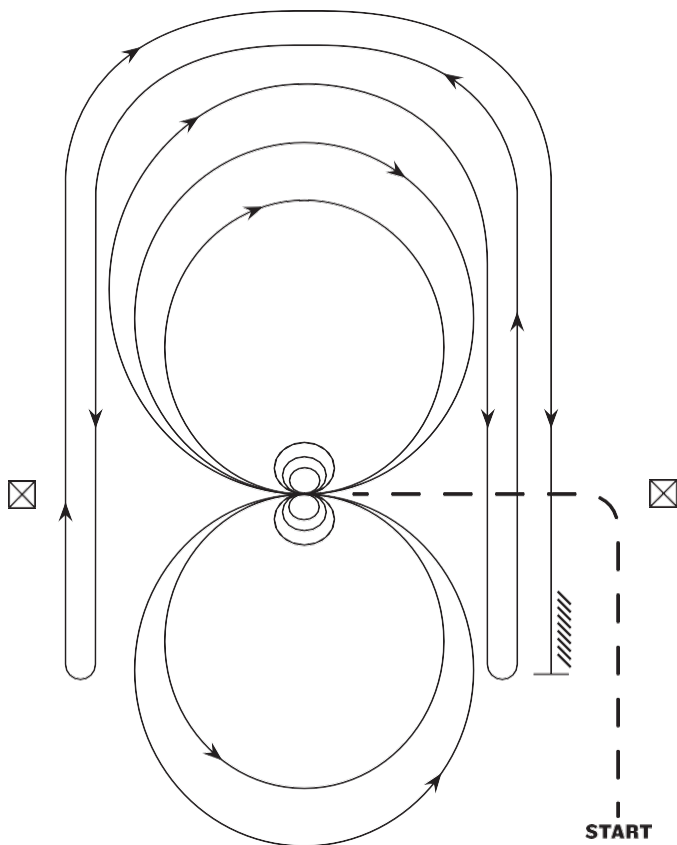


Nota: La descrizione disegnata di questo pattern è solamente intesa come rappresentazione del pattern. I concorrenti devono utilizzare lo spazio dell'arena per meglio esibire i loro cavalli.

I pattern possono iniziare in una delle due direzioni e i markers sono opzionali.

1. Passo da 1 a 2 - 30 piedi
2. Trotto da 2 a 3 - 120 piedi
3. Trotto esteso da 3 a 4 - 240 piedi
4. Galoppo da 4 a 5 - 150 piedi
5. Galoppo esteso da 5 a 6 (raccogliere il galoppo prima dello stop) - 200 piedi
6. Stop a 6; reverse (in qualsiasi direzione)
7. Trotto da 7 a 8 - 120 piedi
8. Galoppo da 8 persino fino a 9; girare verso il centro dell'arena e continuare a galoppare a 9 - 150 piedi
9. Passo da 9 a 10 - 30 piedi
10. Stop e back a 10 - approssimativamente la lunghezza di un cavallo

VRH E RHC RANCH REINING PATTERN 1

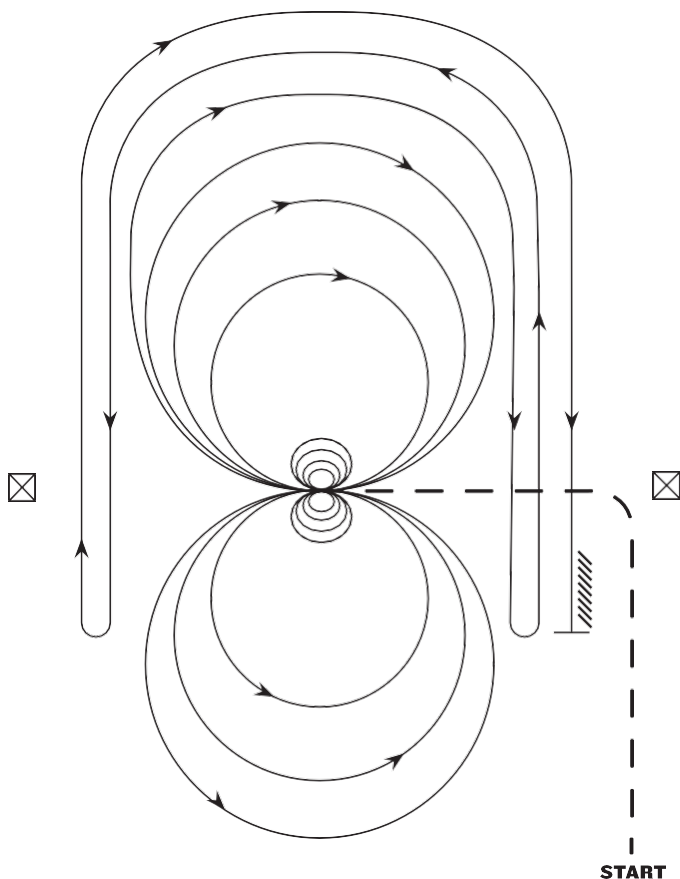


Markers obbligatori lungo il fence o la parete: il giudice deve indicare con i markers lungo il fence dell'arena o la parete il centro del pattern.

Cavalcare il pattern come segue: Trotto fino al centro dell'arena e stop

1. Completare 3 spins in una direzione. Esitare.
2. Completare 3 spins nella direzione opposta. Esitare.
3. Iniziando a mano destra, completare due cerchi grandi e veloci. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
4. Completare due cerchi grandi e veloci a sinistra. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio grande a destra ma non chiudere questo cerchio. Correr lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale e completare un roll back a sinistra ad almeno 20 piedi dal fence o dalla parete, non esitare.
6. Continuare indietro intorno al cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Correr lungo il lato sinistro dell'arena e passare il marker centrale e completare un roll back a destra ad almeno 20 piedi dal fence o dalla parete, non esitare.
7. Continuare indietro sul cerchio precedente, ma non chiudere questo cerchio. Correr lungo il lato destro dell'arena e passare il marker centrale per completare uno sliding stop ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrarre di aver completato il pattern.

VRH E RHC RANCH REINING PATTERN 2

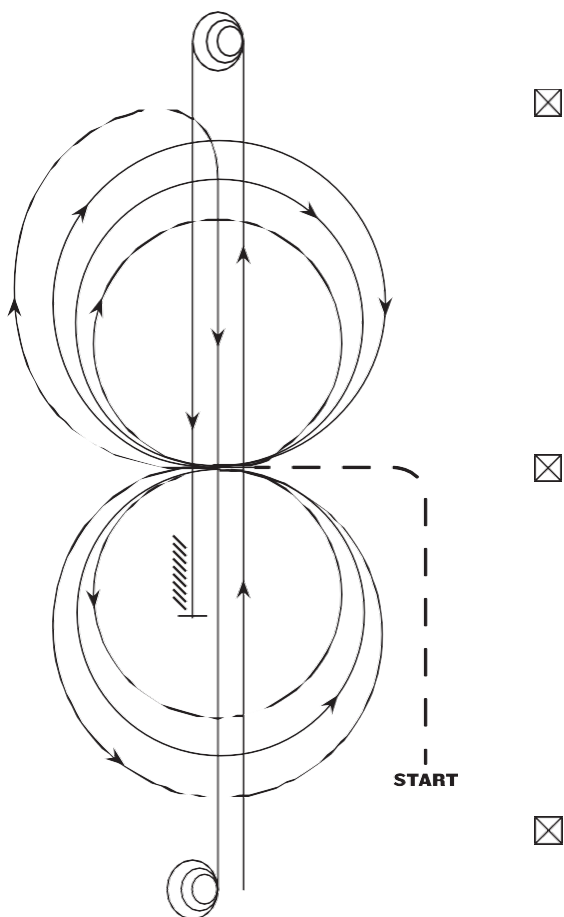


Marker obbligatori lungo il fence o la parete: il giudice deve indicare con i marker lungo la parete dell'arena o il fence il centro del pattern.

Eseguire il pattern come indicato: trottare al centro dell'arena e fermarsi o rallentare al passo prima della partenza.

1. Iniziando a mano destra, completare due cerchi a destra – il primo grande e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro.
2. Completare 4 spins a destra. Esitare.
3. Iniziando a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra – il primo grande e veloce; il secondo piccolo e lento. Fermarsi al centro.
4. Iniziando a mano destra, completare un cerchio grande e veloce a destra e cambiare di galoppo al centro dell'arena. Completare un cerchio grande e veloce a sinistra e cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio grande e veloce a destra, ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, e completare un roll back a sinistra ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence.
6. Correre lungo il lato sinistro dell'arena, passare il marker centrale, e fare un roll stop a destra ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence.
7. Continuare indietro sul cerchio precedente, ma non chiudere questo cerchio. Correre lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, e completare uno sliding stop ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

VRH E RHC RANCH REINING PATTERN 3

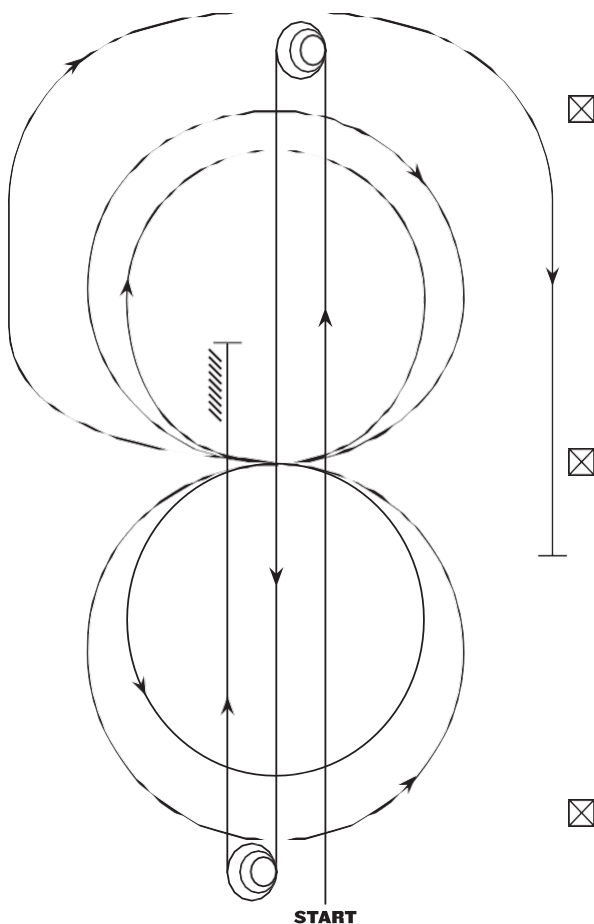


Marker obbligatorio lungo il fence o la parete: Il giudice dovrà indicare con i markers sul fence dell'arena o la parete il centro del pattern. Il giudice deve anche posizionare i markers sul fence o la parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Eseguire il pattern come segue: Trottare al centro dell'arena e fermarsi o essere al passo prima della partenza. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

1. Iniziare a mano destra, completare tre cerchi a destra – i primi due grandi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
2. Completare tre cerchi a sinistra – i primi due grandi e veloci; il terzo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
3. Iniziare un cerchio grande a destra, ma non chiudere questo cerchio. Galoppare oltre il centro dell'arena, passare il marker finale, e completare uno sliding stop.
4. Completare 3 1/2 spins a destra.
5. Passare il centro dell'arena verso il fondo opposto, passare il marker finale, completare uno sliding stop.
6. Completare 3 1/2 spins a sinistra.
7. Galoppare indietro verso il centro dell'arena, passare il marker centrale, e completare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare il completamento del pattern.

VRH E RHC RANCH REINING PATTERN 4

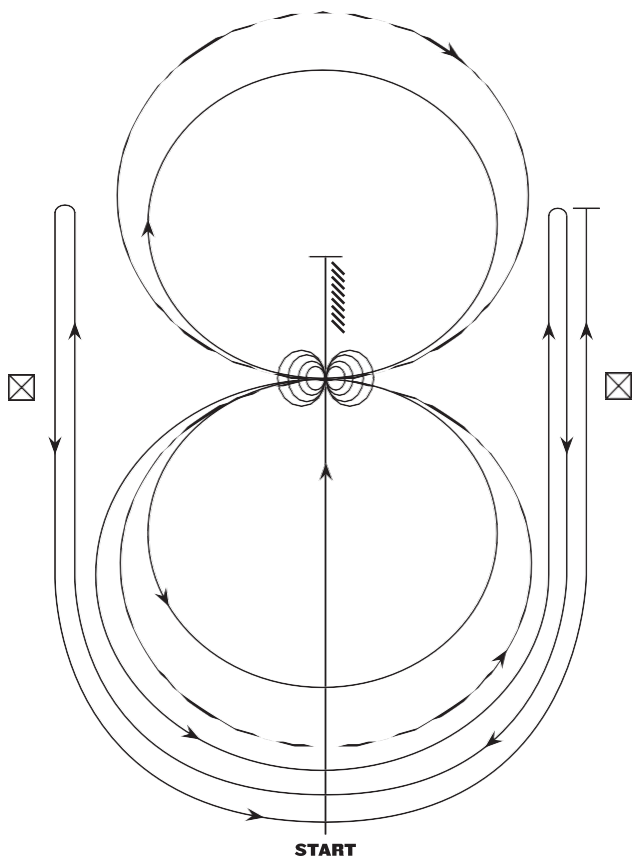


Marker obbligatori lungo il Fence o la Parete: Il giudice deve indicare con i markers lungo la parete dell'arena o del fence il centro del pattern. Il giudice deve posizionare anche i marker del fondo arena lungo il fence o parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Eeguire il pattern come segue:

1. Galoppare oltre il centro dell'arena e superare il marker di fondo e completare uno sliding stop.
2. Completare 3 1/2 spins a sinistra.
3. Galoppare verso il fondo opposto dell'arena, passare il marker di fondo e completare uno sliding stop.
4. Completare 3 1/2 spins a destra.
5. Correre passando il marker centrale e completare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Compleate 1/4 di giro a sinistra; esitare.
6. Iniziando a mano destra, completare due cerchi a destra – il primo piccolo e lento, il secondo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
7. Completare due cerchi a sinistra – il primo piccolo e lento, il secondo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
8. Iniziare un cerchio grande a destra ma non chiudere questo cerchio. Galoppare lungo il lato destroy dell'arena, passare il marker centrale e completare uno sliding stop ad almeno 20 piedi dal fence. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

VRH E RHC RANCH REINING PATTERN 5

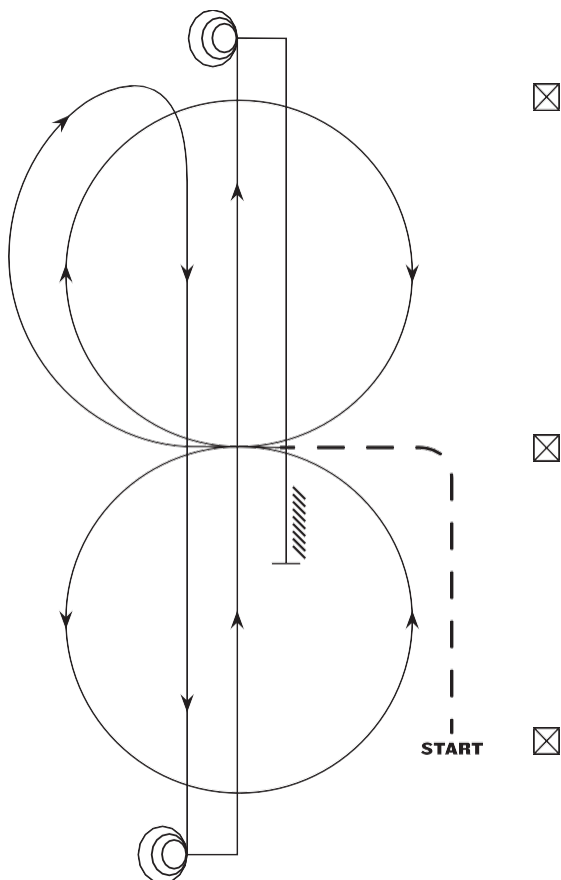


Markers obbligatori lungo il fence o la parete: Il giudice deve indicare con i markers lungo il fence dell'arena o la parete il centro del pattern. Il giudice deve anche posizionare i markers lungo il fence o la parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Eeguire il pattern come segue:

1. Corriere passando il marker centrale e completare uno sliding stop. Indietreggiare fino al centro dell'arena o per almeno 10 piedi. Esitare.
2. Completare quattro spin a destra. Esitare.
3. Completare quattro spin e un quarto a sinistra. Esitare. Il cavallo deve essere rivolto verso il fence di sinistra.
4. Iniziare a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra – il primo piccolo e lento, il secondo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
5. Completare due cerchi a destra – il primo piccolo e lento, il secondo grande e veloce. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
6. Iniziare un cerchio grande a sinistra, ma non chiudere questo cerchio. Corriere lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, e completare un rollback a destra ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence.
7. Continuare indietro lungo il cerchio precedente, ma non chiudere questo cerchio. Corriere lungo il lato sinistro dell'arena, passare il marker centrale, e completare un rollback a sinistra ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence.
8. Continuare indietro sul cerchio precedente, ma non chiudere questo cerchio. Galoppare lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, e completare uno sliding stop ad almeno 20 piedi dalla parete o dal fence. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

VRH E RHC RANCH REINING PATTERN 6

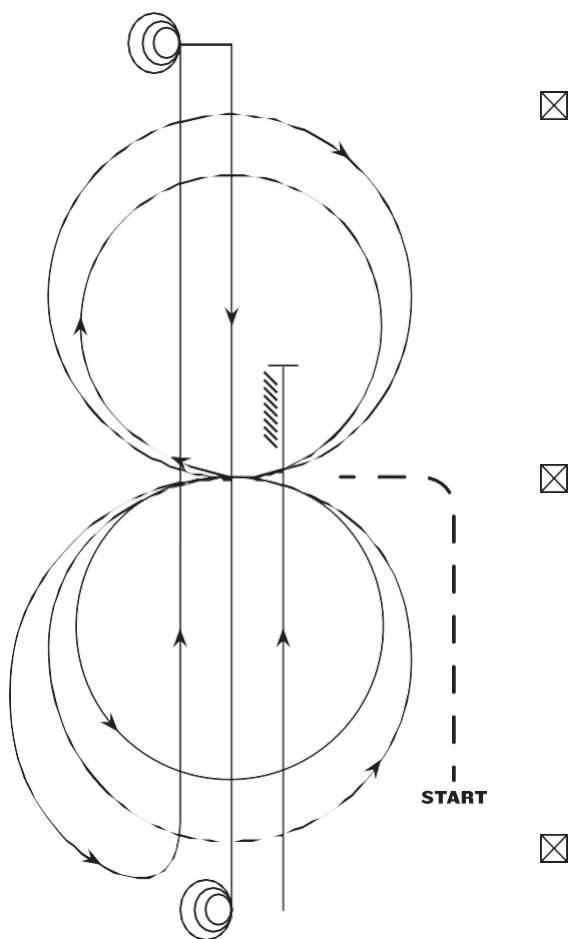


Marker obbligatori lungo il Fence o la parete: Il giudice deve indicare con i marker lungo la parete dell'arena o il fence il centro del pattern. Il giudice deve anche posizionare i marker lungo il fence o la parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Completare il pattern come segue: Trottare al centro dell'arena e fermarsi o essere al passo prima della partenza. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

1. Iniziare a mano destra, galoppare un cerchio a destra. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
2. Completare un cerchio a sinistra. Cambiare galoppo al centro dell'arena.
3. Iniziare un cerchio a mano destra, ma non chiudere il cerchio. Galoppare verso il centro dell'arena, passare il marker di fondo arena, e completare uno sliding stop.
4. Completare 3 1/2 spins a destra.
5. Correre verso il fondo opposto dell'arena, passare il marker centrale, completare uno sliding stop.
6. Completare 3 1/2 spins a sinistra.
7. Correre passando il marker centrale e completare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

VRH E RHC RANCH REINING PATTERN 7



Marker obbligatori lungo il fence o la parete: il Giudice deve indicare con i marker sulla parete dell'arena o fence il centro del pattern. Il giudice deve anche posizionare i marker sul fence o la parete ad almeno 50 piedi da ciascun fondo arena.

Completare il pattern come segue: Trotto fino al centro dell'arena e fermarsi o essere al passo prima della partenza. Iniziare il pattern rivolti verso il giudice.

1. Iniziare a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra – il primo grande e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
2. Completare due cerchi a destra – il primo grande e veloce, il secondo piccolo e lento. Cambiare di galoppo al centro dell'arena.
3. Iniziare un cerchio a sinistra, ma non chiudere questo cerchio. Continuare intorno al fondo dell'arena, correre verso il centro, passare il marker di fondo, e completare uno sliding stop.
4. Completare 3 1/2 spins a sinistra.
5. Correre verso il lato opposto dell'arena, passare il marker di fondo e completare uno sliding stop.
6. Completare 3 1/2 spins a destra.
7. Correre passando il marker centrale e fare uno sliding stop. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

SHW600. Level 1 (Cavallo) HUNTER UNDER SADDLE. Lo scopo del hunter under saddle di livello 1 è quello di permettere a un cavallo di competere in un campo idoneo con cavalli dello stesso livello di esperienza. L'hunter under saddle di livello 1 è il primo passo verso il livello più avanzato di competizione con cavalli di livello 2 e 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 e di equipaggiamento nel hunter under saddle di livello 1 si applicano le stesse regole dell'hunter under saddle .

SHW600.2 Cavalli ammessi a partecipare se non hanno, al 1° gennaio dell'anno di gara corrente:

SHW600.2.1 vinto 25 o più in classi approvate AQHA di hunter under saddle (i punti del cavallo in tutti i livelli in qualunque divisione conterranno inclusi i punti introduttivi/rookie e sono cumulativi nel determinare l'eleggibilità); o

SHW600.2.2 vinto \$2,500 o più in qualunque organizzazione equina o associazione nelle classi di hunter under saddle, inclusi i guadagni riportati da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

SHW600.2.3 Accuratezza dell'eleggibilità è a responsabilità del proprietario o concorrente.

SHW601. HUNTER UNDER SADDLE. Il proposito dei cavalli in questa specialità (hunters) è di presentare o esibire un cavallo con un'espressione luminosa e attenta, le cui andature mostrano il potenziale di essere un working hunter. Perciò, le sue andature devono essere fluenti, radenti al suolo e atletiche. Gòli hunter under saddle devono essere idonei allo scopo. Essi dovrebbero muoversi con falcate lunghe e radenti il suolo avanzando senza sforzo allungandosi facilmente e dolcemente, essere in grado di allungare la falcata e coprire il suolo 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 e 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 morfologia. Il massimo credito verrà dato al cavallo fluido, bilanciato e volenteroso.

SHW601.2 Ai cavalli può essere chiesto di cambiare di galoppo dal passo (flat-footed) o trotto, a discrezione del giudice. Può essergli anche richiesto di allungare la falcata al passo, trotto o galoppo, in una o due direzioni del ring. Un'estensione è un ovvio allungamento della falcata con un leggero incremento dell'andatura esercitando meno sforzo e apparendo fluidi nell'essere guidati.

SHW601.3 A discrezione del giudice, tutti o solo i 12 migliori cavalli possono essere richiesti di esibirsi al galoppo lungo in una o entrambe le direzioni. Non possono esibirsi più di 12 cavalli alla volta nel galoppo lungo. Dopo il galoppo lungo il giudice può chiedere ai concorrenti di fermarsi e lasciare i cavalli fermi a redini lunghe

SHW602. Il cavallo deve essere:

SHW602.1 esibito in under saddle, non nel salto.

SHW602.2 Essere 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 rilevati.

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 nelle categorie di Livello 1 amateur e youth, dove saranno valutati in rapporto alla loro gravità:

Testa portata troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale eccessivamente e costantemente mentre il cavallo è in movimento, o altrimenti mostrare l'apparenza di intimidazione.

SHW605. Livello 1 (CAVALLO) WORKING HUNTER UNDER SADDLE.

Lo scopo del Livello 1 "working hunter under saddle" è permettere a un cavallo di competere in un campo con cavalli minimamente esperti dello stesso livello di esperienza. Il Livello 1 "working hunter under saddle" è una tappa intermedia verso competizioni più avanzate di Livello 2 e Livello 3. Lo scopo di questa classe è esemplificare un cavallo che svolge il proprio lavoro nel campo di caccia e promuovere un aspetto naturale corretto e un movimento fluido in tutte le andature.

SHW605.1 A eccezione dei requisiti di idoneità e delle attrezzature, si applicano le stesse regole del "working hunter under saddle" nel Livello 1.

SHW605.2 I cavalli sono idonei a competere se, al 1° gennaio dell'anno corrente di gara, non hanno:

SHW605.2.1 vinto 25 punti o più in classi "working hunter under saddle" approvate dall'AQHA (i punti del cavallo di tutti i livelli in qualsiasi divisione contano, esclusi i punti introduttivi/rookie e sono cumulativi nel determinare l'idoneità); oppure

SHW605.2.2 vinto 2.500 dollari o più in qualsiasi organizzazione o associazione equina in classi "working hunter under saddle", inclusi i guadagni riportati da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

SHW605.2.3 La precisione dell'idoneità è responsabilità del proprietario o dell'esibitore.

SHW606. WORKING HUNTER UNDER SADDLE. Lo scopo di questa classe è esemplificare un cavallo che svolge il proprio lavoro nel campo di caccia e promuovere un aspetto naturale corretto e un movimento fluido in tutte le andature. I cavalli devono essere mostrati con andature attive, lavorative ed energetiche che coprano molto terreno al passo, trotto e

galoppo. Le andature devono essere comparabili a quelle di un cavallo che esegue un percorso da "working hunter". La lentezza eccessiva al passo, trotto e/o galoppo deve essere penalizzata. I cavalli da "working hunter under saddle" devono esibire un portamento naturale, un equilibrio corretto verso l'alto e un movimento fluido e in avanti, caratteristiche desiderabili per i "working hunters" e che permettono ai cavalli di sviluppare forza e coordinazione per eseguire correttamente i salti.

SHW606.1 Per essere idoneo a partecipare alla classe "caccia a cavallo sotto la sella", il cavallo deve partecipare ad almeno una classe di salti (hunter hack, equitazione sopra i salti, working hunter e/o salto ostacoli) in qualsiasi divisione dello stesso show.

SHW606.2 I cavalli non possono partecipare sia alla classe "hunter under saddle" che alla classe "working hunter under saddle" nello stesso show, indipendentemente dalla divisione.

SHW606.3 Per offrire la classe "working hunter under saddle" in qualsiasi divisione, lo show deve anche offrire almeno una delle seguenti classi di salti: hunter hack, equitazione sopra i salti, working hunter e/o salto ostacoli. La classe "working hunter under saddle" deve essere tenuta immediatamente dopo le classi di salti. La direzione dello show ha l'opzione di mantenere o rimuovere i salti dal ring.

SHW607. I cavalli devono:

SHW607.1 essere mostrati sotto la sella, senza saltare in questa classe. Tuttavia, è richiesto che siano iscritti ad almeno una classe di salti in qualsiasi divisione dello stesso show. Le classi di salti idonee includono hunter hack, equitazione sopra i salti, working hunter o salto ostacoli.

SHW607.2 essere mostrati al passo, trotto e galoppo in entrambe le direzioni del ring. I cavalli devono arretrare facilmente e stare tranquilli.

SHW607.3 essere invertiti verso l'interno, lontano dal bordo del ring.

SHW607.4 A discrezione del giudice, i cavalli possono essere richiesti di passare al galoppo direttamente dal passo o dal trotto. Possono anche essere richiesti di allungare il passo al passo, trotto o galoppo, in una o entrambe le direzioni del ring. Un'estensione è un evidente allungamento del passo con un leggero aumento del ritmo, che richiede meno sforzo e appare fluida da cavalcare.

SHW607.5 A discrezione del giudice, tutti o solo i primi 12 cavalli possono essere richiesti di fare un "hand gallop" (galoppo controllato), in una o entrambe le direzioni del ring. Non più di 12 cavalli devono eseguire l'"hand gallop" contemporaneamente. Durante l'"hand gallop", il giudice può chiedere al gruppo di fermarsi e stare tranquilli con le redini allentate.

SHW608. Errori valutati in base alla gravità:

- Passi rapidi, corti o verticali
- Essere sull'andatura sbagliata
- Cambiare andatura
- Velocità eccessiva in qualsiasi andatura
- Lentezza eccessiva in qualsiasi andatura, perdita di slancio in avanti
- Mancanza di presa dell'andatura corretta quando richiesto
- Testa portata troppo alta
- Testa portata troppo bassa (in modo che il garrese sia più in alto del collo)

SHW609. Errori che comporteranno la squalifica:

Testa portata troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale in modo eccessivo e costante mentre il cavallo è in movimento, o che mostri comunque segni di intimidazione.

SHW610. PLEASURE DRIVING. Lo scopo della classe è di valutare l'abilità del cavallo e la piacevole attitudine mentre tira un carro. Il cavallo deve avere un trotto impegnato con più impulso e una falcata che copre più terreno. Stile, conformazione e sicurezza sono fondamentali 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. La procedura raccomandata per la classe è il passo, l'andatura di posteggio (park gait), l'andatura da strada (road gait), park gait e passo.

SHW610.2 Ad ogni cavallo dovrà essere richiesto di retrocedere facilmente ed in modo diritto nonché di star fermo in modo tranquillo. Al termine della valutazione, gli headers potrebbero essere chiamati per assistere i conducenti nel posizionamento.

SHW610.3 I cavalli devono essere presentati con zoccoli naturali. Se ferrati, saranno utilizzate ferrature standard e non saranno permessi zoccoli allungati, ferri pesanti o pesi per la punta.

SHW610.4 Non è permesso guidare il cavallo, campo gara o campo prova, stando in piedi nel calesse, stando inginocchiati o usando un'estensione del sedile. Un concorrente potrà momentaneamente alzarsi se le circostanze lo garantiscono. Non è permesso lasciare cavalli incustoditi o senza briglia mentre sono attaccati. Una rumorosità eccessiva da parte dei concorrenti sarà penalizzata 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 vivida.

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 costantemente troppo lontani dalla pista verrà penalizzato in accordo con la severità.

SHW616. HUNT SEAT EQUITATION ON THE FLAT. Disponibile solo nelle divisioni dilettanti e giovani. Lo scopo è valutare l'abilità del cavaliere di hunter nel compiere varie manovre con il proprio cavallo, fornendo una base per la progressione naturale alle classi di salto. La comunicazione tra cavallo e cavaliere attraverso segnali e aiuti sottili non dovrebbe essere evidente. L'equitazione viene giudicata sul cavaliere e sul suo effetto sul cavallo. L'equitazione in piano con sella inglese fornisce una base per una progressione naturale alle classi di salto. Il garrese dovrebbe essere a livello o leggermente al di sopra del collo, per consentire un'adeguata spinta posteriore. La testa non dovrebbe essere portata dietro la verticale, dando l'impressione di

intimidazione, né essere eccessivamente estesa in avanti, dando un'apparenza di resistenza.

SHW617. Pattern. 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 ed il galoppo corto. 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. I giudici non devono chiedere ai concorrenti di smontare o rimontare in sella.

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 sull'avampiede. Le staffe o gli staffili non devono essere collegati al sottopancia tramite stringhe o altri materiali.

SHW618.5 È necessario indossare un abbigliamento inglese appropriato. L'abbigliamento e la persona devono essere ordinati e puliti. L'uso di qualsiasi tipo di aiuto artificiale o dispositivo magnetico comporterà la squalifica.

SHW619. Procedura della classe: 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 Una rotazione sugli anteriori a destra viene compiuto muovendo i posteriori a sinistra

SHW619.2 Una rotazione sugli anteriori a sinistra viene compiuta movimento i posteriori destra

SHW619.3 Se ai concorrenti viene richiesto di togliere le staffe, essi possono lasciarle giù o incrociarle sopra al garrese.

SHW619.4 Quando esegue un leg-yield, il cavallo dovrà muoversi in avanti e lateralmente in direzione diagonale con il corpo del cavallo dritto con una leggera flessione della testa nella direzione opposta rispetto al movimento laterale. Quando un cavallo cede a destra, la testa è leggermente (solo per vedere l'occhio del cavallo) a sinistra. Un cavallo che cede a sinistra avrà la testa leggermente piegata a destra.

SHW619.5 Quando un cambio di galoppo è una manovra richiesta, può essere designato come un cambio semplice oppure l'espositore ha l'opzione di eseguire un cambio semplice o un cambio di galoppo al volo.

SHW620. Lavori individuali possono essere compresi di ciascuno dei seguenti:

Gruppo #1: Passo, trotto seduto, trotto lungo, trotto battuto, galoppo, cerchi, figure a 8, stop, retrocedere (back), passi laterali, redini dirette, dimostrazione di cambio di diagonale.

Gruppo #2: Serpentina (al trotto o al galoppo), volta sulle anche o sulle spalle, cessione alla gamba, cambio di galoppo in aria o scomposto (Un cambio di galoppo semplice viene eseguito rompendo al passo o trotto per 1 fino a 3 falcate); or **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.

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° in avanti.

SHW620.3 TROTTO DA SEDUTO E GALOPPO: Al trotto da seduto, la parte superiore del corpo è solo leggermente inclinata in avanti rispetto alla verticale. Al galoppo, il corpo dovrebbe essere posizionato leggermente più in avanti rispetto alla verticale. Quando l'ampiezza della falcata viene ridotta, il corpo dovrebbe essere in una posizione leggermente più eretta.

SHW620.4 POSIZIONE IN DUE PUNTI: Il bacino dovrebbe essere in avanti, ma rilassato, sollevando il peso del cavaliere dalla schiena del cavallo e trasferendo il peso attraverso le gambe del cavaliere. In questa posizione, i due punti di contatto tra cavallo e cavaliere sono le gambe del cavaliere. Le mani dovrebbero essere in avanti, lungo il collo, senza poggiare sul collo.

SHW620.5 GALOPPO IN MANO: Un galoppo a tre tempi con una falcata allungata, eseguito in posizione a due punti. Le gambe sono sui fianchi del cavallo mentre la sella è tenuta sollevata dalla sella. Durante il galoppo in mano, l'angolazione del cavaliere varierà leggermente in base all'allungamento o accorciamento della falcata del cavallo. Un buon standard per un galoppo in mano normale dovrebbe essere di circa 30 gradi davanti alla verticale.

SHW621. PUNTEGGIO: I concorrenti verranno valutati con un punteggio da 0 all'infinito, con 70 che denota una performance media. I percorsi saranno suddivisi in 6-10 manovre, come specificato dal giudice, e ogni manovra sarà valutata da +3 a -3 con incrementi di 1/2 punto accettabili, che saranno aggiunti o sottratti da 70. I punteggi delle manovre devono essere determinati indipendentemente dalle penalità e dovrebbero riflettere un'equa considerazione sia della performance del percorso del concorrente sia della forma e dell'efficacia dell'equitazione del concorrente, risultando nei seguenti punteggi: -3 estremamente scarso, -2 molto scarso, -1 scarso, 0 medio o corretto, +1 buono, +2 molto buono, +3 eccellente. La forma complessiva dell'equitazione e l'efficacia del concorrente dovrebbero anche essere valutate da 0 a 5 con 0 a 2 medio, 3 buono, 4 molto buono, 5 eccellente. I concorrenti dovrebbero essere giudicati anche in pista, e il loro punteggio e/o classificazione del percorso potrebbe essere modificato di conseguenza.

SHW621.2 Penalità. Le valutazioni delle manovre e l'applicazione delle penalità devono essere determinate in modo indipendente. Le seguenti penalità saranno applicate per ciascun evento e saranno detratte dal punteggio finale:

SHW621.2.1 Tre (3) punti

- Interruzione del ritmo al passo o al trotto fino a 2 falcate
- Sbaglio o rotazione eccessiva o insufficiente da 1/8 a 1/4 di giro
- Colpire o urtare un cono
- Mancanza di una diagonale fino a 2 falcate nel percorso o in pista

SHW621.2.2 Cinque (5) punti

- Non eseguire il passo specifico o non fermarsi entro 10 piedi (3 metri) dal punto designato
- Galoppo errato o interruzione del ritmo al galoppo (eccetto quando si corregge un galoppo errato)
- Perdita completa di contatto tra la mano del cavaliere e la bocca del cavallo
- Interruzione del ritmo al passo o trotto per più di 2 falcate
- Perdita di ferro
- Testa portata troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale mentre il cavallo è in movimento, mostrando un'apparenza di intimidazione
- Guardare evidentemente verso il basso per controllare il galoppo o le diagonali
- Mancanza di una diagonale per più di 2 falcate nel percorso o in pista

SHW621.2.3 Dieci (10) punti

- Perdita delle redini
- Uso di una delle mani per infondere paura o lodare mentre si è nel percorso o durante il lavoro in pista
- Tenere la sella con una delle mani
- Stimolare o usare il frustino davanti al sottosella
- Disobbedienza palese, inclusi calci, rampare, saltare e impennarsi

SHW621.2.4 Squalifica (non dovrebbe essere classificato)

- Mancanza di indossare il numero corretto in modo visibile
- Abuso volontario del cavallo o addestramento
- Caduta del cavallo o del concorrente
- Uso illegale delle mani sulle redini
- Uso di attrezzature proibite
- Fuori percorso, incluso: abbattere o colpire il lato sbagliato del cono o del marker; non eseguire mai il passo, il galoppo o la diagonale designati; rotazione eccessiva o insufficiente di più di 1/4 di giro

SHW625. HUNTER HACK. Lo scopo dell'hunter hack è di dare ai cavalli la possibilità di mostrare la loro esperienza nel salto sugli ostacoli bassi e sul piano. 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 (69 cm) e 3 piedi (91 cm). La direzione di gara ha l'opzione di aggiungere un terzo ostacolo, eccetto nelle classi rookie. Tuttavia, se i salti sono sistemati in linea, viene raccomandato che siano in incrementi di 12 piedi (3,5 metri) ma aggiustati a non meno di due falcate. Gli ostacoli non devono essere necessariamente in linea ma, se così fosse, la distanza tra i due deve essere di incrementi di 12 piedi (3,5 metri) ma regolato 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 al fine della qualifica verranno poi esibiti al passo, trotto e galoppo in entrambe le direzioni con un leggero contatto in bocca Il cavallo deve essere presentato con andature attive,

lavorative ed energiche che coprano bene il terreno al passo, trotto e galoppo. Il cavallo deve mostrare una naturale autoportanza, un corretto equilibrio in salita e un movimento fluido e in avanti, che sono desiderabili per un working hunter. Fare riferimento a SHW605."

SHW625.3 A discrezione del giudice ai concorrenti può essere richiesto di galoppare lungo in assetto leggero (hand gallop), saltare e fermarsi tranquilli dopo l'ultimo ostacolo.

SHW625.4 Dove sia necessario suddividere la gara in diverse riprese, ai finalisti dovrà essere richiesto di esibirsi di nuovo sia sugli ostacoli che nel lavoro 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 Ad eccezione dei requisiti di idoneità, dell'altezza degli ostacoli e delle distanze tra gli ostacoli in una linea, le stesse regole si applicano negli eventi rookie over fence come si applicano nella corrispondente classe over fence.

SHW625.8 Altezza degli ostacoli: L'altezza minima per la classe rookie deve essere di 2' (60 cm) con un'altezza massima di 2'3" (69 cm). A causa della bassa altezza degli ostacoli negli eventi rookie over fence, si consiglia che la distanza tra gli ostacoli sia in incrementi di 11 piedi (circa 3,35 metri). È anche consigliabile che il percorso non contenga combinazioni come elementi a uno o due falcate o oser per gli eventi di Livello 1 e 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:

Galoppo o trotto sulla diagonale scorretta

Eccessiva velocità (a qualsiasi andatura)

Eccessiva lentezza (a qualsiasi andatura)

Rottura dell'andatura

Mancanza di prendere l'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 youth livello 1 e amateur livello 1 nelle quali dovranno essere valutate in rapporto alla loro gravità:

Testa portata troppo bassa, dove la nuca è portata al di sotto del garrese in modo continuo mentre il cavallo è in movimento, o altrimenti mostri l'apparenza di intimidazione.

SHW630. Level 1 (CAVALLO) WORKING HUNTER. Lo scopo del working hunter di livello 1 è quello di permettere a un cavallo di competere in un campo idoneo con cavalli poco esperti dello stesso livello di esperienza. Il working hunter di livello 1 è il primo passo verso il livello più avanzato di competizione di livello 2 e livello 3 con cavalli esperti. L'altezza dello steccato sarà tra due piedi e sei pollici (76cm) e due piedi nove pollici (84 m).

SHW630.1 Nel working hunter di Livello 1 si applicano le stesse regole del working hunter salvo i requisiti di partecipazione e l'altezza degli ostacoli

SHW630.2 I cavalli sono ammessi a partecipare se non hanno, al 1° gennaio dell'anno corrente di gare:

SHW630.2.1 Ha vinto 25 punti o più nella classe di working hunter di Livello 1 o ha vinto \$2.500 o più in qualsiasi organizzazione o associazione equestre nelle classi di working hunter, comprese le

vincite segnalate da Q Data, Equistat e altre fonti verificabili.

SHW630.2.2 Ha partecipato alle seguenti classi con AQHA o qualsiasi altra organizzazione o associazione equestre: working hunter (diverso dal Working Hunter di Livello 1), equitazione sui salti o jumping.

SHW630.2.3 Se un cavallo soddisfa i requisiti di idoneità sopra elencati a partire dal 1° gennaio dell'anno di competizione corrente, ma successivamente partecipa a qualsiasi classe di working hunter, equitazione sui salti o jumping con qualsiasi organizzazione o associazione equestre, tale cavallo rimarrà idoneo a competere nelle classi di working hunter di Livello 1, ma solo per il resto dell'anno di competizione corrente.

SHW630.2.4 Se un cavallo soddisfa i requisiti di idoneità sopra elencati a partire dal 1° gennaio dell'anno di competizione corrente, ma successivamente partecipa a qualsiasi classe di working hunter approvata da AQHA (diversa dal Working Hunter di Livello 1), equitazione sui salti o jumping, tale cavallo rimarrà idoneo a competere nelle classi di working hunter di Livello 1, ma solo per il resto dell'anno di competizione corrente.

SHW630.2.5 L'accuratezza dell'idoneità è responsabilità del proprietario o dell'espositore.

SHW635. WORKING HUNTER PROGRESSIVO. Lo scopo del Working Hunter Progressivo è il passo successivo nella progressione dal Working Hunter di Livello 1 al livello di competizione più avanzato con il cavallo esperto. Questa classe dovrebbe essere giudicata secondo lo scopo della sua intenzione.

SHW635.1 Idoneità: Cavalli di tutte le età che non hanno guadagnato 10 punti nelle classi di working hunter approvate da AQHA, esclusi i punti del Working Hunter di Livello 1. Un cavallo è idoneo a competere solo una volta nella classe di Working Hunter Progressivo al AQHA World Show.

SHW635.2 L'altezza degli ostacoli deve essere di 2'9" (84 cm).

SHW636. WORKING HUNTER. Il working hunter rappresenta il tipo di cavallo utilizzato nel campo di caccia. Dovrebbe possedere maniere, capacità di salto, stile, passo e qualità. Il working hunter deve essere in grado di dimostrare la sua capacità di offrire al cavaliere una cavalcata fluida, confortevole e sicura. Le stesse regole si applicano nel junior working hunter come nelle classi senior o di tutte le età working hunter, eccetto l'altezza minima degli ostacoli.

SHW636.1 Un percorso di hunter deve essere qualsiasi percorso che la direzione ritenga una giusta prova di un hunter. I giudici sono responsabili della correttezza di ciascun percorso dopo che è stato impostato e devono richiamare l'attenzione della direzione dello show su eventuali errori che potrebbero portare a percorsi ingiusti o inappropriati. Il giudice deve percorrere il percorso e ha il diritto e il dovere di modificarlo in qualsiasi modo per garantirne la sicurezza. Il giudice può rimuovere o cambiare qualsiasi ostacolo che ritiene non sicuro o non percorribile.

SHW636.1.1 Il percorso handy hunter è un design opzionale per la direzione dello show. La classe è comunque giudicata sulla performance, sul passo dell'hunter, sullo stile di salto e sulla qualità. Sono inclusi anche il movimento, la praticità e la brillantezza del passo. La praticità è definita come movimento che salva terreno senza compromettere negativamente la performance e lo stile. Gli elementi diversi che potrebbero essere visti in un percorso handy hunter sono salti in galoppo, salti opzionali, rollback e salti al trotto.

SHW636.1.2 A discrezione della direzione dello show, il handy hunter può essere offerto nelle classi junior, senior, dilettanti e/o giovani. Questa classe non è raccomandata per i cavalli di Livello 1, progressivi

o le classi di cavalieri di Livello 1.

SHW636.2 Ci sarà un periodo di riscaldamento minimo di cinque minuti dopo la chiusura della camminata del percorso prima che il primo concorrente venga chiamato in pista per competere.

SHW636.3 È permesso fare un giro al momento dell'ingresso in pista.

SHW636.4 Ai cavalli non sarà richiesto di ripetere il percorso.

SHW636.5 Le maniere devono essere enfatizzate nelle classi per giovani e dilettanti.

SHW636.6 Quando un ostacolo è composto da più elementi, qualsiasi disturbo di questi elementi sarà penalizzato; tuttavia, solo una riduzione dell'altezza dell'elemento superiore sarà considerata un abbattimento.

SHW636.7 In caso di attrezzatura rotta, il cavaliere può continuare senza penalità, oppure fermarsi e correggere il problema e sarà penalizzato allo stesso modo di una perdita di impulso in avanti.

SHW636.8 Quando un ostacolo richiede due o più recinzioni (dentro e fuori), i difetti commessi a ciascun ostacolo sono considerati separatamente. In caso di rifiuto o uscita a un elemento, l'ingresso deve ripetere gli elementi precedenti.

SHW636.9 Il percorso deve essere affisso almeno un'ora prima dell'orario programmato della classe.

SHW636.10 È obbligatorio fornire un'area di riscaldamento con almeno un ostacolo di prova o tempo di prova nell'arena.

SHW636.11 L'addestramento sugli ostacoli nella pista o su qualsiasi parte di un percorso esterno è permesso solo nei tempi designati dalla direzione dello show.

SHW637. Disposizione del percorso o dell'arena. È obbligatoria una variazione di direzione. Minimo di quattro ostacoli. I cavalli devono saltare un minimo di otto ostacoli.

SHW637.1 Gli ostacoli che possono essere utilizzati: le recinzioni devono simulare ostacoli trovati nel campo di caccia, come pali e rotaie dall'aspetto naturale, siepi, muri, coop e oxer ascendenti (non quadrati). Il triple bar e il hogsback sono proibiti. I pali a strisce non sono raccomandati; i pali in PVC usati come rotaie non sono permessi.

SHW637.2 L'elemento superiore di tutti gli ostacoli deve essere posizionato in modo sicuro affinché un leggero urto non causi un abbattimento. È raccomandato, ma non obbligatorio, utilizzare coppe di sicurezza approvate dalla FEI o pinze rompibili nella pista di riscaldamento e su tutti gli ostacoli nell'arena di gara.

SHW637.3 La distanza tra gli ostacoli è consigliata in incrementi di 12 piedi (3,5 metri), eccetto alcune combinazioni: uno stride dentro e fuori, 24-26 piedi (7 metri); due stride dentro e fuori, 36 piedi (11 metri); tre stride, 48 piedi (14,5 metri). Nelle classi Rookie, l'espositore può aggiungere uno stride nella linea standard senza penalità, purché sia fatto in modo coerente durante tutto il percorso. La distanza tra gli ostacoli deve essere indicata sui percorsi affissi. Se la distanza non è affissa, la direzione è obbligata a permettere una camminata del percorso prima della classe. La linea deve essere misurata con uno strumento di misurazione.

SHW637.4 L'uso delle ali sugli ostacoli nelle classi di hunter è raccomandato; gli standard fatti di materiale PVC devono essere ancorati o adeguatamente fissati.

SHW637.5 Gli standard di salto con altezze dei fori a intervalli di 3" (8 cm) con coppe di salto sono raccomandati.

SHW638. Altezza degli ostacoli. Una variazione di 3" (8 cm) nell'altezza degli ostacoli, inferiore alle altezze ufficiali indicate di seguito, può essere applicata se la direzione dello show e il giudice ritengono che le circostanze

lo giustificino, ad es. il fondo, il tempo, ecc.

SHW638.1 Se gli amateur select sono tenuti a combinarsi con le classi di amatori regolari a causa di SHW117.1.1, l'altezza degli ostacoli nella classe amateur all-age deve essere impostata a 2'9" (84 cm).

SHW638.2 Nelle classi rookie non sono ammessi gli oxer. Entrate e uscite non sono permesse in nessuna classe rookie o di Livello 1

Classe	Altezza minima	Altezza massima
ALTEZZA DEI FENCE WORKING HUNTER		
All Ages	2'9" (88 cm)	3'3" (99 cm)
Sr	3' (91 cm)	3'3" (99 cm)
Jr, Youth, Amateur	2'9" (88 cm)	3' (91 cm)
Level 1, Select	2'6" (76 cm)	2'9" (88 cm)
Progressive	2'9" (88 cm)	2'9" (88 cm)
Rookie	2' (61 cm)	2'3" (69 cm)

ALTEZZA DEI FENCE HUNTER HACK		
All Hunter Hack eccetto Rookie	2'3" (69 cm)	3' (91 cm)
Rookie Hunter Hack	2' (61 cm)	2' 3" (69 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. **Il round di competizione inizia immediatamente quando attraverso il cancello di ingresso.**

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, morbido.

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; cavalcare fuori ritmo (perdita minore/ "chip"), errori minori addizionali (rub leggero/rubs).

60-69: prestazione di un cavallo che ha un movimento poco bello e che commette errori minori; cavalli con movimento medio o discreto che abbiano saltato male uno o due ostacoli ma non abbiano commesso errori gravi o disobbedienze. Canter trasversale o nessun cambio (60), passo extra in una linea misurata (61-64), errori multipli di distanza, barriera sulla parte superiore del cavalletto o barriera

spostata.

50-59: Trotto, cattive maniere, salto pericoloso, passo extra dentro e fuori, e eliminazione di una falcata in una linea misurata, zampa appesa o zampa caduta.

30-49: Disobbedienza (vedere la tabella delle disobbedienze).

10-29: Un cavallo che evita l'eliminazione ma salta in modo così pericoloso da escludere un punteggio più alto, 2 disobbedienze.

ERRORE MINORI (deduzione suggerita di 2-5 punti per occorrenza)

Salto fuori ritmo (errore minore/"chip")

Cambiamenti di passo evidenti

Un passo di galoppo sbagliato (1 punto per ogni falcata fino a 4 falcate, ulteriori falcare di canter trasversale sono errori maggiori)

Atterraggio su canter trasversale per una falcata (2 punti)

Cambio di galoppo davanti al salto

Galoppo errato una volta che il round di competizione è iniziato (5 punti)

Movimento avanti o indietro al salto

ERRORE MAGGIORI (deduzione suggerita di 10-20 punti per occorrenza)

Canter-trotto più di una falcata (75-70)

Canter trasversale nella linea fino a due falcate (penalità di 10 punti per occorrenza)

Cambio di galoppo mancato per 4 falcate o più

Nessun cambio di galoppo (60)

Trotto nel percorso (55)

Buttare fuori (50)

Salto pericoloso (50)

Uso del bastone sul cavallo in arena (50)

Abbattimento (45)

Prima disobbedienza (40)

Seconda disobbedienza (30)

Terzo rifiuto eliminazione

Maniera

ERRORI MAGGIORI FUORI RITMO (errore maggiore/"chip")

Disobbedienze (errori maggiori):

Rifiuto. Quando un cavallo si ferma davanti a un ostacolo (sia che l'ostacolo sia abbattuto o modificato), è considerato un rifiuto a meno che il cavallo non salti immediatamente l'ostacolo senza fare un passo indietro. Se il cavallo fa un passo indietro, è un rifiuto. Dopo un rifiuto, se il cavallo viene spostato verso l'ostacolo ma non tenta di saltare, è considerato un altro rifiuto.

Passaggio. Un passaggio si verifica quando il cavallo evita o passa l'ostacolo da saltare; salta un ostacolo al di fuori dei suoi marker limitanti; o quando il cavallo o l'esibitore abbattano una bandiera, uno standard, un'ala o un altro elemento limitante dell'ostacolo (senza che l'ostacolo venga saltato).

Perdita di Movimento Avanti. Mancato mantenimento del trotto, canter o galoppo dopo aver attraversato la linea di partenza, tranne quando si tratta di un rifiuto, un passaggio o quando dovuto a circostanze incontrollabili, come quando un ostacolo viene ripristinato.

Circolazione Inutile sul Percorso. Qualsiasi forma di cerchio o cerchi, per cui il cavallo attraversa il suo percorso originale tra due ostacoli consecutivi in qualsiasi punto del percorso, tranne per riprendere l'ostacolo dopo un rifiuto o passaggio.

SHW639.2 I seguenti comportamenti comporteranno eliminazione:

Un totale di tre disobbedienze che possono includere qualsiasi delle seguenti: rifiuto, fermata, passaggio o cerchio extra.

Salto di un ostacolo prima che venga ripristinato.

Scappare dall'arena.

Fuori percorso.

Affrontare deliberatamente un ostacolo.

Mancato trotto del cavallo in un piccolo cerchio con la redine allentata per verificarne la salute, dopo aver saltato l'ultimo ostacolo, mentre si è ancora in sella e prima di lasciare l'arena.

Caduta

Tre disobbedienze

- **Fuori percorso**

SHW645. HUNT SEAT EQUITATION OVER FENCES. Questa classe è disponibile solo in divisioni amateur e youth. L'obiettivo della classe è di giudicare l'abilità e la correttezza del cavaliere amateur e youth nel salto degli ostacoli. Questa classe dovrà essere giudicata sulla precisione dell'abilità di cavalcare mentre si eseguono i salti. L'obiettivo di questa classe è di giudicare l'abilità del cavaliere sui salti, non del cavallo. Si deve considerare solo l'effetto che il cavaliere ha sul cavallo. Il modo che il cavaliere sceglierà di 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. Riferirsi all'Hunt Seat Equitation on the flat; posizione di base.

SHW646. Requisiti del percorso: Il percorso deve essere pubblicato un'ora prima dell'inizio 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 76 cm e la massima 91 cm. Salvo nelle classi novice e select in cui il massimo è di 84 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 il cavaliere porta il cavallo a galoppo scorretto per una o due falcate solo prima o durante il cerchio di cortesia, verrà annotato sul foglio di giudizio, e potrà essere usato per un eventuale spareggio nel caso di una gara di uguale 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, 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 case of knockdowns, the judge will determine a base score for each competitor's performance. A knockdown penalty of 4 points per obstacle will be deducted from base score.

SHW647.5 In caso di rottura dell'attrezzatura o perdita del ferro, il concorrente deve continuare pena la squalifica.

SHW647.6 Un concorrente può iscriversi alla classe solo una volta.

SHW648. PUNTEGGIO. Il turno di competizione inizia immediatamente quando i concorrenti entrano nella zona di gara. Il punteggio sarà basato su una scala da 0 a 100, con una suddivisione approssimativa come segue: 90-100: Equitazione, posizione e presentazione eccellenti; affronta tutti gli ostacoli in modo corretto e alla distanza appropriata; utilizza tutte le opzioni a proprio vantaggio.

80-89: Difetti minori di equitazione, ad es. distanza lunga o debole, distanza profonda, un passo di atterraggio al counter-canter. Il cavaliere mantiene comunque una guida di qualità e fluida.

70-79: Si verificano più problemi, l'equitazione ne risente, ad es. spalle arrotondate, talloni non abbassati, mani non corrette, manca di stile e presenza. Un problema maggiore con un ostacolo, ad es. errore con un avvicinamento del collo, o cambio discreto, salto da un lato dell'ostacolo. Nessun ostacolo pericoloso, percorso non fluido, guida fuori ritmo (errore minore/"chip"), ulteriori difetti minori (vedere la tabella dei difetti minori).

60-69: Difetti maggiori di posizione, cattiva posizione del corpo, gambe e sella allentate, mancato ottenimento o mantenimento del trotto per l'approccio a un ostacolo da trotto, due o tre errori all'ostacolo. Canter trasversale o nessun cambio (60), passo extra in una linea misurata (61-64), errori di distanza multipli.

50-59: Fare riferimento alla tabella dei difetti maggiori.

40-49: Disobbedienza (fare riferimento alla tabella delle disobbedienze).

10-39: Il cavaliere evita l'eliminazione, due disobbedienze, abbattimenti, ostacoli pericolosi, difetti maggiori accumulati.

DIFETTI MINORI (deduzione suggerita di 2-5 punti per occorrenza)

- Salto fuori ritmo (errore minore/"chip")
- Cambiamenti evidenti di passo
- Un passo di canter trasversale (1 punto per ogni falcata fino a 4 falcate, ulteriori passi di canter trasversale sono errori maggiori)
- Cambio di galoppo davanti al salto
- Barriera (deduzione di 4 punti per barriera)
- Diagonale errata fino a 2 passi
- Mani non a un angolo di 45 gradi
- Movimento avanti o indietro al salto
- Salto al canter-trotto di una falcata o meno

DIFETTI MAGGIORI (deduzione suggerita di 10-20 punti per occorrenza)

- Canter-trotto salto di più di 2 falcate
- Nessun cambio di galoppo (60)
- Buttare giù (50)
- Salto pericoloso / eccessiva velocità
- Galoppo errato una volta iniziato il turno di competizione (deduzione di 10 punti)
- Uso del bastone sul cavallo in arena (50)
- Maniere
- Errore maggiore fuori ritmo (errore maggiore/"chip")
- Perdita di staffa (50)
- Perdita delle redini (50)
- Prima disobbedienza (40)
- Seconda disobbedienza (30)
- Diagonale errata per oltre 2 passi
- Tenere le redini in modo errato

ELIMINAZIONE

- Caduta
- Tre disobbedienze
- Fuori percorso
- Mancato trotto del cerchio di salute
- Fuga dall'arena

SHW655. Level 1 (HORSE) JUMPING. Lo scopo del salto di livello 1 è di permettere ad un cavallo di competere in un campo contro cavalli poco esperti allo stesso livello di esperienza. Il salto di livello 1 è il primo passo per poi accedere alle più avanzate competizioni di livello 2 e livello 3. Questa classe dovrà essere giudicata in accordo con i propositi del suo intento. L'altezza dei salti dovrà essere tra i tre piedi (91 cm) e i tre piedi e tre pollici (99 cm)

SHW655.1 Con l'eccezione delle richieste di eleggibilità e altezza per i salti, le stesse regole nel jumping si applicano nella classe jumping Livello 1.

SHW655.2 I cavalli possono competere così tanto finché non hanno al 1° gennaio del corrente anno di gara:

SHW655.2.1 vinto 25 punti combinati o più nelle seguenti classi approvate AQHA: working hunter, equitation sui fences o salto (i punti del cavallo da tutti i livelli in qualunque divisione conterranno e sono cumulativi nel determinare l'eleggibilità); o

SHW655.2.2 ha vinto un totale combinato di \$2.500 o più in qualsiasi organizzazione o associazione equina in eventi di working hunter, equitazione su ostacoli o salti, comprese le vincite segnalate da Q Data, Equistat e altre risorse verificabili.

SHW655.2.3 L'accuratezza dell'idoneità è responsabilità del proprietario o dell'espositore.

SHW656. JUMPING. L'obbiettivo del jumper è solo di saltare e il suo punteggio è basato interamente sulla sua esibizione da solo. La gara di jumping è offerta 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 almeno un ostacolo formato da due o più elementi

SHW657.2 Si raccomanda che il primo ostacolo non superi l'altezza minima prevista.

Fisso e pista (almeno due)

Stia (chicken coop)

Muro di pietra

Barriera tripla

Siepe

SHW657.3 Devono essere indicate sia la linea di partenza, posta ad almeno 3.6 metri prima del primo ostacolo, che quella di arrivo, posta ad almeno 7.3 metri dopo l'ultimo ostacolo. Le linee devono essere indicate da markers distanziati almeno 3.6 metri ed il concorrente ha l'obbligo di attraversarle sia iniziando che terminando il percorso.

SHW657.4 Gli ostacoli, eccetto all'interno delle combinazioni, devono essere collocati a una distanza minima di 48 piedi (14,6 metri) l'uno dall'altro, se le dimensioni dell'arena lo permettono.

SHW657.5 L'altezza degli ostacoli deve essere di almeno 3 piedi (0,95 metri) e di 3 piedi e 6 pollici (1,05 metri) nel primo giro, eccetto nelle categorie youth e amateur, dove deve essere di almeno 2 piedi e 9 pollici (88 cm) e al massimo 3 piedi e 3 pollici (99 cm)

SHW658. Il salto è una gara a punteggio e a tempo. Il tempo concesso per l'esecuzione del percorso dev'essere determinato sotto la direzione dello show

management, giudice/i e progettista del percorso professionale. Il tempo massimo concesso per completare il percorso deve essere calcolato in seguito ad una effettiva misurazione della lunghezza dello stesso (velocità minima 327.6 metri al minuto). La lunghezza del percorso dev'essere annunciata o affissa prima dell'inizio della gara. Il giudice deve assicurarsi che il percorso sia stato accuratamente misurato e che il tempo sia stato correttamente calcolato in rapporto alla velocità. Dopo che il primo concorrente abbia finito il suo percorso, si dovrà annunciare il tempo massimo concesso ed il tempo ottenuto dal concorrente. L'impiego di un tempo massimo concesso è facoltativo nella prima tornata.

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 un barrage 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. Il jump off (gara di spareggio) sarà effettuata sul percorso originale con le modifiche qui descritte.

SHW659.1 In uno spareggio la sequenza degli ostacoli può avvenire in qualunque ordine purché si mantenga la direzione originale, con l'eccezione di ostacoli verticali che possono essere saltati nella direzione opposta rispetto al primo round.

SHW659.2 Il 50% degli ostacoli andrà aumentata, di non meno di 8 cm e non più di 16 cm in altezza, ed di un massimo di 1.8 metri in larghezza.

SHW659.3. Il percorso può essere ridotto dopo la prima tornata e potrà includere ostacoli che possono non essere stati usati 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 ostacoli sono il risultato del calcolo matematico delle penalità che sono date da abbattimenti, disobbedienze ed errori di tempo.

SHW660.1 La prima disobbedienza in qualsiasi punto del percorso viene penalizzata con 4 punti.

SHW660.2 Seconda disobbedienza cumulative in qualsiasi punto del percorso - 4 punti. La terza disobbedienza prevede l'eliminazione.

SHW660.3 In caso di malfunzionamento 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 La perdita di un ferro non è motivo di penalità se il cavaliere non si ferma o verrà 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 Disobbedienza.

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-fuori), il concorrente deve tornare all'inizio della combinazione e saltare tutti gli elementi come anche gli elementi seguenti.

SHW660.7 Run-out. Un run-out si verifica quando il cavallo evita o passa l'ostacolo da saltare; salta un ostacolo al di fuori dei suoi marker limitanti; oppure quando il cavallo o il cavaliere abbattono una bandierina, un montante, un'ala o un altro elemento che delimita l'ostacolo (senza che l'ostacolo venga saltato).

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 Cerchi non necessari sul percorso dopo aver attraversato i marker di partenza (il tempo è iniziato). Qualsiasi forma di cerchio o cerchi, in cui il cavallo attraversa la sua traccia originale tra due ostacoli consecutivi in qualsiasi punto del percorso, tranne per riprendere l'ostacolo dopo un rifiuto o un run-out.

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.

Fallire nell'entrare in campo entro un minuto da quando si è stati chiamati
Fallire nel passare la linea di partenza entro 45 secondi da quando è stato udito il segnale acustico a procedere

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).

Eccessivo utilizzo di frustino, frusta, corda, bastone o redini ovunque sul cavallo

SHW680. DRESSAGE. Un vento approvato AQHA. L'AQHA riconoscerà questi livelli di competizione di dressage iniziando con il Livello di Addestramento, continuando attraverso il Primo Livello, Secondo Livello, Terzo Livello, Quarto Livello, Premio FEI St.George, FEI intermedio1, FEI intermedio 2 e Gran Premio FEI. Il dressage potrà anche essere offerto ad una gara approvata AQHA o un evento speciale e deve essere giudicata da un giudice con licenza USEF/USDF.

SHW680.1 Il freestyle non è riconosciuto.

SHW680.2 Il dressage verrà offerto e approvato attraverso le competizioni con licenza USEF/USDF che svolgano una classe approvata AQHA.

SHW680.3 L'approvazione della gara come anche l'eleggibilità del cavallo e del concorrente devono essere incontrate.

SHW680.4 Una tassa di \$85 una tantum deve essere versata all'AQHA prima della competizione.

SHW681. PUNTI. la percentuale di punteggio verrà convertita in un valore di punti. I punti verranno assegnati in ciascuna divisione e registrati nella documentazione del cavallo: I punti AQHA possono essere guadagnati iniziando dal Livello di addestramento per andare fino al Gran Premio. I punti sono elencati nella documentazione del cavallo e contano per premi come il Registro dei Meriti, i punti alti di fine anno e contano anche per il pagamento del Fondo di Incentivi; ciò nonostante, ol Livello di Addestramento non è eleggibile per il pagamento del Fondo di Incentivi. L'AQHA riconosce i punti alti (dal primo al decimo) per le divisioni open, amateur e youth per ciascun livello.

PUNTEGGI				
Percentuale	60-65	66-70	71-75	76+
CONVERSIONE DEI PUNTI				
Livello training	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

SHW682. WESTERN DRESSAGE. L'AQHA riconoscerà questi livelli di competizione di dressage western a partire dal Livello Base, Livello 1, Livello 2, Livello 3 e Livello 4. Il dressage western può anche essere offerto in una gara o evento speciale approvato dall'AQHA e deve essere giudicato da un giudice autorizzato USEF/WDAА. Un elenco di giudici qualificati sarà disponibile sul sito web dell'AQHA. Le regole della USEF/WDAА sono disponibili su usef.org.

SHW682.1 Freestyle, Suitability, Hack e Dressage Seat Equitation non sono riconosciuti per la competizione AQHA.

SHW682.2 Devono essere soddisfatti i requisiti di approvazione della gara, nonché i requisiti di idoneità del cavallo e dell'espositore.

SHW682.3 PUNTI. Il punteggio in percentuale sarà convertito in un valore di punti. I punti saranno assegnati in ciascuna divisione e registrati nei registri del cavallo. I punti AQHA possono essere guadagnati a partire dal Livello Base e fino al Livello 4.

SHW682.4 La classe di dressage western del World Show sarà il test

più alto al livello più alto offerto dalla WDAA. I punti di qualificazione per questa classe devono essere guadagnati allo stesso livello.

SHW682.5 Il Livello Intro non avrà un premio di fine anno per il punteggio più alto, né saranno assegnati punti AQHA.

SHW682.6 Saranno seguite le regole sull'equipaggiamento della USEF/WDAA.

PUNTEGGIO				
Percentuali	60-65	66-70	71-75	76+
CONVERSIONE DEI PUNTI				
Livello base	1	2	3	4
Livello 1	1.5	3	4.5	6
Livello 2	2	4	6	8
Livello 3	2.5	5	7.5	10
Livello 4	3	6	9	12

SHW700. BARREL RACING. Gli esibitori competono contro il tempo, seguendo un percorso composto da tre barili disposti in un modello triangolare a “quadrifoglio”. I concorrenti devono scegliere se partire dal barile a destra o a sinistra, girarci attorno e procedere al barile successivo, completando il percorso dopo aver girato attorno al terzo barile e correndo verso casa. Il barrel racing è un evento cronometrato.

SHW700.1 Il concorrente è consentito partire correndo. Al segnale dello starter, il concorrente correrà verso il barile numero 1, passerà alla sua sinistra e completerà una rotazione di circa 360 gradi intorno ad esso; poi procederà verso il barile numero 2, passerà alla sua destra e completerà una rotazione leggermente superiore a 360 gradi intorno ad esso; poi andrà al barile numero 3, passerà alla sua destra e farà un'altra rotazione di circa 360 gradi intorno ad esso; infine, sprint verso la linea di arrivo, passando tra i barili 1 e 2. Questo percorso di barili può anche essere eseguito a sinistra. Ad esempio, i concorrenti inizieranno dal barile numero 2, girando a sinistra intorno a questo barile, poi verso il barile numero 1, girando a destra, poi verso il barile numero 3, girando di nuovo a destra, seguito dalla corsa finale verso la linea di arrivo.

SHW700.2 Abbattere un barile comporta una penalità di cinque secondi.

SHW700.3 Il mancato rispetto del percorso comporta la squalifica.

SHW700.4 In barrel racing, un concorrente può toccare il barile con le mani.

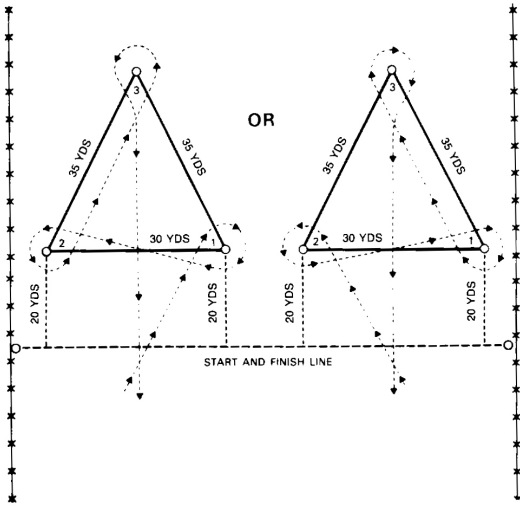
SHW700.5 Una frusta non può superare i due piedi di lunghezza, esclusi gli “over and unders” che devono essere fissati alla sella.

SHW700.6 Se un esibitore gareggia in più di una classe di barrel racing e paga le tasse d'iscrizione per ciascuna classe, può correre una sola volta e trasferire il tempo a tutte le classi (tempi rollover).

SHW700.7 Si raccomanda di eseguire la livellatura della pista prima dell'inizio di una gara di barrel racing e dopo ogni sette cavalli. La direzione della gara può livellare più frequentemente.

SHW700.8 Il giudice deve squalificare qualsiasi concorrente per uso eccessivo di frusta, corda, frustino, bastone o redini in qualsiasi parte del cavallo.

SHW700.9 In caso di parità dove sono coinvolti i punti, la classifica verrà decisa con uno spareggio se tutti gli esibitori in parità accettano di partecipare a uno spareggio; in caso contrario, si userà il lancio di una moneta per separare i pari merito. Il cavallo dichiarato vincitore nello spareggio deve ripetere il percorso entro due secondi dal suo tempo originale o lo spareggio dovrà essere ripetuto. Il tempo di penalità non si applicherà alla regola dei due secondi ma si applicherà al tempo finale dello spareggio.



SHW701. IL 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 sufficiente 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. Timer elettronici sono raccomandati da usarsi insieme a due orologi di back-up utilizzati da cronometristi ufficiali. Se il timer elettronico fallisce la media degli orologi verrà usata per indicare il tempo ufficiale.

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. Questa gara a tempo consiste in una serie di sei paletti distanziati 21 piedi (6.4 metri), nella quale cavallo e cavaliere vi oscilla attraverso ad un alto grado di velocità. I cavalli corrono verso il fondo opposto della serie di paletti, si gira e ondeggia dentro e fuori mentre torna indietro verso l'inizio. I cavalli poi completano un giro intorno al primo paletto e manovra di nuovo tra la serie di paletti. All'ultimo paletto, poi completa il giro e corre verso la linea di traguardo 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. Un cavallo potrà iniziare sia a destra che a sinistra del primo paletto e poi corre la rimanente parte del percorso in accordo con la scelta iniziale.

SHW703.2 Abbattere un paletto sarà penalizzato con 5 secondi di tempo.

SHW703.3 L'errore di percorso causerà la squalifica.

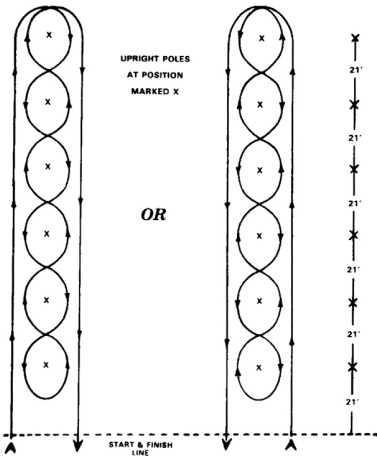
SHW703.4 Il concorrente può toccare il paletto con la mano durante la gara. Se il percorso originale viene modificato da un cavaliere che afferra intenzionalmente un paletto, verranno assegnati cinque secondi di penalità per ogni paletto afferrato.

SHW703.5 Un frustino non può eccedere i due piedi in lunghezza escluso sopra e sotto che deve essere attaccato alla sella

SHW703.6 Se un concorrente gareggia in più di una classe di pole bending e paga l'iscrizione per ogni classe, il concorrente potrà correre una volta e utilizzare il tempo ottenuto anche nelle altre classi senza correre (roll over time)

SHW703.7 si raccomanda il passaggio del trattore prima dell'inizio del pole bending e dopo ogni sette concorrenti. La direzione di gara può passare il trattore più frequentemente.

SHW703.8 Il giudice deve squalificare qualunque concorrente per uso eccessivo di frusta, corda, frustino, bastone o redini ovunque sul cavallo.



SHW703.9 Nel caso di un pareggio che comporti l'assegnazione di punti, i piazzamenti verranno determinati da work-off

Se tutti i concorrenti pari merito acconsentono ad effettuare un run-off, in caso contrario, una moneta lanciata in aria verrà usata per separare i pari merito. Il cavallo che è stato dichiarato vincitore nello spareggio, deve rifare il percorso nel limite di due secondi di tempo rispetto al suo percorso originale. In caso non vi riuscisse, lo spareggio andrà rifatto. Il tempo di penalità non si applica alla regola dei due secondi mentre si applica al totale del percorso.

SHW704. PERCORSO. Il 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).

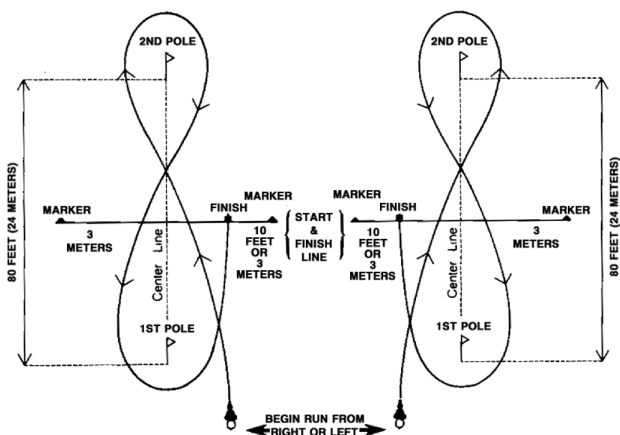
SHW704.1 Il percorso di pole bending deve essere svolto intorno a sei paletti

SHW705. Timer elettronici sono raccomandati da usarsi insieme a due orologi di back-up utilizzati da cronometristi ufficiali. Se il timer elettronico fallisce la media degli orologi verrà usata per indicare il tempo ufficiale

SHW710. STAKE RACE Una gara per concorrenti youth, amateur e Select solamente, la stake race è una gara a tempo che consiste nel sistemare dei marker da ciascun lato di una linea centrale. I concorrenti al momento del via dovranno completare un pattern a forma di figura 8. Essi dovranno attraversare la linea del centro tra i marker dritti, dirigersi verso il primo paletto alla sua destra o sinistra, compiere un giro di 180 gradi, dirigersi verso il secondo paletto, girare intorno ad esso nella direzione opposta e poi verso la linea del centro per fermare l'orologio

SHW710.1 Il concorrente può partire in rincorsa e può iniziare prendendo il primo paletto sia a destra che a sinistra. Si inizia incrociando la linea centrale tra i due markers (che in quel momento è linea di partenza), si gira 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.

SHW710.2 Se un paletto o un palo eretto viene abbattuto, verrà assegnata una penalità di 5 secondi. Se il percorso originale viene modificato da un concorrente che afferra intenzionalmente un palo, verrà assegnata una penalità di 5 secondi per ogni palo afferrato.



SHW710.3 Tutti i cavalli devono iniziare 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" (punteggio zero, come se non avesse partecipato).

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 eccedere i due piedi in lunghezza escluso sopra e sotto che deve essere attaccato alla sella

SHW710.7 si raccomanda il passaggio del trattore prima dell'inizio del pole bending e dopo ogni sette concorrenti. La direzione di gara può passare il trattore più frequentemente.

SHW710.8 Il giudice deve squalificare qualunque concorrente per uso eccessivo di frusta, corda, frustino, bastone o redini ovunque sul cavallo.

SHW710.9 Nel caso di un pareggio che comporti l'assegnazione di punti, i piazzamenti verranno determinati da work-off

Se tutti i concorrenti pari merito acconsentono ad effettuare un run-off, in caso contrario, una moneta lanciata in aria verrà usata per separare i pari merito.

SHW711. PERCORSO. La linea di partenza e di arrivo è larga 20 piedi (6 metri) ed è segnata da due marcatori verticali posti a 10 piedi (3 metri) su ciascun lato della linea centrale e abbastanza bassi da non interferire con il timer, se viene utilizzato. Si raccomandano coni o piloni bassi. Il primo e il secondo palo che segnano la linea centrale si trovano a 40 piedi (12 metri) dalla linea di partenza e di arrivo, rendendoli distanti un totale di 80 piedi (24 metri) l'uno dall'altro

SHW712. Si raccomanda l'uso di timer elettrici insieme a due cronometri di riserva utilizzati dai cronometristi ufficiali. Se il timer elettronico si guasta, verrà utilizzata la media dei cronometri per indicare il tempo ufficiale.

SHW712.1 Il cronometraggio inizia non appena il muso del cavallo raggiunge la linea di partenza e si ferma quando il muso del cavallo supera la linea di arrivo

SHW750. COWBOY MOUNTED SHOOTING. Come evento approvato AQHA, questo è un evento a tempo, ad azione veloce, su un percorso specifico con un alto grado di velocità e agilità da parte del cavallo e l'abilità a sparare del cavaliere. Le competizioni si terranno durante gli eventi di dell'associazione di Cowboy Mounted Shooting.

SHW750.1 Le competizioni CMSA verranno offerte ed approvate tramite l'associazione di Cowboy Mounted Shooting.

SHW750.1.1 Le regole dell'associazione di Cowboy Mounted Shooting sono disponibili in cowboymountedshooting.com

SHW750.1.2 Gli eventi AQHA/CMSA ai fini dell'arbitraggio seguiranno le regole AQHA riguardanti morsi e briglie, equipaggiamento western e regole per le gare di velocità. Tuttavia, queste regole includono ma non sono limitate a SHW300, SHW305, SHW306, SHW307, SHW325, VIO300 e VIO320.

SHW750.2 I concorrenti e i cavalli dovranno incontrare i requisiti di eleggibilità AQHA.

SHW750.3 I privilegi di approvazione verranno garantiti o rifiutati dall'CMSA.

SHW750.4 PUNTI I punti verranno assegnati in ciascuna divisione in accordo con lo schema di punteggio esistente. I punti e i piazzamenti verranno registrati nel registro dei cavalli e dei cavalieri. Tutti i punti sono eleggibili per i premi AQHA esistenti.

SHW755. CLASSI WALK-TROT. Le classi Walk-Trot possono essere organizzate in western pleasure, western horsemanship, trail, hunter under saddle e hunt seat equitation. Le classi Walk-Trot sono disponibili, a discrezione della direzione del concorso, in qualsiasi evento approvato nelle categorie giovanili e amatoriali.

SHW755.1 Per competere nelle classi Walk-Trot, un esibitore deve essere idoneo al Livello 1 in quella particolare classe.

SHW755.2 Le classi Walk-Trot possono essere organizzate solo come classe per tutte le età e non possono essere suddivise in gruppi di età youth o select. È consentita solo una combinazione cavallo/cavaliere per classe. Se un cavaliere è iscritto in una classe Walk-Trot, non può partecipare alla classe corrispondente con il galoppo/cantering nello stesso concorso. Tuttavia, quella combinazione può alternarsi tra i diversi concorsi.

SHW755.2.1 Nessun cavallo può partecipare sia al walk-trot western pleasure che al ranch riding o sia al walk-trot western pleasure che al VRH ranch riding nello stesso concorso, indipendentemente dalla divisione. **SHW755.2.2** Nessun cavallo può partecipare sia al walk-trot trail che al ranch trail o sia al walk-trot trail che al VRH ranch trail nello stesso concorso, indipendentemente dalla divisione.

SHW755.3 Non esiste un premio di alto punteggio di fine anno e non è una classe del World Show. I punti walk-trot non contano per la qualificazione al Performance Halter. Un esibitore può guadagnare un numero illimitato di punti e continuare nel walk-trot o passare al livello rookie nella rispettiva classe a proprio ritmo. I punti walk-trot non influenzano l'idoneità dell'espositore o del cavallo in qualsiasi livello o divisione.

SHW755.4 Nelle classi walk-trot si applicano le stesse regole della classe corrispondente, ad eccezione del fatto che il galoppo/cantering è proibito sia nei pattern che sulla pista.

SHW755.5 DIFETTI:

- Gli esibitori che sbagliano pattern, urtano o si trovano sul lato sbagliato di un cono, non eseguono mai l'andatura specificata o eseguono una girata superiore di oltre 1/4 rispetto a quanto designato, non saranno squalificati, ma dovranno sempre classificarsi sotto gli espositori che non commettono un errore di squalifica.
- Punteggiati in base alla gravità, includono:
- Testa portata troppo bassa e/o chiaramente dietro la verticale in modo eccessivo e costante mentre il cavallo è in movimento, o che altrimenti mostra segni di intimidazione.

SHW760. COMPETIZIONE PER EQUESTRIANI CON DISABILITÀ (EWD) PER ESIBITORI INDIPENDENTI E SUPPORTATI.

SHW761. PREMI E RICONOSCIMENTI. Punti di rendimento verranno assegnati in ogni classe su base di un cavallo, un cavaliere, secondo la SHW261. I punti di rendimento verranno assegnati alla combinazione cavallo/espositore con i punti che verranno registrati sui record individuali AQHA sia del cavallo che dell'esibitore. Sarà disponibile un premio di alto punteggio di fine anno per la combinazione esibitore/cavallo con il maggior numero di punti in ciascuna classe EWD. I punti di rendimento non sono considerati per la qualificazione al World Show.

SHW762. REGOLE GENERALI. Per fornire alla direzione del concorso l'opzione di includere una competizione per equestriani con disabilità, l'AQHA ha adottato queste regole e ha fornito un sistema di punti di rendimento e premi per i partecipanti. Facendo ciò, l'AQHA non assume la responsabilità per la sicurezza dei partecipanti. Poiché è la direzione del concorso a condurre questi eventi e a controllare sia l'impianto fisico che tutti gli aspetti degli eventi, la responsabilità per

la sicurezza dei partecipanti rimane esclusivamente con la direzione del concorso.

SHW762.1 Ogni partecipante o il loro genitore o tutore, consentendo la partecipazione, assume tutti i rischi di lesioni personali o danni materiali derivanti dalla partecipazione e con la presente libera e esonera l'AQHA e la direzione del concorso, i rispettivi funzionari, direttori, rappresentanti e dipendenti da qualsiasi responsabilità, qualunque sia la sua origine, derivante da tale partecipazione, ad eccezione di un atto o omissione negligente, se presente, degli indennizzati. Inoltre, in qualità di genitore o tutore legale, accettano di indennizzare e tenere indenne l'AQHA e la direzione del concorso da tale responsabilità verso il minore.

SHW762.2 La partecipazione a un evento approvato AQHA, in qualsiasi veste, costituirà autorizzazione per AQHA, i suoi agenti, designati o incaricati a fotografare, registrare video, trasmettere in televisione, pubblicare sul web o registrare con altri mezzi (di seguito denominati "materiale fotografico") qualsiasi persona o animale presente nell'evento approvato AQHA, e costituirà inoltre autorizzazione per l'uso del nome, della voce e della biografia di tale persona, o del nome, pedigree e record delle prestazioni di qualsiasi animale presente (di seguito denominati "informazioni correlate") in combinazione con qualsiasi materiale fotografico.

SHW763. APPROVAZIONE DEL CONCORSO. La direzione del concorso richiede l'approvazione AQHA di questi eventi su base volontaria e l'assunzione della responsabilità per la sicurezza da parte della direzione del concorso è richiesta dall'AQHA come condizione espressa affinché l'AQHA conceda l'approvazione per questi eventi.

SHW763.1 Per ottenere l'approvazione provvisoria AQHA, la domanda deve essere presentata almeno 120 giorni prima dell'evento su moduli forniti o accettabili dall'AQHA, indicando la data e il luogo degli eventi desiderati insieme alla tassa di approvazione del concorso.

SHW763.1.1 Per quanto riguarda i concorsi internazionali (escluso il Canada), le domande di approvazione del concorso devono essere presentate almeno 60 giorni prima della prima data del concorso proposto.

SHW763.2 L'evento sarà approvato se non è già noto un evento EWD simile approvato nella stessa data entro un raggio di 300 miglia.

SHW763.3 Le classi EWD possono essere tenute in concorsi approvati dall'AQHA, eventi US Para-Equestrian o possono essere eventi autonomi.

SHW763.4 Un esibitore può mostrare più di un cavallo nelle classi con lavoro individuale come delineato nel regolamento; i cavalli non possono essere mostrati da più di un esibitore nella stessa classe EWD.

SHW764. CLASSI APPROVATE AQHA PER CAVALIERI CON DISABILITÀ:

SHW764.1 Showmanship

Showmanship solo al passo

Walk-Trot-Jog Showmanship

SHW764.2 Categorie supportate di passo/trotto

Passo-trotto Hunt Seat Equitation on the Flat

Hunter Under Saddle al passo-trotto

Walk-Trot-Jog Trail

Western Horsemanship al passo-trotto

Western Pleasure al passo-trotto

SHW764.3 Categorie indipendenti di Walk/Trot-Jog

Hunt Seat Equitation on the Flat al passo-trotto

Hunter Under Saddle al passo-trotto

Para Reining passo-trotto

Walk-Trot-Jog Trail

Western Horsemanship al passo-trotto

Western Pleasure al passo-trotto

SHW764.4 Categoria indipendente Walk/Trot–Short Jog/Canter Lope

Walk-Trot-Canter Hunt Seat Equitation on the Flat

Walk-Trot-Canter Hunter Under Saddle

Walk-Jog-Lope Para Reining

Walk-Jog-Lope Western Horsemanship

Walk-Jog-Lope Western Pleasure

Walk-Trot-Jog-Canter-Lope Trail

SHW765. DIAGNOSIS. Al fine di poter partecipare, un concorrente deve avere la diagnosi medica di una condizione di impedimento permanente che possa essere misurata oggettivamente. Esempi di condizioni, malattie e disturbi che possono portare ad una menomazione permanente come: paresi, amputazioni (parziali o totali), anchilosi, lesioni neurali del motore superiore, menomazioni visive e disabilità intellettuali. Condizioni eleggibili includono: amputazione, artrogrifosi, sindrome Asperger, disordine dello spettro autistico, disordine Batten, incidente cerebrovascolare (infarto), atassia celebrale, paralisi celebrale, sindrome di Coffin-Lowry, fibrosi cistica, sindrome di Down, nanismo, sindrome X fragile, atassia di Friedreich, sindrome di Guillan-barre, problemi di udito, microcefalia, sclerosi multipla, distrofia muscolare, sindrome di Hunter, artrite reumatoide giovanile, ritardo mentale sindrome post-polio, sindrome di Prader Will, sindrome di Rett, spina bifida, lesione della colonna vertebrale, sindrome di Tourette, lesione traumatica del cervello, disordine trisomico e menomazioni visive. Diagnosi aggiuntive verranno considerate su richiesta.

SHW765.1 Moduli per le diagnosi e Moduli per un Equipaggiamento Riadattato Accettabile Al fine di partecipare agli eventi EWD, un medico con licenza deve firmare il modulo di diagnosi AQHA. Inoltre un modulo per l'equipaggiamento adattabile accettabile AQHA e il modulo per l'abilità a cavalcare devono essere completati e firmati da un istruttore certificato o un coach dell'Associazione Internazionale Professionale degli Horsemanship terapeutici (PATH Intl.), delle Olimpiadi Speciali, Dell'US Para-Equestrian, l'associazione horsemanship certificati o IRD o un istruttore d'equitazione terapeutico certificato che sia anche un membro attivo dell'AQHA, indicando l'abilità a cavalcare e un equipaggiamento adattato che sia richiesto. Un numero valido di tesseramento AQHA o l'applicazione a membro AQHA verranno annotati nell'approvazione EWD.

SHW765.2 Una volta che un esibitore compete in una classe Walk/Trot-Jog/Canter-Lope, non può tornare a partecipare a classi Walk/Trot-Jog nello stesso concorso ippico.

SHW767. È necessario rispettare i requisiti di idoneità del cavallo e dell'esibitore.

SHW767.1 Né l'esibitore né la sua famiglia immediata sono obbligati a possedere il cavallo. Tuttavia, il/i proprietario/i devono essere membri AQHA in regola per poter competere.

SHW767.2 Gli stalloni non sono idonei a partecipare a nessuna classe EWD AQHA.

SHW767.3 Il benessere del cavallo è delineato nel regolamento, tuttavia, cavalli con lievi disabilità o zoppie possono essere utilizzati a discrezione del giudice.

SHW767.4 Qualsiasi razza di cavallo può essere mostrata nello stesso evento e può partecipare contemporaneamente. Tuttavia, per essere idoneo ai premi di fine anno AQHA e alla notazione dei risultati sul

registro del cavallo, il cavallo deve essere registrato presso l'AQHA. I giudici dovrebbero riflettere solo il numero di partecipanti nella classe registrati presso l'AQHA.

SHW768. REGOLE GENERALI PER FINIMENTI ED EQUIPAGGIAMENTO. L'equipaggiamento e l'abbigliamento inglese e western seguiranno le regole stabilite nel regolamento, con l'eccezione dell'equipaggiamento adattivo accettabile per EWD.

SHW768.1 Casco. Gli espositori devono indossare un casco protettivo, approvato ASTM, correttamente adattato e fissato con cinghia. In eventi western, è possibile fissare un cappello da cowboy sopra il casco. L'equipaggiamento deve conformarsi alle capacità di equitazione del concorrente ed essere adatto al cavallo.

SHW768.2 Cavezza. Tutti i cavalli, quando montati, devono indossare una cavezza in modo che non interferisca con il controllo del cavallo. Una cavezza deve essere sul cavallo, sopra o sotto la briglia, per essere utilizzata dal conduttore se necessario. Tutti gli espositori dovrebbero essere in grado di tenere le redini.

SHW768.3 Morsi o bosal. Si può usare un filetto, un morso o un bosal/hackamore, indipendentemente dall'età del cavallo.

SHW768.4 Gli esibitori EWD possono usare entrambe le mani con qualsiasi tipo di briglia.

SHW768.5 Gli esibitori sono autorizzati a tenere la sella con entrambe le mani senza penalità.

SHW768.6 L'equipaggiamento adattivo accettabile per EWD include, ma non si limita a:

SELLA:

Pomello sollevato
Cantle sollevato
Maniglie dure
Maniglie morbide
Coprisella
Rulli/bloccaggi per ginocchia
Rulli/bloccaggi per cosce
Alette della sella imbottite

STIRRUPS:

Elastici intorno al piede o allo staffile
Staffili chiusi
Cinghia dallo staffile alla cintura
Senza staffili
Uno staffile

FRUSTINI:

Uno o due frustini
Cintura che collega il frustino alla mano

BRIGLA/REDINI:

Redini a loop
Redini a barra di collegamento
Redini a ponte
Redini a scala
Guide per redini (redine attraverso l'anello sulla sella)
Inserito elastico nelle redini
Side pulls

ABBIGLIAMENTO:

Senza stivali se si usano staffili di sicurezza (staffe peacock, a forma di S o Devonshire)
Stivali da equitazione modificati
Gaiters (gambali)
Chaps parziali
Speroni offset
Giubbotto

POSTURA, SUPPORTI POSTURALI E ORTESI:

Fascia per braccio sinistro
Collare per il collo
Ortesi per caviglie e piede
Protesi
Stecca per il polso
Supporto lombare
Supporto per il tronco
Cintura per deambulazione

ALTRI AIUTI:

Comandante che utilizza la lingua dei segni
Lettere dell'arena ingrandite
Comunicazioni audio (per non udenti)
Voce
Cuscinetti per montare senza sella
Sottopancia o cinghie di supporto

ALTRI EQUIPAGGIAMENTI O AUSILI SARANNO CONSIDERATI SU RICHIESTA

SHW769. HANDLER. Richiesto per tutte le classi con espositori indipendenti: l'handler per entrata al fine di facilitare la sicurezza del concorrente. L'handler deve avere 16 anni o più. L'handler deve avere una longia (lead line) senza una catena nella sua mano da usare in caso di necessità per la sicurezza.

SHW769.1 Il maneggiatore dovrà rimanere fermo in un'area designata, non oscurando la linea di visuale del giudice, fino a che la sua assistenza non sia necessaria e richiesta dal giudice o dal ring steward nel caso di problemi con la sicurezza. Il maneggiatore potrà sia prendere una posizione dietro, di lato o davanti al rispettivo cavallo del concorrente o tranquillamente camminare avanti e agguantare la capezza del cavallo dopo che il pattern del concorrente sarà completato o la classe è stata allineata. L'assistenza esterna può essere penalizzata a discrezione del giudice.

SHW769.2 Un concorrente cieco o sordo può avere un assistente che comunica in modo verbale o con il linguaggio dei segni o con biglietti con suggerimento al concorrente in modo che possano sentire le direttive del giudice e le istruzioni sul pattern. Questo assistente sarà fuori dal campo gara e la sua posizione sarà nota al giudice e al ring steward.

SHW769.3 LEADERS E SIDEWALKERS Il concorrente che necessita supporto dovrà avere un condottiero con una lunghina morbida senza la catena, attaccata alla capezza in modo che non interferisca con la conduzione del cavallo. Il concorrente che viene aiutato potrà avere bisogno dell'assistenza di una o due persone che gli camminano a lato. Una volta che la classe è iniziata, assistenza non autorizzata dai condottieri dei cavalli, dagli spotters o da coloro che camminano a lato risulterà in penalità. Coloro che camminano a lato non devono dare comandi verbali o aiuto fisico extra, eccetto che in caso di emergenza

SHW769.4 Handlers, leaders, side walkers e extra spotters ulteriori in più a quelli richiesti per gestire il cavallo non sono considerati finimenti o equipaggiamento.

SHW770. SET UP DELL'ARENA. I markers devono essere usati e possono essere numerati o con lettere. Le persone non possono essere usate come markers.

SHW771. PATTERNS tutti i pattern devono essere pubblicati un'ora prima della classe. Uno dei pattern EWD suggeriti deve essere usato.

SHW772. Le classi possono essere divise a discrezione della direzione di gara. Se sono necessari i go-rounds, nell'interesse dello svolgimento con successo dello show approvato, il numero dei go-rounds da svolgere e il numero di cavalli da far gareggiare in ciascun go-round dovrà essere basato sulla sicurezza e/o la fisica costrizione delle premesse di gara quando applicate equamente e uniformemente da una procedura nella quale tutte le entrate qualificate sono incluse in un sorteggio casuale. Se è necessario dividere classi numerose facendo correre più go-round, i finalisti dovranno ri-lavorare la classe specifica secondo i requisiti delle ECCEZIONI per qualunque classe a punteggio.

SHW773. Giudicare gare equestri con concorrenti disabili supportati. Le classi devono seguire le queste linee guida, cambiando direzione solo al passo e omettendo tutte le andature estese. I cavalli devono essere fatti indietreggiare quando sono allineati non sulla pista. I cavalli devono essere lavorati per l'ammontare di tempo che è necessario per valutare ciascuna andatura in ciascuna direzione, tenendo conto dello stress del concorrente e/o dei leader-sidewalkers. Il giudice potrà scegliere di far camminare il cavallo brevemente prima di chiedere il trotto e completare il giudizio. I cavalli nelle classi EWD supportate sono giudicati facendo il loro lavoro nonostante le sfide che possono presentarglisi dovute al tipo di supporto o all'equipaggiamento adattato che è richiesto. Né l'ammontare di supporto o il tipo di

equipaggiamento adattato EWD accettabile né le caratteristiche uniche della disabilità di un concorrente specifico dovranno rientrare nei criteri del giudice.

SHW774. EWD SHOWMANSHIP AT HALTER - solo passo, passo/trotto. I concorrenti EWD possono gareggiare in una sola classe di showmanship.

SHW774.1 EQUIPAGGIAMENTO E ABBIGLIAMENTO. La classe può essere presentata con equipaggiamento western o inglese ma deve essere in un modo o nell'altro. Non potranno mescolarsi abbigliamento ed equipaggiamento su un cavallo/concorrente. Si raccomanda l'utilizzo di una capezza di cuoio semplice e una lunghina semplice per l'abbigliamento English.

Per l'abbigliamento western è raccomandata una capezza di cuoio semplice o cuoio semplice con argenti con lunghina in cuoio. L'uso della catena è permesso ma scoraggiato. Non possono essere usate testiere e/o morsi e/o catene sulle labbra.

SHW774.2 Riferirsi alla SHW370. per le regole per esibire e come la classe viene giudicata.

SHW774.3 Procedure della classe. Tutti i concorrenti possono entrare in arena e poi lavorare individualmente o ciascun concorrente può lavorare dal cancello individualmente.

SHW774.4 Lavoro individuale. Il giudice può selezionare un pattern EWD appropriato. Nessun concorrente con disabilità verrà squalificato eccetto che per ragioni di sicurezza a discrezione del giudice. I concorrenti che vadano fuori percorso verranno penalizzati e piazzati in fondo alla classifica.

SHW774.5 Punteggio. I concorrenti verranno valutati con un punteggio tra 0 e 100, con incrementi di ½ punto

SHW775. EWD WALK-TROT HUNT SEAT EQUITATION ON THE FLAT - Indipendente o supportato

SHW775.1 Si riferisca alla SHW616. Per le regole di abbigliamento, esibire e come la classe viene giudicata

SHW775.2 Procedura della classe. Tutti i concorrenti devono entrare in arena e poi camminare individualmente, o ciascun concorrente può lavorare individualmente dal cancello. Quando i concorrenti vengono fatti lavorare individualmente dal cancello, è richiesto un ordine di partenza. I concorrenti dovranno essere istruiti sia se devono lasciare l'arena, allinearsi, o rimanere in posizione sulla pista dopo il loro lavoro individuale. L'intera classe, o solo i finalisti, dovrà lavorare all'andatura appropriata almeno in una direzione dell'arena.

SHW775.3 Lavoro individuale. Il giudice deve selezionare un pattern EWD appropriato

SHW775.4 Punteggio. Esibitori devono essere valutati con un punteggio da 0 a 100, con incrementi di ½ punto

SHW776. EWD WALK-TROT-CANTER HUNT SEAT EQUITATION ON THE FLAT - Indipendente

SHW776.1 si riferisce a SHW645. Per le regole sull'abbigliamento, l'esibizione e come la classe viene giudicata

SHW776.2 Procedure della classe. Tutti i concorrenti devono entrare in arena e poi lavorare individualmente, o ciascun concorrente può lavorare dal cancello di entrata individualmente. Quando i concorrenti lavorano individualmente dal cancello, è richiesto un ordine di partenza. I concorrenti devono essere istruiti a sia lasciare l'arena, allinearsi o rimanere allineati lungo la pista, dopo il lavoro individuale. L'intera classe, o solo i finalisti, devono lavorare alle andature appropriate in almeno una direzione dell'arena.

SHW776.3 Lavoro individuale. Il giudice deve selezionare un pattern

EWD approvato dall'AQHA.

SHW776.4 Punteggio. I concorrenti devono ricevere un punteggio tra 0 e 100, con incrementi di ½ punto.

SHW777. EWD WALK-TROT HUNTER UNDER SADDLE - Indipendente o supportato

SHW777.1 Riferirsi a SHW601 per le regole di abbigliamento, esibizione e come la classe è giudicata

SHW777.2 Procedure della classe. I concorrenti competeranno sulla pista al passo e trotto in entrambe le direzioni dell'arena, allinearsi. Nessuna andatura estesa. I concorrenti indietreggeranno da allineati e non sulla pista.

SHW778. EWD WALK-TROT-CANTER HUNTER UNDER SADDLE - Indipendente.

SHW778.1 Riferirsi a SHW601 per le regole di abbigliamento, esibizione e come giudicare la classe

SHW778.2 Procedure della classe. I concorrenti competeranno sulla pista al passo e trotto in entrambe le direzioni dell'arena, allinearsi. Nessuna andatura estesa. I concorrenti indietreggeranno da allineati e non sulla pista.

SHW779. EWD WALK-JOG WESTERN HORSEMANSHIP - Indipendente o supportata

SHW779.1 Riferirsi a SHW430 per le regole di abbigliamento, esibizione e come giudicare la classe

SHW779.2 Procedure della classe. Tutti i concorrenti devono entrare in arena e poi lavorare individualmente, o ciascun concorrente può lavorare dal cancello di entrata individualmente. Quando i concorrenti lavorano individualmente dal cancello, è richiesto un ordine di partenza. I concorrenti devono essere istruiti a sia lasciare l'arena, allinearsi o rimanere allineati lungo la pista, dopo il lavoro individuale. L'intera classe, o solo i finalisti, devono lavorare alle andature appropriate in almeno una direzione dell'arena.

SHW779.3 LAVORO INDIVIDUALE Il giudice dovrà selezionare un pattern EWD appropriato

SHW779.4 PUNTEGGIO I concorrenti devono ricevere un punteggio tra 0 e 100, con incrementi di ½ punto.

SHW780. EWD WALK-JOG-LOPE WESTERN HORSEMANSHIP - Indipendente.

SHW780.1 Riferirsi a SHW430 per le regole di abbigliamento, esibizione e come giudicare la classe

SHW780.2 Procedure della classe. Tutti i concorrenti devono entrare in arena e poi lavorare individualmente, o ciascun concorrente può lavorare dal cancello di entrata individualmente. Quando i concorrenti lavorano individualmente dal cancello, è richiesto un ordine di partenza. I concorrenti devono essere istruiti a sia lasciare l'arena, allinearsi o rimanere allineati lungo la pista, dopo il lavoro individuale. L'intera classe, o solo i finalisti, devono lavorare alle andature appropriate in almeno una direzione dell'arena.

SHW780.3 Lavoro individuale Il giudice potrà selezionare un pattern EWD appropriato

SHW780.4 PUNTEGGIO I concorrenti devono essere valutati con un punteggio da 0 a 100, con ½ punto di incremento

SHW781. EWD WALK-JOG WESTERN PLEASURE - Indipendente o supportata.

SHW781.1 Riferirsi a SHW402 per le regole di abbigliamento, per l'esibizione e per come giudicare la classe

SHW781.2 Procedure della classe I concorrenti gareggeranno sulla pista al passo e al trotto in entrambe le direzioni dell'arena, si allineeranno. Nessuna andatura estesa. I concorrenti indietreggeranno

quando allineati e non sulla pista.

SHW782. EWD WALK-JOG-LOPE WESTERN PLEASURE - Indipendente.

SHW782.1 Riferirsi a SHW402 per le regole di abbigliamento, per l'esibizione e per come giudicare la classe

SHW782.2 Procedure della classe I concorrenti competeranno sulla pista al passo, trotto e galoppo in entrambe le direzioni dell'arena, allinearsi. Nessuna andatura estesa. I concorrenti indietreggeranno da allineati e non sulla pista.

SHW783. EWD WALK-TROT-JOG TRAIL - Indipendente o supportato.

SHW783.1 Equipaggiamento e abbigliamento La classe può essere presentata con equipaggiamento western o inglese ma deve essere in un modo o nell'altro. Non potranno mescolarsi abbigliamento ed equipaggiamento su un cavallo/concorrente.

SHW783.2 Riferirsi a SHW461 per le regole di esibizione e per come giudicare la classe

SHW783.3 Procedure della classe Questa classe verrà giudicata in base alla performance del cavallo e mentre esegue un minimo di 5 ostacoli per il trail al passo, trotto. I concorrenti devono lavorare individualmente. Non ci sarà lavoro sulla pista

SHW783.4 Percorso Si riferisca a SHW461 per ostacoli accettabili e non. La sicurezza deve essere la prima considerazione nel disegnare e costruire il percorso. Tutti gli ostacoli trovati in SHW461 sono accettabili mentre i seguenti non lo sono: portare un oggetto, passaggio nell'acqua, copertoni e cassetta delle lettere.

SHW783.5 PUNTEGGIO Il punteggio sarà sulla base di un margine tra 0 e 100, con 70 che denota una performance corretta. Ogni manovra verrà valutata da un +1e1/2 a -1e1/2, con ½ punto di incremento. Un ostacolo mancato, rifiutato o preso non nell'ordine corretto risulterà in un punteggio di zero per quell'ostacolo ma non squalificherà il concorrente.

SHW784. EWD WALK-TROT-JOG-CANTER-LOPE TRAIL - Indipendente.

SHW784.1 Equipaggiamento ed abbigliamento La classe può essere presentata con equipaggiamento western o inglese ma deve essere in un modo o nell'altro. Non potranno mescolarsi abbigliamento ed equipaggiamento su un cavallo/concorrente.

Riferirsi a SHW461 per le regole di esibizione e per come giudicare la classe

SHW784.2 Procedure della classe Questa classe verrà giudicata in base alla performance del cavallo e mentre esegue un minimo di 6 ostacoli per il trail al passo, trotto e galoppo. I concorrenti devono lavorare individualmente. Non ci sarà lavoro sulla pista

SHW784.3 Percorso Si riferisca a SHW461 per ostacoli accettabili e non. La sicurezza deve essere la prima considerazione nel disegnare e costruire il percorso. Tutti gli ostacoli trovati in SHW461 sono accettabili mentre i seguenti non lo sono: portare un oggetto, passaggio nell'acqua, copertoni e cassetta delle lettere.

SHW784.4 PUNTEGGIO Il punteggio sarà sulla base di un margine tra 0 e 100, con 70 che denota una performance corretta. Ogni manovra verrà valutata da un +1e1/2 a -1e1/2, con ½ punto di incremento. Un ostacolo mancato, rifiutato o preso non nell'ordine corretto risulterà in un punteggio di zero per quell'ostacolo ma non squalificherà il concorrente.

SHW785. EWD REINING PASSO & TROTTO – Indipendente

SHW785.1 Riferirsi a SHW480 per le regole di esibizione e per come giudicare la classe

SHW785.2 Questa classe si svolta solamente con percorsi con entrata al passo

SHW785.3 SHW784.4 PUNTEGGIO Il punteggio sarà sulla base di un margine tra 0 e 100, con 70 che denota una performance corretta. Ogni manovra verrà valutata da un +1e1/2 a -1e1/2, con ½ punto di incremento.

SHW786. EWD REINING AL PASSO, TROTTO E GALOPPO – Indipendente

SHW786.1 Riferirsi a SHW480 per le regole di esibizione e per come giudicare la classe

Questa classe si svolta solamente con percorsi con entrata al passo

SHW786.2 PUNTEGGIO Il punteggio sarà sulla base di un margine tra 0 e 100, con 70 che denota una performance corretta. Ogni manovra verrà valutata da un +1e1/2 a -1e1/2, con ½ punto di incremento.

SHW787. Le seguenti concessioni sono solamente permesse per le classi EWD di Para Reining

SHW787.1 I concorrenti hanno il permesso di scegliere la grandezza e la velocità dei cerchi. Eccessiva velocità risulterà in una deduzione dalla manovra.

SHW787.2 Cambi di galoppo Cambi di galoppo semplici sono permessi e il cambio di galoppo ideale è di trottare per una falcata al fine di cambiare galoppo. Qualunque deviazione dal cambio ideale che si svolge nell'area del cambio di galoppo come descritto nel libro delle regole non incorrerà in una penalità ma acquisirà meno credito. Con il fine di diminuire il grado di difficoltà si dovrà trottare per più di una falcata, andare al passo invece che trottare, fermarsi durante il cambio e alla fine più di un tentativo nel cercare di eseguire un cambio. Le penalità si applicheranno se il cambio di galoppo era anticipato o ritardato proprio come sarebbe stato per il cambio di galoppo in sospensione.

SHW787.3 I giudici permetteranno un quarto di cerchio per arrivare al cambio e un quarto di cerchio dopo averlo superato come area di concessione per il cambio semplice (area sicura), con solamente applicate le regole per essere a galoppo sbagliato. Per esempio, un cavallo che arriva al centro e gli ci vogliono tre flacate per completare un cambio semplice, ma prima della fine del primo quarto, non riceverà una penalità per la rottura di andatura ma riceverà un punto di penalità per essere a galoppo sbagliato. La stessa logica sarà applicata per cambi prima del centro. Tutte le penalità verranno applicate al di fuori di quell'area sicura.

SHW787.4 Rottura di andatura; Note: Cambio di galoppo semplice è concesso dunque, nessuna penalità per la rottura di andatura dovrà essere applicata durante il cambio di galoppo. Le classi EWD potranno usare pattern modificati e se i cambi di galoppo semplici sono specificati, nessuna penalità per la rottura di andatura dovrà essere applicata durante il cambio di galoppo.

SHW790. EVENTI PERFORMANCE INTERNAZIONALI

SHW790.1 Tutti gli eventi internazionali di performance possono svolgersi come eventi speciali o possono essere utilizzati come eventi performance per l'approvazione dello show e riceveranno riconoscimenti per i premi di fine anno.

SHW790.2 Deve incontrarsi l'eleggibilità dei concorrenti e i cavalli devono essere cavalli quarter americani registrati per essere eleggibili per i premi di fine anno

SHW791. Cala (reining stile messicano) e Colas (seguire la coda del toro). Eventi che si svolgono in Messico con le regole fornite dall'Associazione Messicana dei Criadores de Caballos Cuarto de Milla, come approvato dall'AQHA.

SHW791.1 Giudicato da persone approvate dall'Associazione anche se tali giudici non sono anche nella lista dei giudici approvati dall'AQHA

SHW791.2 Qualunque altro evento approvato AQHA che si tenga in congiunzione con Cala o Cola dovranno essere giudicati da giudici approvati AQHA.

SHW792. Campdrafting. Eventi che si svolgono in Australia con regole fornite dall'Associazione Australiana Quarter Horse, come approvato dall'American Quarter Horse Association

SHW792.1 Giudicato da persone approvate dall'Australian Quarter

Horse Association, anche se tali giudici non sono anche nella lista dei giudici approvati dall'American Quarter Horse Association

SHW792.2 Qualunque altro evento approvato AQHA che si svolga in congiunzione con il Camp-Drafting dovrà essere giudicato da un giudice approvato AQHA.

SHW793. Vaquejada (seguire la coda del toro) e Laso Comprido (Simile all'handling) Eventi che si svolgono in Sud America con regole fornite dalle affiliate internazionali riconosciute, come approvato dall'AQHA.

SHW793.1 Giudicato da persone approvate dalle affiliate internazionali anche se tali giudici non sono anche nelle liste dei giudici approvati dall'AQHA.

SHW793.2 Qualunque altro evento approvato AQHA che si svolga in concomitanza con Vaquejada e/o Laso Comprido deve essere giudicato da un giudice approvato AQHA.

SHW794. Lazo de Panama (evento di roping) Eventi tenuti a Panama con regole fornite dalle affiliate internazionali riconosciute, come approvato dall'AQHA

SHW794.1 Giudicato da persone approvate dalle affiliate internazionali anche se tali giudici non sono anche nelle liste dei giudici approvati dall'AQHA.

SHW794.2 Qualunque altro evento approvato AQHA che si svolga con Lazo de Panama deve essere giudicato da un giudice approvato AQHA.

SHW795. Percorso cronometrato del ranch. Eventi tenuti in Cina con regole fornite dall'affiliato internazionale riconosciuto, come approvato dall'American Quarter Horse Association (AQHA).

SHW795.1 Giudicato da persone approvate dall'affiliato internazionale, anche se tali giudici non sono presenti nella lista dei giudici approvati dall'AQHA.

SHW795.2 Qualsiasi altro evento approvato dall'AQHA tenuto in concomitanza con il Percorso cronometrato del ranch deve essere giudicato da un giudice approvato dall'AQHA.

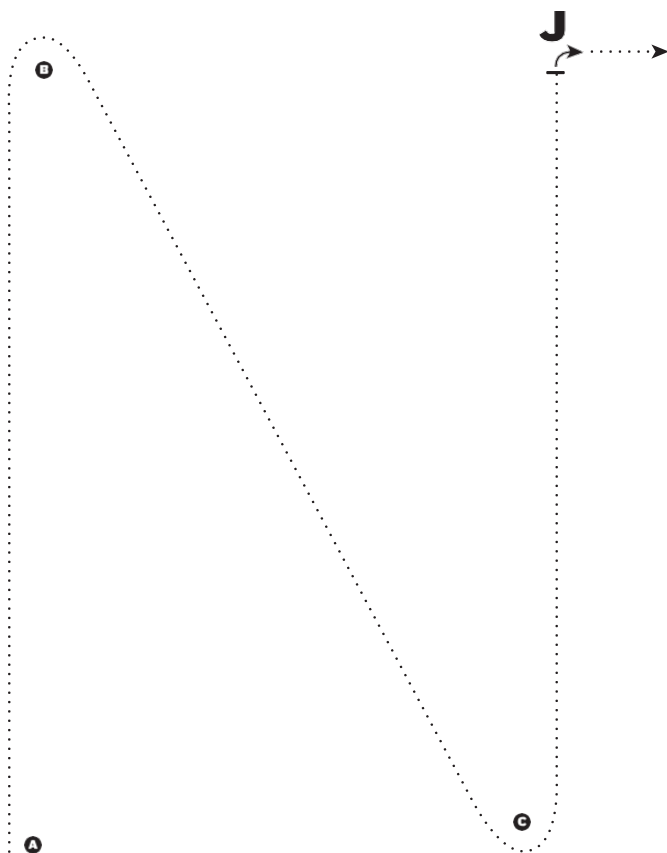
CAVALIERI CON DISABILITÀ
SHOWMANSHIP (SOLO PASSO)
PATTERN 1



1. Essere pronti ad A, passo da A a B
2. Continuare al passo intorno a B verso C
3. Continuare al passo intorno a C verso il giudice
4. Dal giudice, fermarsi, set up
5. Ispezione
6. Quando conclusa, 90° girata e allontanarsi al passo, il percorso è completato

Nota: I coni devono essere sistemati nel modo più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

CAVALIERI CON DISABILITÀ SHOWMANSHIP (SOLO AL PASSO) PATTERN 2

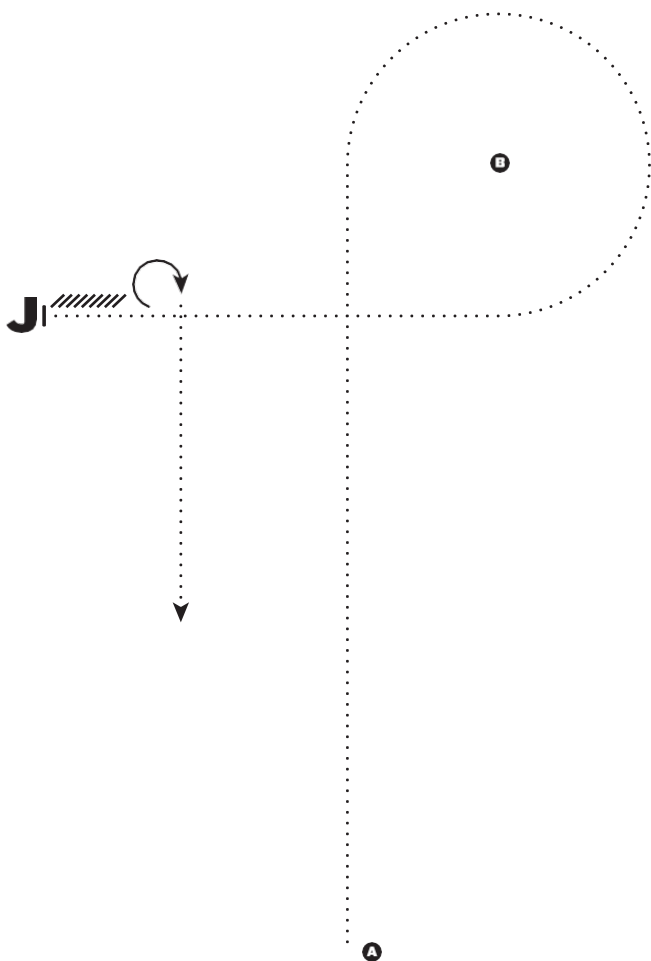


LEGEND	
-----	Passo
■ ■ ■	Passo allungato
////	Back

1. Essere pronti in A, passo da A verso e intorno a B
2. Passo da B a C
3. Passo da C al giudice
4. Al giudice fermarsi, set up
5. Ispezione
6. Quando concluso, 90° di giro e allontanarsi al passo, il pattern è completato

Nota: I coni devono essere sistemati nel modo più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

CAVALIERI CON DISABILITÀ SHOWMANSHIP (SOLO PASSO) PATTERN 3

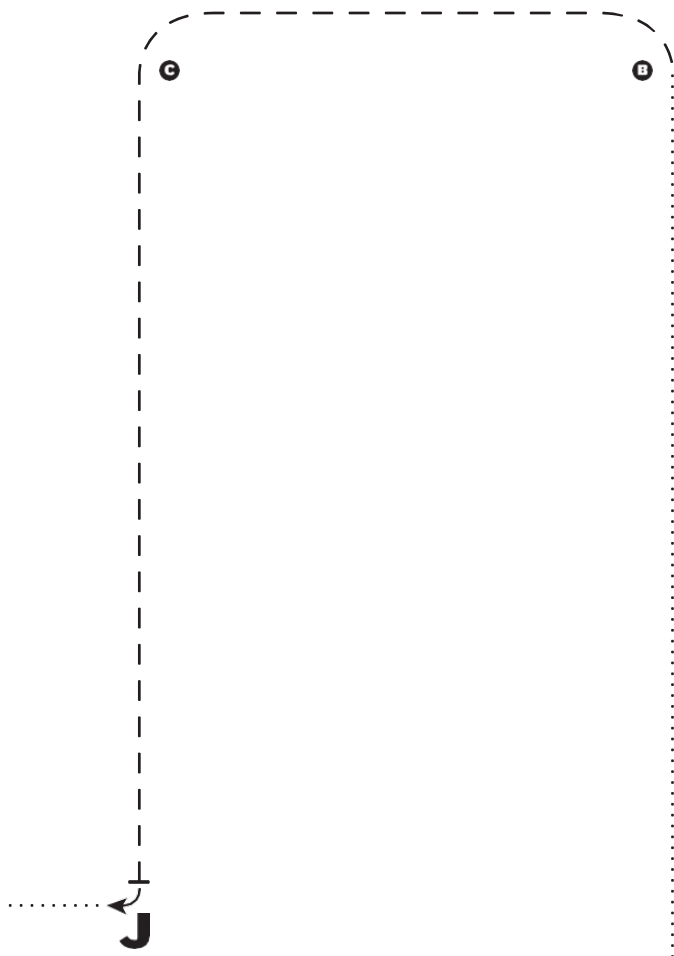


LEGEND	
-----	Passo
.....	Passo allungato
//////	Back

1. Essere pronti ad A, passo da A a B
2. A B, continuare al passo per tre quarti di cerchio intorno a B
3. Continuare al passo verso il giudice
4. Al giudice, fermarsi, set up
5. Ispezione
6. Quando concluso, indietreggiare approssimativamente per la lunghezza di un cavallo
7. Eseguire un turn di 270° e allontanarsi al passo, il pattern è completo
walk away, pattern is complete

Nota: I coni devono essere sistemati nel modo più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

**CAVALIERI CON DISABILITÀ
SHOWMANSHIP (WALK/TROT-JOG)
PATTERN 1**



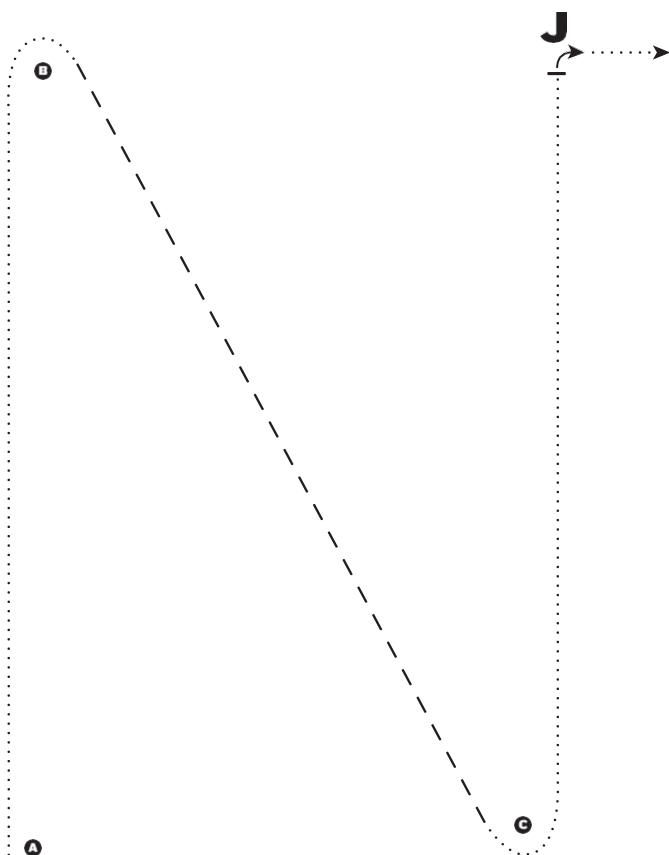
LEGEND

-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
//////	Back

1. Essere pronti in A, passo da A a B
2. A B, trotto intorno a B verso C
3. Continuare a trottare intorno a C verso il giudice
4. Al giudice, fermarsi, set up
5. Ispezione
6. Quando concluso, 90° turn e allontanarsi al passo, il percorso è completato

Nota: I coni devono essere sistemati nel modo più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

CAVALIERI CON DISABILITÀ SHOWMANSHIP (WALK/TROT-JOG) PATTERN 2

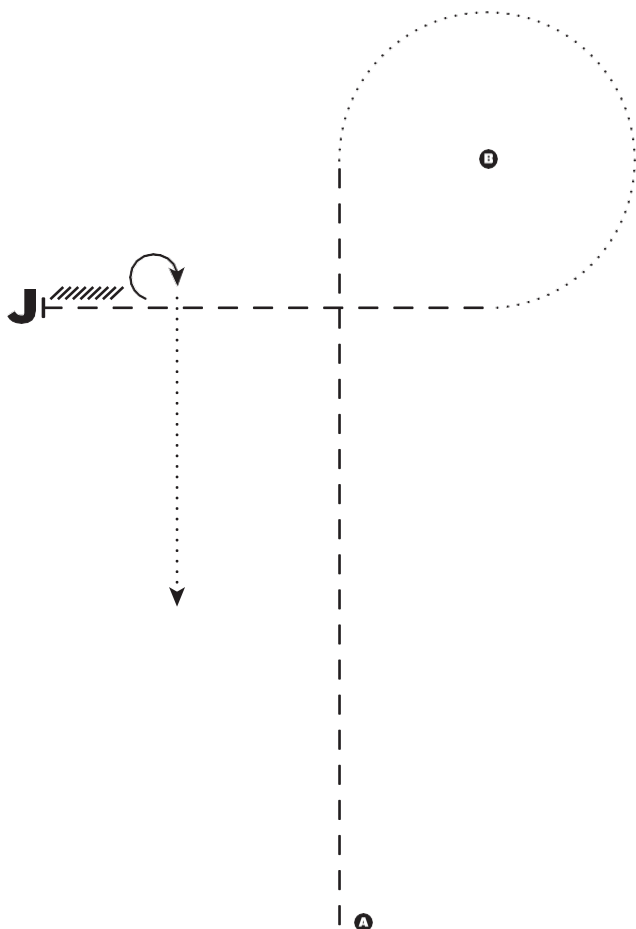


LEGEND	
.....	Passo
.....	Passo allungato
-----	Trotto
-----	Trotto allungato
///////	Back

1. Essere pronti in A, passo da A verso e intorno a B
2. Trotto da B a C
3. A C, passo e continuare al passo intorno a C verso il giudice
4. Al giudice, fermarsi, set up
5. Ispezione
6. Quando concluso, 90° di girata e allontanarsi al passo, il pattern è completato

Nota: I coni devono essere posizionati nel modo più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

**CAVALIERI CON DISABILITÀ
SHOWMANSHIP (WALK/TROT-JOG)
PATTERN 3**

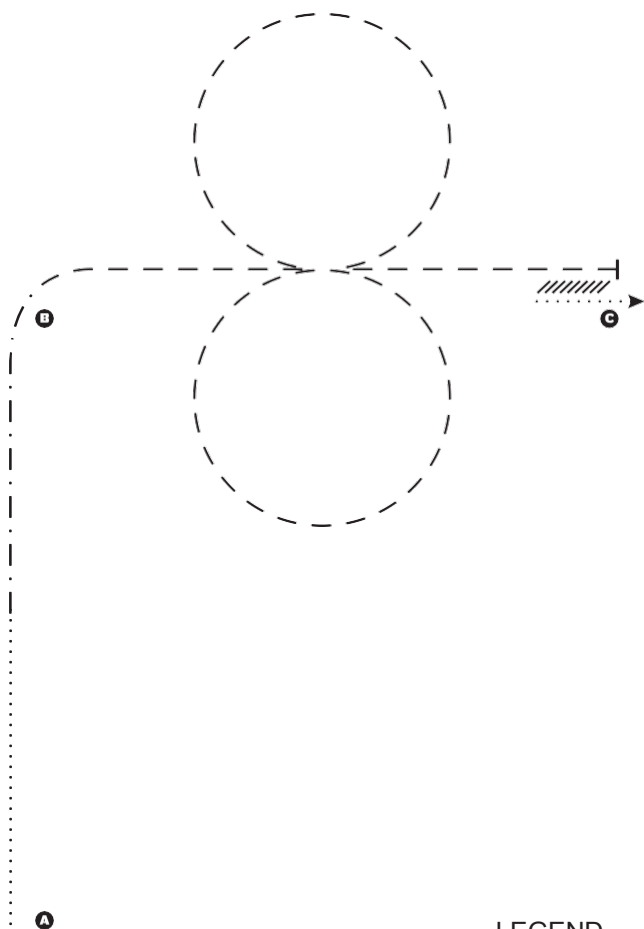


LEGEND	
-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto allungato
//////	Back

1. Essere pronti in A, trotto da A a B
2. A B, passo e continuare al passo per tre quarti di cerchio intorno a B
3. Quando all'altezza di B, trottare verso il giudice
4. Al giudice, fermarsi, set up
5. Ispezione
6. Quando conclusa, indietreggiare di approssimativamente la lunghezza di un cavallo
7. Completare una girata di 270° turn e allontanarsi al passo, il pattern è completato

CAVALIERI CON DISABILITÀ

HUNT SEAT EQUITATION (WALK/TROT) PATTERN 1



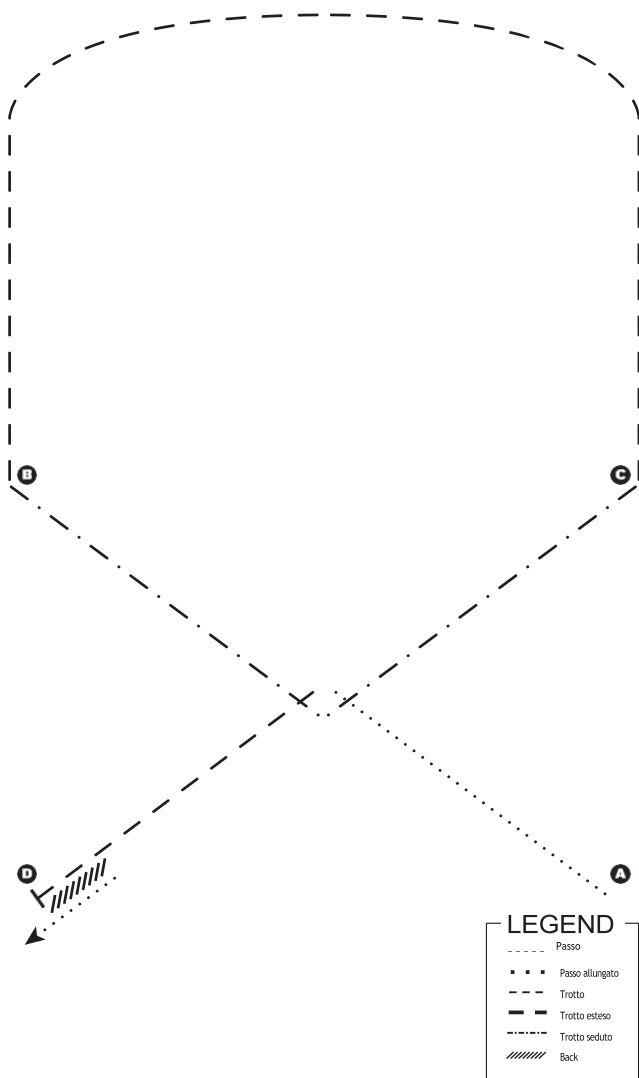
LEGEND

.....	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
— — — —	Trotto allungato
.....	Trotto seduto
///////	Back

1. Essere pronti in A, procedere al passo verso B per approssimativamente la lunghezza di due cavalli
2. Trotto seduto a B
3. A B, trotto battuto sulla diagonale sinistra verso C
4. Trotto un cerchio a destra
5. Chiudere il cerchio, cambiare diagonal e trottare un cerchio a sinistra, continuare al trotto verso C
6. In C, fermarsi
7. Indietreggiare di almeno la lunghezza di un cavallo, camminare in avanti sulle impronte precedenti, il percorso è completato

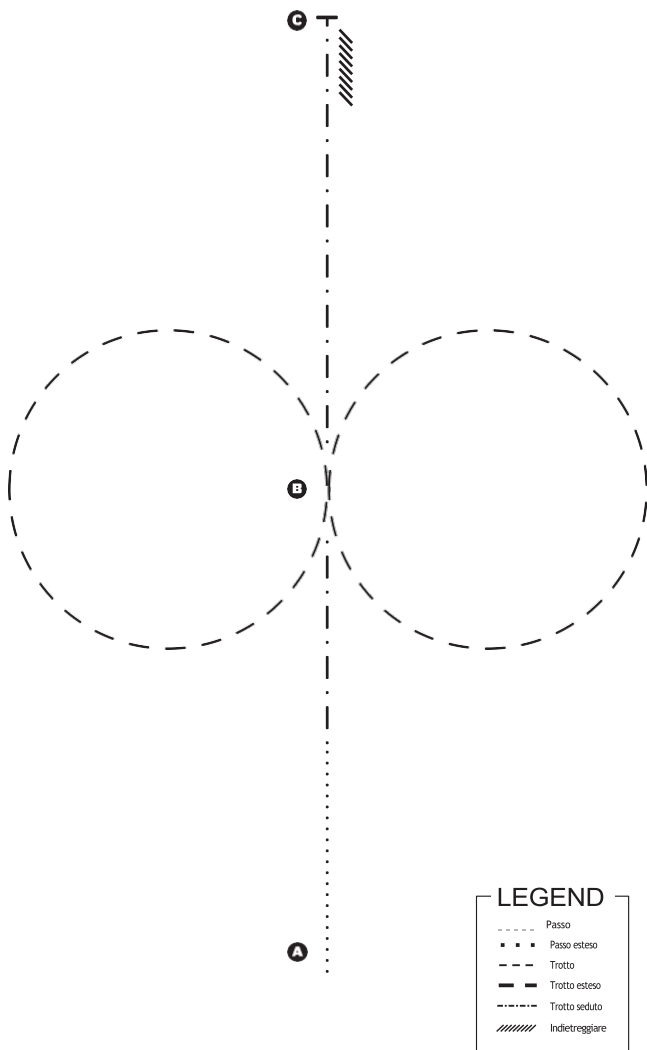
Nota: I coni devono essere sistemati in modo che sia il più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

CAVALIERI CON DISABILITÀ
HUNT SEAT EQUITATION (WALK/TROT)
PATTERN 2



1. Essere pronti in A, al passo per approssimativamente la lunghezza di due cavalli verso B
2. Trotto seduto fino a B
3. A B, trotto battuto sulla diagonale sinistra intorno all'arco verso C
4. A C, trotto seduto per metà tragitto verso D
5. Trotto battuto sulla diagonale destra fino a D
6. A D, fermarsi
7. Indietreggiare per approssimativamente la lunghezza di un cavallo, procedere in avanti al passo sulle orme precedenti, il pattern è completato

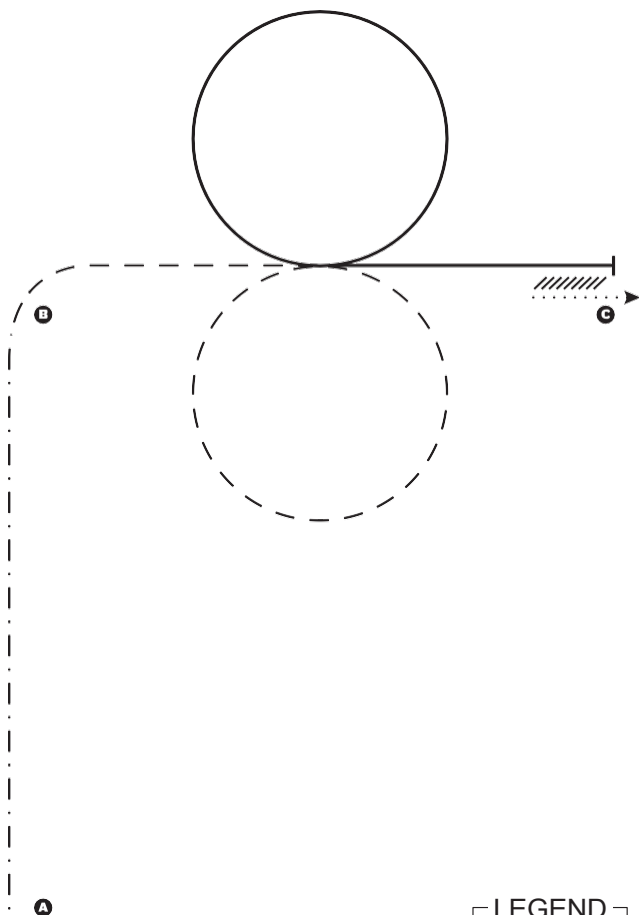
CAVALIERI CON DISABILITÀ HUNT SEAT EQUITATION (WALK/TROT) PATTERN 3



1. Essere pronti in A, procedere al passo per approssimativamente la lunghezza di due cavalli
2. Trotto seduto a B
3. A B, trotto battuto sulla diagonale sinistra per un cerchio a destra
4. Chiudere il cerchio, cambiare diagonale e trottare un cerchio a sinistra
5. A B, trotto seduto a C
6. A C, fermarsi
7. Indietreggiare approssimativamente la lunghezza di un cavallo, il pattern è completato approximately one horse length, pattern is complete

Nota: I coni devono essere sistemati in un modo che sia il più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

**CAVALIERI CON DISABILITÀ
HUNT SEAT EQUITATION (WALK/TROT/CANTER)
PATTERN 1**

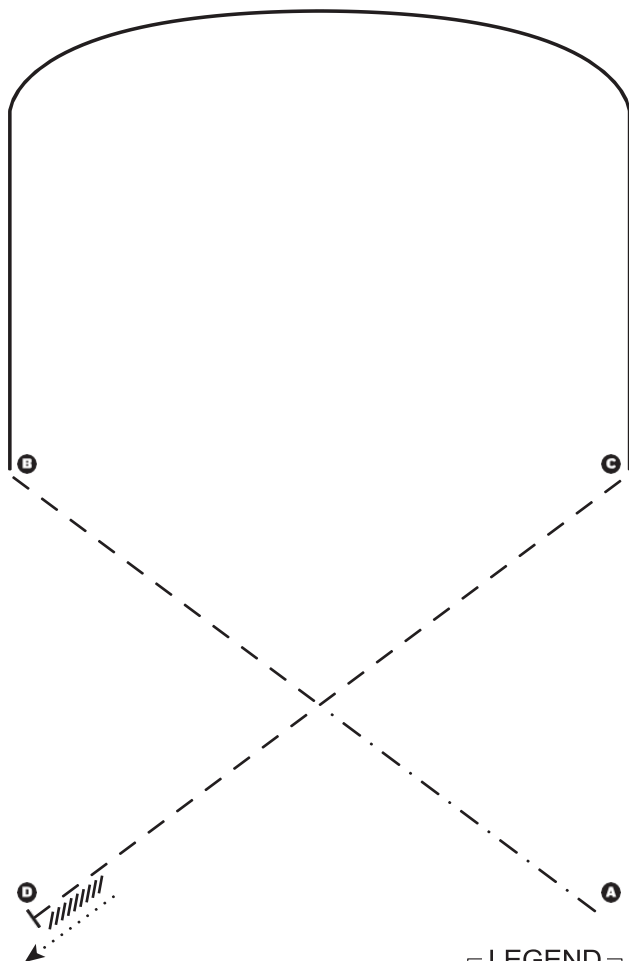


LEGEND	
.....	Passo
.....	Passo esteso
-----	Trotto
-----	Trotto esteso
-----	Trotto seduto
—————	Galoppo
—————	Hand Gallop
///////	Back

1. Essere pronti ad A, trotto seduto a B
2. A B trotto battuto sulla diagonale sinistra e continuare verso C
3. Trottare un cerchio a destra
4. Chiudere un cerchio, galoppare a mano sinistra un cerchio a sinistra
5. Continuare a galoppare verso C
6. A C, fermarsi
7. Indietreggiare approssimativamente la lunghezza di un cavallo, camminare in avanti sulle impronte precedenti, il pattern è completato

Nota: I coni devono essere posizionati in modo che sia il più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

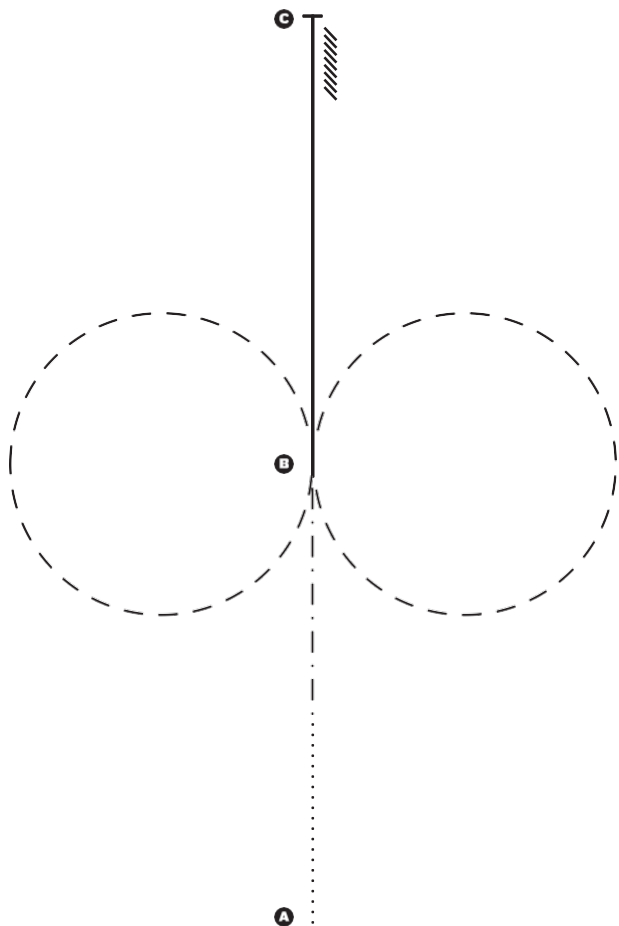
**CAVALIERI CON DISABILITÀ
HUNT SEAT EQUITATION (WALK/TROT/CANTER)
PATTERN 2**



LEGEND	
-----	Passo
.....	Passo allungato
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto esteso
- · - · -	Trotto seduto
————	Galoppo
————	Hand Gallop
//////	Back

1. Essere pronti ad A, trotto seduto per metà percorso verso B
 2. Trotto battuto sulla diagonale sinistra fino a B
 3. A B, galoppo a mano destra intorno all'arco verso C
 4. A C, trotto battuto sulla diagonale sinistra verso D
 5. A D, fermarsi
 6. Indietreggiare approssimativamente la lunghezza di un cavallo, camminare in avanti sulle orme precedenti, il pattern è completato
- Nota: I coni devono essere sistemanti in modo tale che sia il più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

CAVALIERI CON DISABILITÀ HUNT SEAT EQUITATION (WALK/TROT/CANTER) PATTERN 3

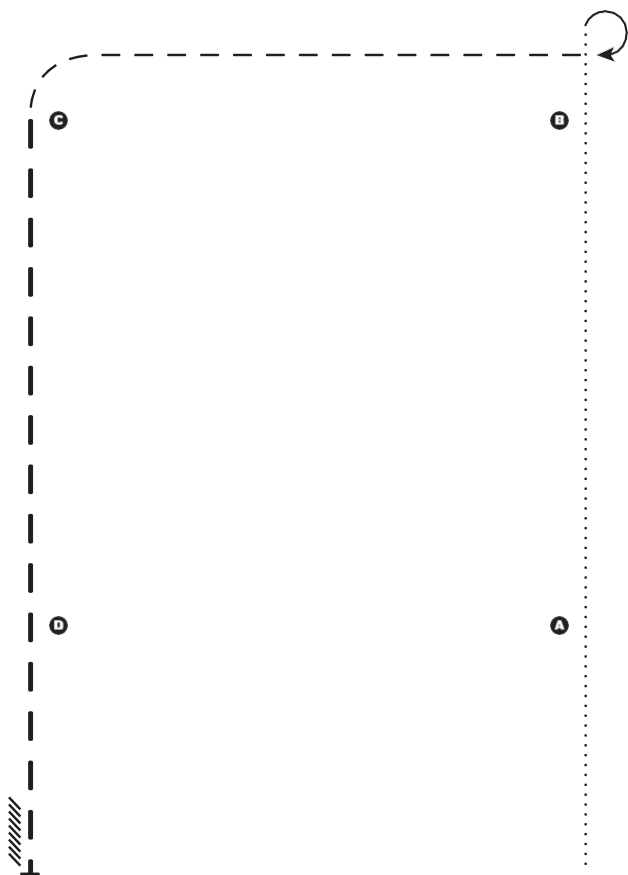


LEGEND

-----	Passo
.....	Passo esteso
- - - -	Trot
— — — —	Trotto allungato
- · - · - ·	Trotto seduto
————	Galoppo
————	Hand Gallop
//////	Back

1. Essere pronti in A, camminare per approssimativamente la lunghezza di due cavalli, trotto seduto a B
2. A B, trotto battuto sulla diagonale sinistra per un cerchio a destra
3. Chiudere il cerchio, cambiare la diagonale e trottare un cerchio a sinistra change diagonals and trot a circle to the left
4. A B, galoppo a mano sinistra fino a C
5. A C, fermarsi
6. Indietreggiare approssimativamente la lunghezza di un cavallo, il pattern è completato

CAVALIERI CON DISABILITÀ HORSEMANSHIP (WALK/JOG) PATTERN 1



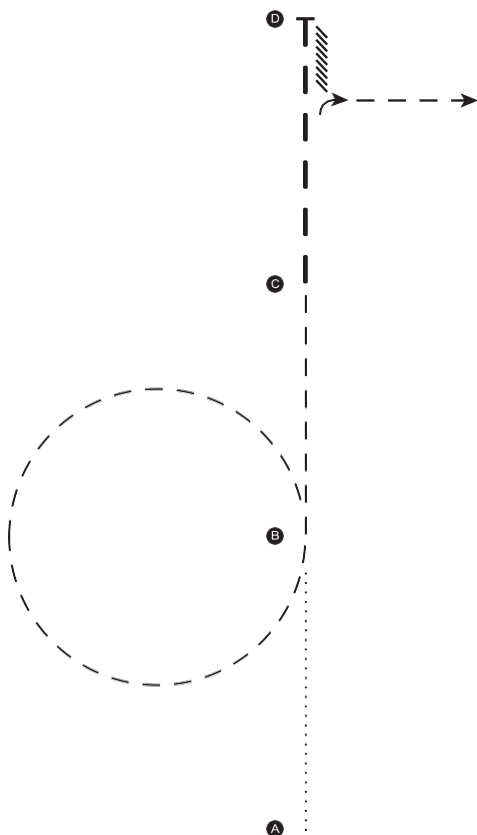
LEGEND

.....	Passo
....	Passo esteso
---	Trotto
---	Trotto esteso
	Back

1. Essere pronti in A, passo da A superando B, fermarsi
2. 270° giro a destra
3. Trotto da B intorno a C
4. Trotto allungato da C a D
5. A D, fermarsi
6. Indietreggiare approssimativamente la lunghezza di un cavallo, il pattern è completato

Nota: I coni devono essere posizionati in un modo tale che sia il più appropriato per la classe, l'arena e le manovre

CAVALIERI CON DISABILITÀ HORSEMANSHIP (WALK/JOG) PATTERN 2

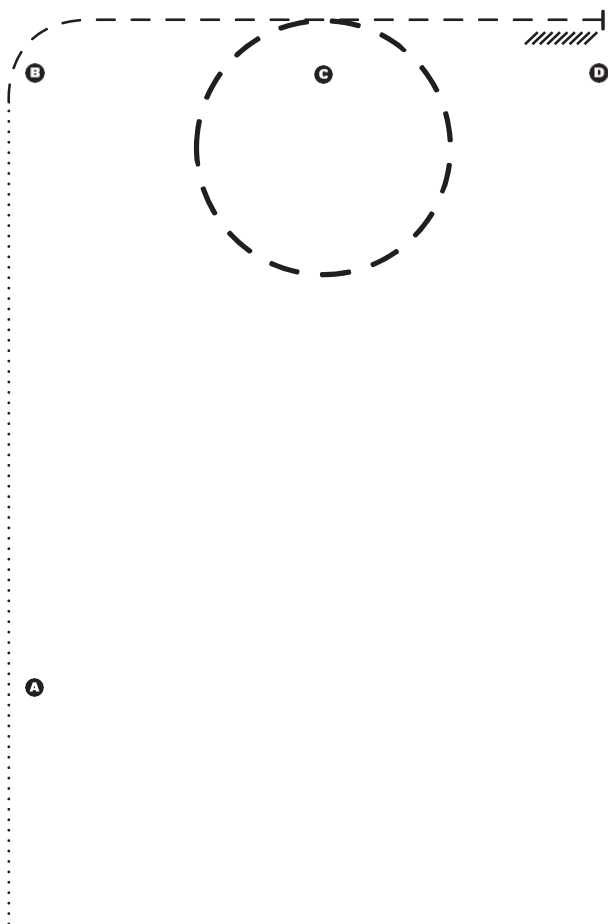


LEGEND	
.....	Passo
.....	Passo esteso
- - - -	Trotto
- - - -	Trotto esteso
///////	Back

1. Essere pronti in A, passo da A a B
2. A B, trottare un cerchio a sinistra e continuare a trottare fino a C
3. A C, estendere il trotto fino a D
4. A D, fermarsi
5. Indietreggiare approssimativamente la lunghezza di un cavallo
6. Completare un giro di 90° a destra e trottare via, il pattern è completato

Nota: I coni devono essere sistemati in un modo che sia il più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

**CAVALIERI CON DISABILITÀ
HORSEMANSHIP (WALK/JOG)
PATTERN 3**



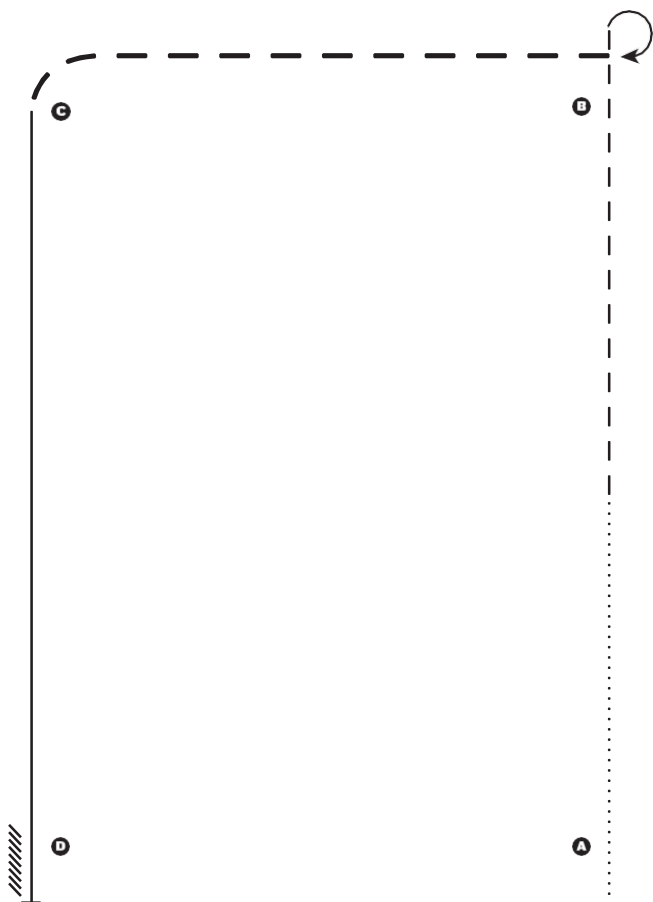
LEGEND

.....	Passo
.....	Passo esteso
----	Trotto
----	Trotto esteso
////	Back

1. Essere pronti in A, al passo da A a B
2. A B, trotto e continuare in C
3. A C, trotto allungato per un cerchio a destra
4. Chiudere il cerchio, rallentare al trotto, continuare a trottare in D
5. A D, fermarsi
6. Indietreggiare approssimativamente la lunghezza di un cavallo, il percorso è completato

Nota: I coni devono essere posizionati in un modo che sia il più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

CAVALIERI CON DISABILITÀ HORSEMANSHIP (WALK/JOG/LOPE) PATTERN 1



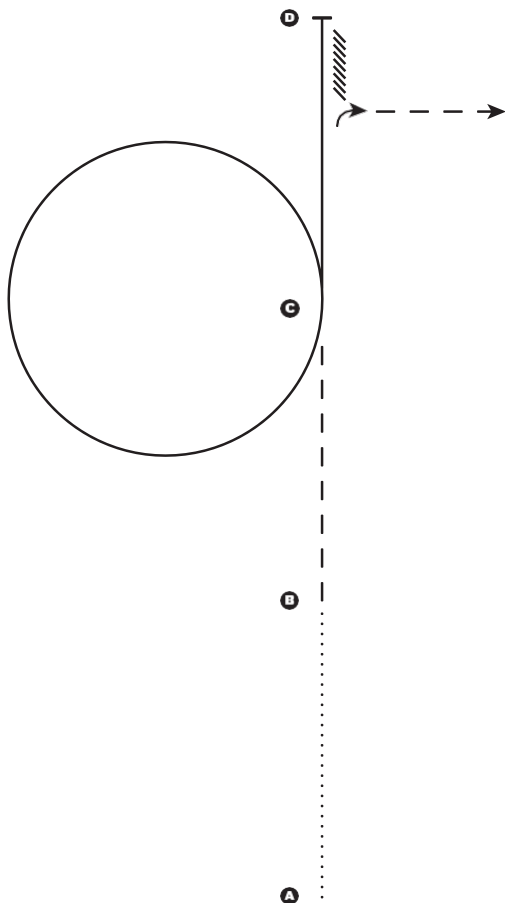
1. Essere pronto in A, camminare approssimativamente la lunghezza di due

LEGEND	
-----	Passo
· · · · ·	Passo esteso
- - - - -	Trotto
- - - - -	Trotto estesi
—————	Galoppo
—————	Galoppo esteso
///////	Back

2. cavalli da A a B, trottare passato B, fermarsi stop
3. 270° giro a destra
4. Trotto allungato da B intorno a C
5. Galoppo a mano sinistra verso D
6. A D, fermarsi
7. Indietreggiare approssimativamente la lunghezza di un cavallo, il percorso è completo

Nota: I coni devono essere posizionati in un modo che sia il più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

**CAVALIERI CON DISABILITÀ
HORSEMANSHIP (WALK/JOG/LOPE)
PATTERN 2**

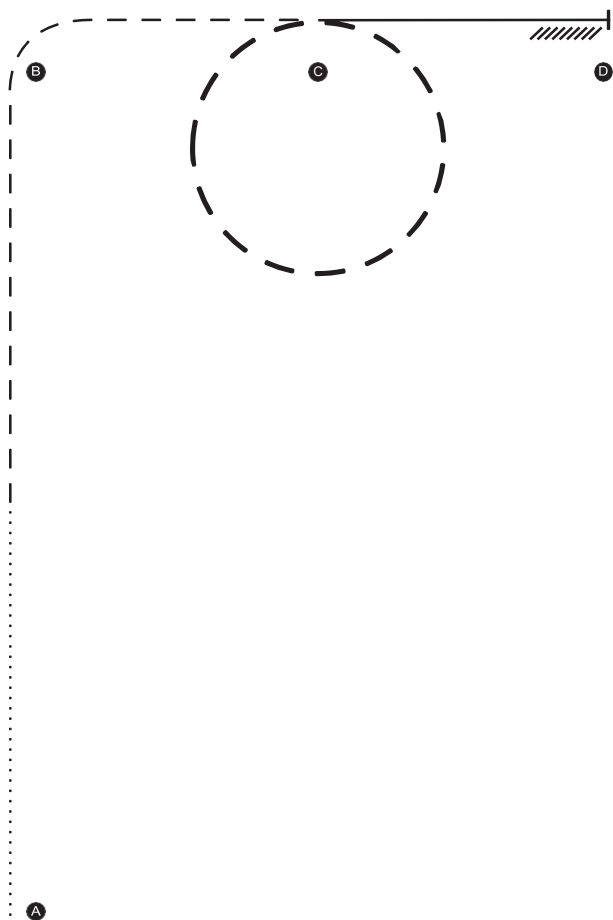


LEGEND	
-----	Passo
■ ■ ■ ■	Passo esteso
- - - -	Trotto
— — — —	Trotto esteso
————	Galoppo
————	Galoppo esteso
//////	Back

1. Essere pronti in A, passo da A a B
2. A B, trotto fino a C
3. A C, galoppare un cerchio a sinistra a mano sinistra
4. Chiudere il cerchio e continuare a galoppare verso D a mano sinistra
5. A D, fermarsi
6. Indietreggiare approssimativamente la lunghezza di un cavallo
7. Completare un giro di 90° a destra e trottare via, il percorso è completo

Nota: I coni devono essere posizionati nel modo più appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

CAVALIERI CON DISABILITÀ HORSEMANSHIP (WALK/JOG/LOPE) PATTERN 3



LEGEND

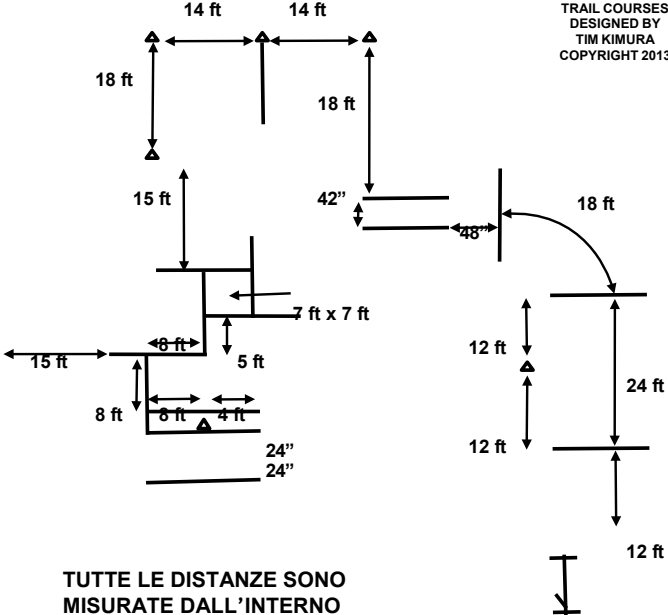
.....	Passo
.....	Passo esteso
-----	Trotto
-----	Trotto esteso
————	Galoppo
————	Galoppo esteso
///////	Back

1. Essere pronti in A, camminare approssimativamente la lunghezza di due cavalli verso B
2. Trottare verso ed intorno a B, continuare a C
3. A C, estendere il trotto per un cerchio a destra
4. Chiudere il cerchio, galoppo a mano destra verso D
5. A D, fermarsi
6. Indietreggiare approssimativamente per la lunghezza di un cavallo, il pattern è concluso

Nota: I coni devono essere sistemati in modo appropriato per la classe, l'arena e le manovre.

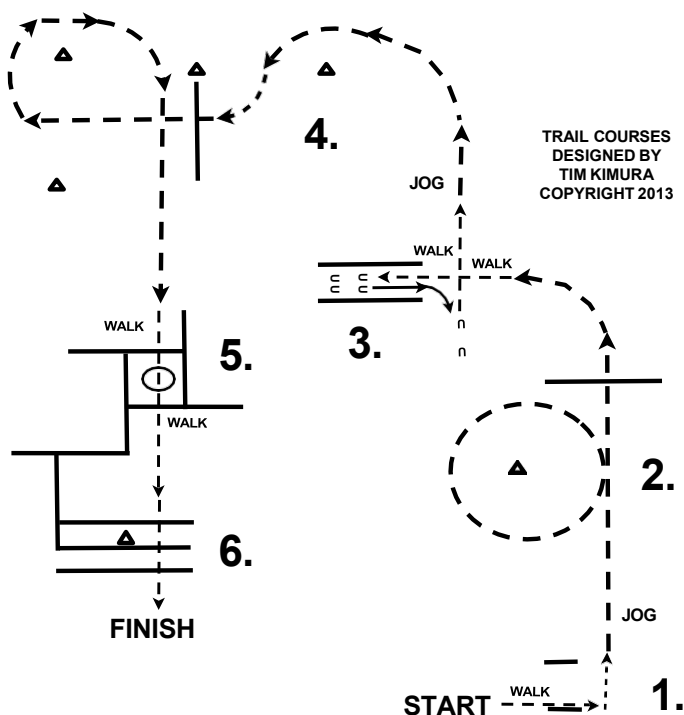
**CAVALIERI CON DISABILITÀ
 DIAGRAMMA DELLE DISTANZE DEL TRAIL**

TRAIL COURSES
 DESIGNED BY
 TIM KIMURA
 COPYRIGHT 2013



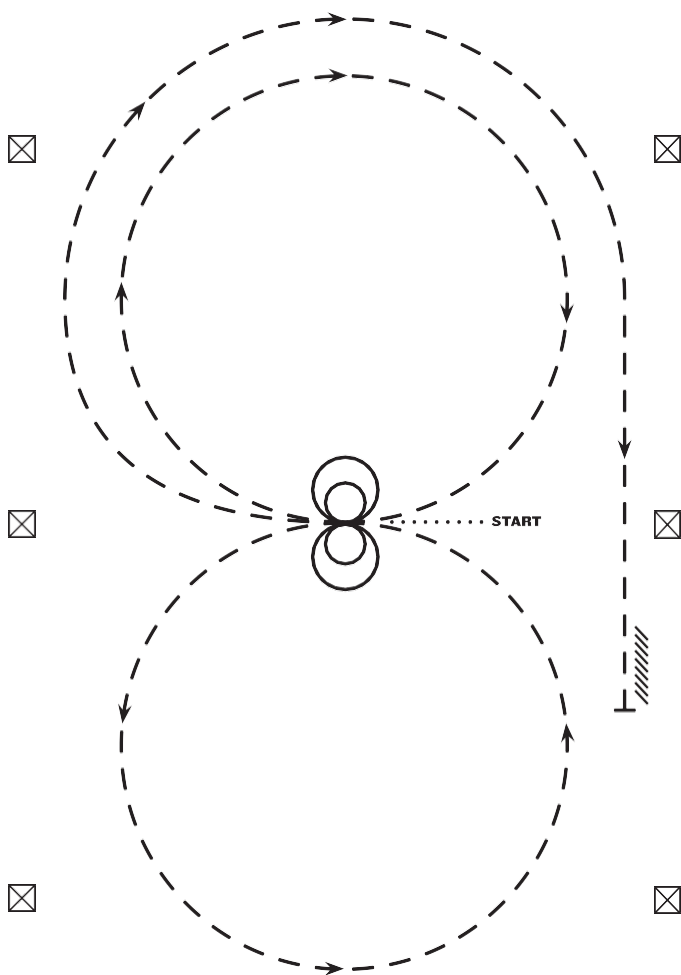
**TUTTE LE DISTANZE SONO
 MISURATE DALL'INTERNO
 ALL'INTERNO DEI PALI O DEI
 CONI**

CAVALIERI CON DISABILITÀ TRAIL WALK/JOG



1. Passare al passo attraverso il cancello aperto.
2. Trottare un cerchio intorno al cono sopra alla barriera.
3. Fermarsi o rompere al passo, camminare nel chute indietro attraverso le barriere girare e camminare in avanti
4. Trotto intorno ai cono
5. Fermarsi o rompere al passo, al passo nel quadrato, eseguire un 360 in una delle due direzioni, uscire al passo.
6. Passo sulle barriere.

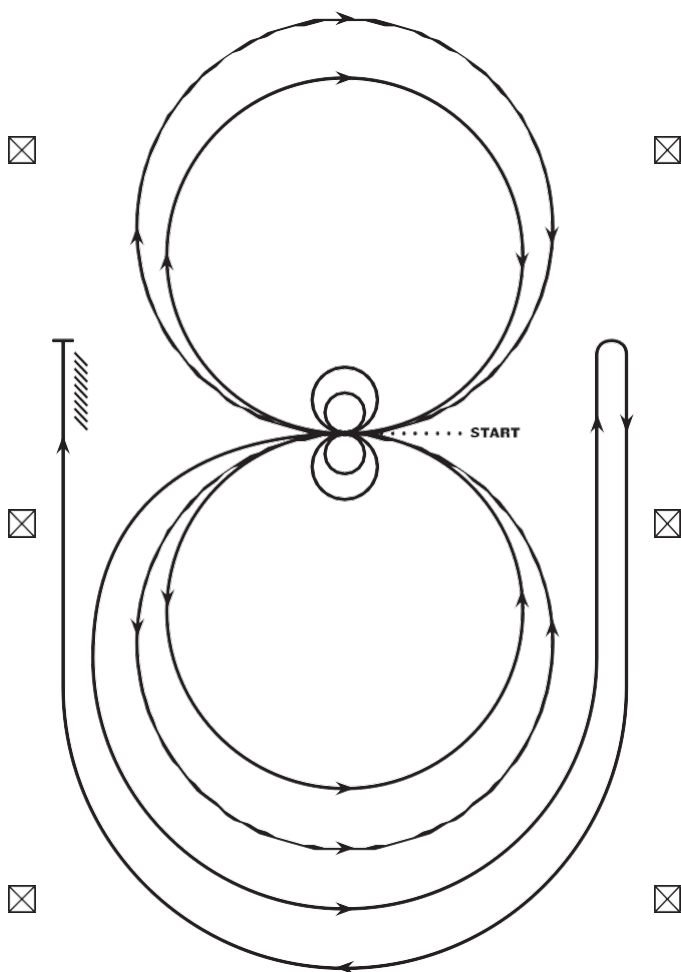
PARA REINING WALK/JOG #1



I cavalli possono raggiungere il centro dell'arena la passo o al trotto. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il percorso. Iniziando al centro dell'arena rivolti verso la parete o il fence di sinistra.

1. Completare due spin a sinistra. Esitare.
2. Completare due spin a destra. Esitare.
3. Trottare un cerchio a destra, cambiare direzione al centro dell'arena.
4. Completare un cerchio a sinistra, cambiare direzione al centro dell'arena.
5. Iniziare un cerchio a destra ma non chiudere questo cerchio. Trottare dritti lungo il lato destro dell'arena, passare il marker centrale, fermarsi e indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

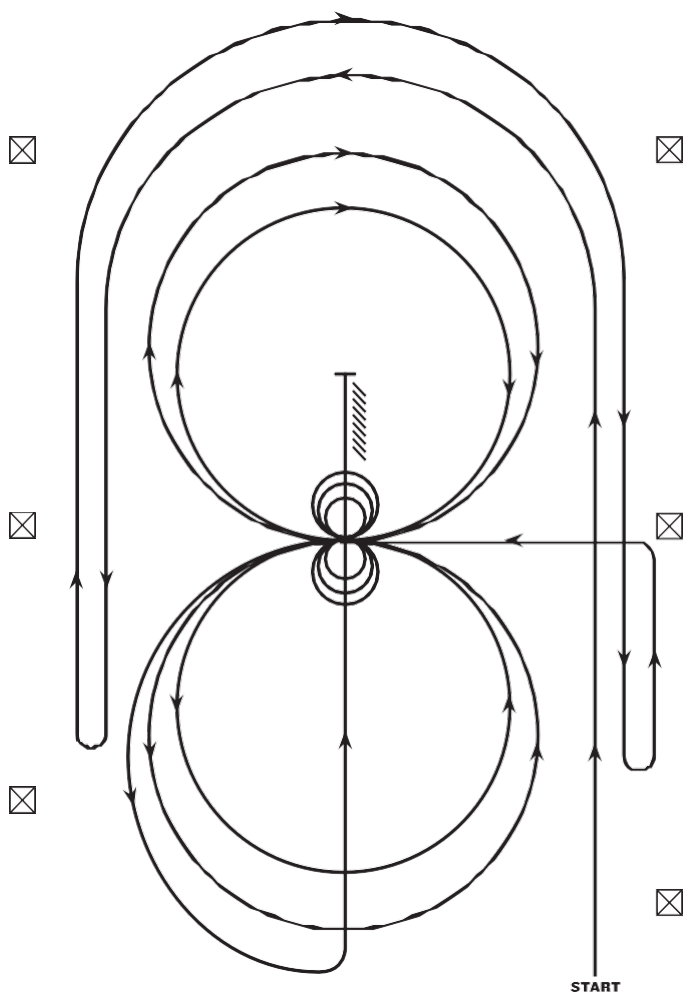
PARA REINING #1



I cavalli possono raggiungere il centro dell'arena al passo o al trotto. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il percorso. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso la parete o il fence di sinistra.

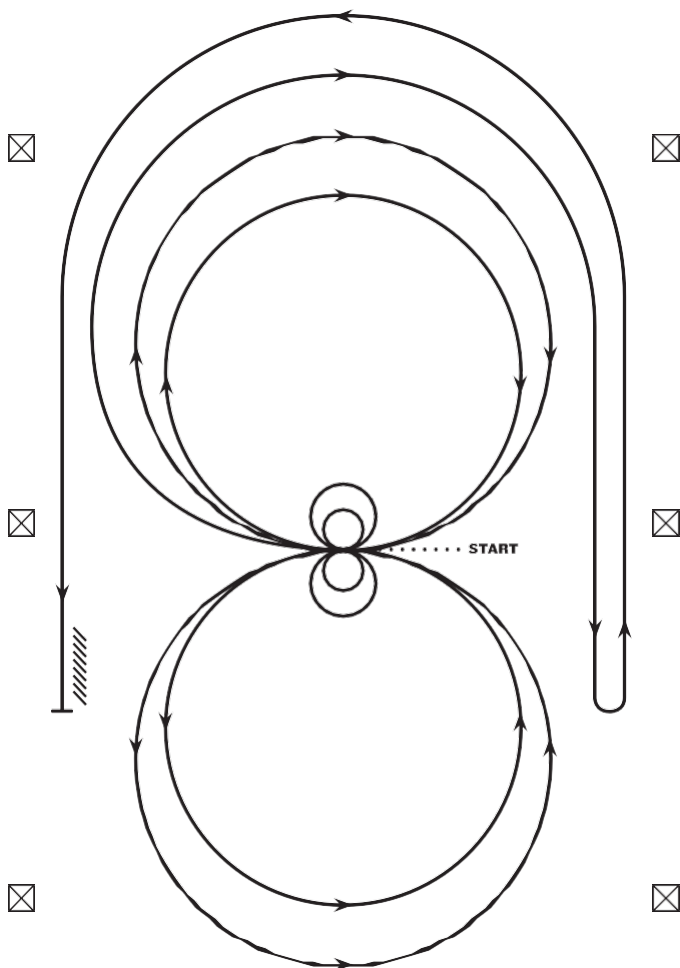
1. Iniziando a mano sinistra, completare due cerchi a sinistra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
2. Completare due spin a sinistra. Esitare.
3. Iniziando a mano destra completare due cerchi a destra. Fermarsi al centro dell'arena. Esitare.
4. Completare due spin a destra. Esitare.
5. Iniziando a mano sinistra, andare attorno al fondo dell'arena, correre lungo il lato destroy dell'arena e passare il marker centrale, fermarsi e fare un roll back a destra.
6. Continuare attorno al fondo dell'arena per correre lungo il lato sinistro dell'arena e passare il marker centrale, fermarsi e indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per mostrare il completamento del pattern.

PARA REINING #2



1. Correre lungo il fondo dell'arena, correre lungo il lato sinistro, passare il marker centrale, roll back a destra
2. Correre lungo il fondo dell'arena, correre lungo il lato destro e passare il marker centrale, roll back a sinistra
3. Cerchi a sinistra, uno grande e veloce e uno piccolo e lento, fermarsi al centro
4. 3 spins a sinistra, esitare
5. Cerchi a destra, uno grande e veloce e uno piccolo e lento, fermarsi al centro
6. 3 spins a destra, esitare
7. Iniziare un cerchio grande e veloce a sinistra e in cima al cerchio, correre verso il centro dell'arena passando il marker centrale, fermarsi.
8. Indietreggiare di almeno 10 piedi. Esitare per dimostrare di avere completato il percorso.

PARA REINING #3



I cavalli possono raggiungere il centro dell'arena al passo o al trotto. I cavalli devono essere al passo o fermarsi prima di iniziare il percorso. Iniziare al centro dell'arena rivolti verso il fence o la parete di sinistra.

1. Completare due spins a sinistra. Esitare.
2. Completare due spins a destra. Esitare.
3. Iniziando a mano destra, completare due cerchi a destra, il primo cerchio piccolo e lento e il secondo grande e veloce. Al centro dell'arena fare un cambio di galoppo semplice.
4. Completare due cerchi a sinistra, il primo cerchio piccolo e lento ed il secondo grande e veloce. Al centro dell'arena fare un cambio di galoppo semplice.
5. Iniziare un cerchio a destra ma non chiudere questo cerchio. Galoppare lungo il lato destro dell'arena superando il marker centrale e fermarsi e completare un roll back a sinistra.
6. Galoppare indietro percorrendo il cerchio precedente ma non chiudere questo cerchio. Galoppare lungo il lato sinistro dell'arena e superando il marker centrale fermarsi e indietreggiare di almeno dieci piedi. Esitare per dimostrare di avere completato il pattern.

PREMI

SHW800. GENERALE. Qualunque cavallo dichiarato ineleggibile alla partecipazione degli show approvati AQHA derivanti dalla violazione delle regole di gara AQHA non è eleggibile a ricevere un qualunque premio di fine anno AQHA durante quell'anno di calendario.

SHW801. GRAND CHAMPION - OPEN, AMATEUR, YOUTH - verrà assegnato nella divisione open, amateur, e/o youth a qualunque cavallo che guadagna il titolo di grand champion se nella sua divisione 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 al nome del proprietario corrente. Se successivamente il cavallo vincerà altri Gran Champion restando dello stesso proprietario, questi potrà acquistare il trofeo qualora l'organizzazione dello show non lo considerasse tra i premi.

SHW802. REGISTRO DI MERITO - DIVISIONE OPEN, AMATEUR, YOUTH - Ci sono tre registri di merito - uno per le corse, uno per morfologia/performance halter ed uno per le gare di performance. I punti ottenuti nelle classi di Livello 1 e Rookie (per i concorrenti) non verranno assegnati per il registro di merito, invece, i punti guadagnati nelle classi di Livello 1 per i cavalli conterranno per il registro dei meriti performance.

Il riconoscimento Register of Merit (ossia l'iscrizione in tali registri) si raggiunge quando:

SHW802.1 Corse ROM: un cavallo ha ricevuto almeno un Speed Index Rating ufficiale di 80 o più, nelle corse. Un ROM corse è basato solo sull'indice di valutazione della velocità solo e non sui punti di valutazione

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 (diversa dall'halter, performance halter e dalle corse). 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 di Livello 1 (solo nella divisione open), Livello 2 e Livello 3 (tutte le divisioni) contano per il premio ROM performance.

SHW802.3 Halter/Performance Halter ROM: Siano stati vinti almeno 10 punti in classi di morfologia/performance halter.

SHW802.4 Il registro dei meriti youth e/o amateur non qualificano un cavallo per l'avanzamento.

SHW803. ALL-AROUND - OPEN, AMATEUR, SELECT AMATEUR, YOUTH - Un trofeo verrà assegnato nelle categorie open, amateur, select amateur e/o youth a qualsiasi cavallo che ottiene il titolo di all-around per la prima volta sotto l'attuale proprietà registrata. Se quel cavallo guadagna un altro titolo all-around in un'altra divisione - open, amateur, select amateur e/o youth - il proprietario può acquistare un trofeo simile se lo show non lo assegna. Dopo che il primo trofeo gratuito è stato assegnato, l'AQHA (American Quarter Horse Association) assegnerà successivamente certificati appositamente progettati a qualsiasi cavallo che ottiene il titolo di all-around o reserve all-around ogni volta che il titolo viene guadagnato in ciascuna delle categorie - open, amateur, select amateur e/o youth. I punti guadagnati nelle categorie rookie e Livello 1 non contano per questo premio

SHW803.1 Perché il trofeo all-around della divisione open venga assegnato, lo show deve soddisfare l'approvazione della divisione open come definito in SHW116 e offrire almeno un'altra classe di performance in una categoria separata

SHW803.2 Perché il trofeo all-around della divisione amateur venga

assegnato, lo show deve soddisfare l'approvazione della divisione amateur come definito in SHW117, dove tutte le classi offerte sono in tre o più categorie come definito in SHW803.5.

SHW803.3 Perché il trofeo all-around della divisione youth venga assegnato, lo show deve soddisfare l'approvazione della divisione youth come definito in SHW118, dove tutte le classi offerte sono in tre o più categorie come definito in SHW803.5.

SHW803.4 Solo le classi select contano per guadagnare un trofeo all-around select, solo le classi amateur (non select amateur) contano per guadagnare un trofeo all-around amateur. Se la classe è offerta come una classe per tutte le età, i punti seguiranno la rispettiva divisione per età. Se la classe select viene combinata con la classe all-age amateur, i punti guadagnati dal select conteranno per la loro idoneità all-around come select.

SHW803.4.1 Se un esibitore select partecipa in halter, team penning, ranch sorting o jumping, queste classi conteranno anche se non sono offerte come classe select..

SHW803.5 Per essere idoneo per gli onori all-around, un cavallo nella divisione open, un amateur nella divisione amateur, un select amateur nelle classi select amateur o un youth nella divisione youth deve competere in almeno tre classi approvate dall'AQHA nella rispettiva divisione - in tre o più categorie.

Categoria I Halter/Performance Halter

Categoria II Reining
Working Cow Horse
Western Riding
Ranch Trail
Trail

Categoria III Team Penning
Ranch Sorting
Barrel Racing
Pole Bending
Stake Race***
Cowboy Mounted Shooting

Categoria IV Jumping
Working Hunter
Hunter Hack

Categoria V Western Pleasure
2-Year-Old Western Pleasure*
Hunter Under Saddle
Pleasure Driving**
Ranch Riding
Working Western Rail

Categoria VI Tie-down Roping
Breakaway Roping
Dally Team Roping-Heading
Dally Team Roping-Heeling
Cutting

Categoria VII Showmanship at Halter***
Western Horsemanship***
Hunt Seat Equitation***
Equitation Over Fences***

* Open division solamente

** Open e amateur divisions solamente

*** Amateur e youth divisions solamente

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 due 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 level 1, progressive working hunter, working hunter under saddle e boxing non contano come punti per il trofeo all around.

SHW803.8 PUNTEGGIO. Ai cavalli che gareggiano nelle classi di performance in divisioni open o ai binomi in divisione select amateur, amateur e youth, che si piazieranno 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 giù fino al nono piazzato. In gare di morfologia, ai cavalli nella divisione open o ai concorrenti nelle divisioni youth e amateur, che si piazieranno tra i primi nove in gare con cinque o più partecipanti, verrà assegnato un credito in più, ai fini del punteggio all-around, 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. Altrimenti, se applicabile, 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.

SHW803.9 PAREGGI Il cavallo nella categoria open, amateur, youth o select sarà dichiarato all-around che:

SHW803.9.1 Guadagnato crediti nel maggior numero di eventi

SHW803.9.2 Il cavallo o il concorrente abbiano vinto sul maggior numero di cavalli

SHW803.9.3 Guadagnato il maggior numero di crediti negli eventi di performance

SHW804. SUPERIOR ALL-AROUND OPEN, AMATEUR, YOUTH - Sarà assegnato a qualsiasi combinazione esibitore youth o amateur/cavallo o a qualsiasi stallone, femmina o castrone nella divisione open che abbia ottenuto 50 o più titoli all-around.

SHW805. RICONOSCIMENTO DI PREMI. 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 Awards.

Categoria I	Halter Performance Halter
Categoria II	Reining Level 1 Reining Working Cow Horse Boxing*** /**** Ranch Trail Western Riding Level 1 Western Riding* /**** Trail Level 1 Trail* /****
Categoria III	Team Penning Ranch Sorting Barrel Racing

	Pole Bending
	Stake Race***
	Cowboy Mounted Shooting
Category IV	Jumping
	Working Hunter
	Level 1 Working Hunter*/****
	Hunter Hack
	Level 1 Jumping*/****
	Progressive Working Hunter*/****
Categoria V	Western Pleasure
	Level 1 Western Pleasure*/****
	2-Year-Old Western Pleasure*/****
	Hunter Under Saddle
	Working Hunter Under Saddle
	Level 1 Hunter Under Saddle*/****
	Pleasure Driving**
	Ranch Riding
	Level 1 Ranch Riding*/****
	Working Western Rail
Categoria VI	Tie-down Roping
	Dally Team Roping-Heading
	Dally Team Roping-Heeling
	Breakaway Roping
	Cutting and recognized Open NCHA Cutting Contests
Categoria VII	Showmanship at Halter***
	Western Horsemanship***
	Hunt Seat Equitation***
	Equitation Over Fences***
Categoria VIII	Racing*****
Categoria IX	Versatility Ranch Horse Division
Categoria X	Dressage, Western Dressage
Categoria XI	Equestrians With Disabilities

* Open division solamente

** Open and Amateur divisions solamente

*** Amateur and Youth divisions solamente

**** Registro dei Meriti solamente

***** Registro dei Meriti basato solamente sullo Speed Index - non punti.

SHW806. VERSATILITY AWARD - OPEN, AMATEUR, YOUTH - Sarà assegnato a qualsiasi stallone, femmina o castrone nella divisione open, a un amateur o a uno youth con un solo cavallo nella rispettiva divisione che abbia ottenuto 65 punti in otto eventi, con un minimo di 10 punti guadagnati in ciascuno di cinque eventi separati e 5 punti guadagnati in ciascuno di tre eventi aggiuntivi.

SHW806.1 I punti guadagnati in halter/performance halter, rookie e Livello 1 non contano per il premio di versatilità

SHW807. AQHA CHAMPION - OPEN, AMATEUR, YOUTH - Il titolo di AQHA Champion sarà assegnato nella divisione open a qualunque stallone, femmina o castrone, o nelle divisioni amateru e youth al concorrente e al suo cavallo nelle rispettive divisioni che abbia assommato un totale di 35 punti o più punti in gare (o corse, ma solo per categoria open) approvate dall'AQHA, dimostrando che:

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 anno

di vita del cavallo o dopo. 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 campioni di performance halter, con cinque o più nella classe.

SHW807.3 Almeno 15 punti devono essere stati vinti in gare di performance di cui almeno cinque punti vinti in ognuna di almeno due categorie di gare di performance.

SHW807.4 I punti rookie e Livello 1 non saranno assegnati per questo trofeo.

SHW808. SUPREME CHAMPION -DIVISIONE OPEN- Il titolo di AQHA Supreme Champion sarà riconosciuto allo stallone, giumenta o castrone che avrà i seguenti requisiti:

Abbia vinto due Speed Index Ratings di 90 o più alto (AAA); Abbia vinto un totale di 40 punti in gare di morfologia/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 e che:

SHW808.1 Un minimo di 15 di questi punti siano stati vinti in morfologia/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 soggetti 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 campioni performance con cinque o più entrate 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 uno o più delle seguenti specialità:

Reining	Ranch Riding
Western Pleasure	Hunter Hack
Western Riding	Trail
Jumping	Working Hunter
Hunter Under Saddle	Ranch Trail

SHW808.3 Almeno otto dei venti punti performance guadagnati in uno o più dei seguenti eventi:

Tie-down Roping	Dally Team Roping-Heading
Cutting	Dally Team Roping-Heeling
Working Cow Horse	

SHW808.4 I punti rookie e level 1 non contano per questo premio.

SHW809. SUPREME CHAMPION - YOUTH, AMATEUR - verrà premiato quando 50 punti con un cavallo vengono guadagnati in classi riconosciute di halter/performance halter e performance a cinque o più show e sotto cinque o più giudici diversi dimostrando che:

SHW809.1 Un minimo di 15 di questi punti devono essere vinti nelle classi youth o amateur halter/performance halter, otto dei quali devono essere stati guadagnati durante o dopo il secondo anno di età del cavallo,

SHW809.2 Almeno 20 punti devono essere guadagnati in eventi youth o amateur performance, con un minimo di cinque punti che siano stati guadagnati in ciascuna di almeno quattro categorie di eventi performance come esposto nell'Achievement Awards.

SHW809.3 I rimanenti 15 possono essere vinti sia in eventi youth o amateur halter/performance halter o youth o amateur performance

SHW809.4 I punti rookie e Level 1 non contano per questo premio.

SHW810. SUPERIORI (EVENTI) CAVALLO - 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 AQHA. Per il titolo di AQHA Superior Race Horse occorrono 300 punti.

SHW810.1 Un cavallo nella divisione open o il binomio nelle divisioni youth e amateur, potranno ottenere il titolo per ogni singola specialità per cui avranno vinto almeno 50 punti.

SHW810.2 In morfologia/performance halter, almeno 25 punti devono essere stati vinti durante o dopo il secondo anno di vita del cavallo.

SHW810.3 I punti dei concorrenti Rookie e Livello 1 non contano per il premio Superior. I punti del cavallo di Livello 1 non conteranno per il premio superior.

SHW811. RICONOSCIMENTO AQHA PERFORMANCE CHAMPION.

OPEN, AMATEUR, YOUTH verrà assegnato a qualunque stallone, femmina e castrone nella divisione open, o nella divisione amateur e youth al concorrente e al suo cavallo nelle rispettive divisioni, che abbia guadagnato tre premi per eventi di performance individuali per cavalli superior

SHW812. AQHA SUPREME PERFORMANCE CHAMPION. YOUTH E AMATEUR

All'amateur o youth che conquista sei titoli AQHA Superior Horse amateur o youth, con lo stesso cavallo in specialità di performance (escluso la morfologia/performance halter),

SHW813. HIGH POINT HORSE DI FINE ANNO. OPEN, AMATEUR, YOUTH

L'AQHA assegnerà dei premi annuali in base al numero di punti vinti da un cavallo in divisione open o da un binomio cavallo/amateur o youth nelle rispettive divisioni vinti in quell'anno, per ogni specialità approvata dall'AQHA in cui vengono assegnati dei punti.

SHW813.1 Due o più trofei AQHA verranno garantiti nel caso di un parimerito a Livello 3 open, amateur e youth. Nel caso di un parimerito per qualsiasi premio sponsorizzato da una corporazione, il vincitore sarà:

- 1) un cavallo o concorrente con il maggior numero di vincite
- 2) il cavallo del concorrente che abbia vinto sul più ampio numero di cavalli
- 3) il vincitore sarà il concorrente che abbia guadagnato il punto finale all'inizio dell'anno

SHW813.2 Coloro che hanno guadagnato il punto più alto nel livello 3 che abbiano ottenuto punti nelle classi di Livello 3 saranno riconosciuti. I punti devono essere stati guadagnati nelle classi di Livello 3. I punti guadagnati nelle classi di Livello 2 non sono inclusi nella conta dei punti. I vincitori del 1° posto riceveranno un certificato di raggiungimento del traguardo, il trofeo dell'AQHA punti alti di fine anno e una fibbia personalizzata. Dal 2° al 10° posto riceveranno un certificato insieme alla possibilità di comprare un trofeo ufficiale AQHA di fine anno per la Top 10.

SHW813.2.1 I vincitori del premio di high point di Livello 3 per le categorie amateur e select amateur, per classe, non possono essere la stessa combinazione cavallo/cavaliere. Una combinazione cavallo/cavaliere sarà riconosciuta solo nella propria rispettiva divisione. (Ad esempio: se il vincitore di trail nella categoria amateur con il punteggio più alto appartiene alla categoria select per età, il riconoscimento sarà dato alla combinazione cavallo/select amateur, così come alla combinazione cavallo/amateur con il punteggio più alto).

SHW813.2.2 Per essere eleggibile per un premio di high point di fine anno nella categoria performance halter di Livello 3, un cavallo deve guadagnare almeno 10 punti di performance nella rispettiva divisione (open, youth, amateur) in classi di Livello 2 o 3 durante l'anno. (Esempio: Se il cavallo A ha 100 punti nella categoria performance halter gelding e 16 punti in western

pleasure e il cavallo B ha 135 punti nella categoria performance halter gelding e 7 punti in western pleasure, allora il cavallo A è eleggibile per il premio di alto punteggio di fine anno nella categoria performance halter, ma il cavallo B non è eleggibile per il premio di alto punteggio di fine anno nella categoria performance halter).

SHW813.3 I cavalli high point Open Junior e Senior e i Top 10 amateur e i Top 10 youth con ciascuno un cavallo verranno riconosciuti, in ciascun evento. I top 10 riceveranno un certificato di riconoscimento insieme all'opportunità di comprare un trofeo ufficiale AQHA di fine anno Top 10

SHW813.4 Verrà riconosciuto lo stallone/femmina/castrone open high point di morfologia. I top 10 riceveranno un certificato di riconoscimento insieme all'opportunità di comprare un trofeo ufficiale AQHA di fine anno Top 10.

SHW813.5 Almeno un punto deve essere guadagnato nella divisione youth in un evento per il premio high point di fine anno per essere presentato.

SHW813.6 Coloro che guadagnano high point nel livello rookie verranno riconosciuti, in ciascun evento. I top 10 riceveranno un certificato di riconoscimento insieme all'opportunità di comprare un trofeo ufficiale AQHA di fine anno Top 10.

SHW813.7 Coloro che guadagnano high point nel Livello 1 verranno riconosciuti in ciascun evento. I top 10 riceveranno un certificato di riconoscimento insieme all'opportunità di comprare un trofeo ufficiale AQHA di fine anno Top 10.

SHW813.8 Coloro che guadagnano punti nelle classi di Livello 2 verranno riconosciuti per l'high point di Livello 2 in ciascun evento. I punti devono essere guadagnati nelle classi di Livello 2. Coloro che guadagnano per la top 10 riceveranno un certificato di riconoscimento insieme all'opportunità di comprare un trofeo ufficiale AQHA di fine anno Top 10.

SHW814. YEAR-END HIGH-POINT CONCORRENTE OPEN - L'AQHA conferirà un premio annuale basato sul numero di punti raggiunti da un individuo nella divisione open durante l'anno di gare.

SHW814.1 Il concorrente nella divisione open che guadagna più punti durante l'anno solare, di ogni altro concorrente, sarà nominato concorrente high-point dell'anno e gli sarà consegnato un premio.

SHW814.2 Saranno nominati i dieci concorrenti con il punteggio più alto e sarà loro inviato un certificato.

SHW814.3 Nel caso di un pari merito, il vincitore sarà colui il quale avrà raggiunto il punteggio finale per primo.

SHW814.4 I punti ottenuti in gare Rookie e Livello 1 non saranno sommati al fine del totale per questo premio.

SHW815. YEAR-END ALL-AROUND HIGH-POINT CAVALLO E RESERVE ALL AROUND

- OPEN, AMATEUR, YOUTH - Verrà dato al cavallo nella divisione open ed al binomio nelle divisioni youth ed amateur, che abbiano ottenuto il maggior numero di punti in classi di morfologia/performance halter e performance in gare approvate dall'AQHA.

SHW815.1 I punti dovranno essere stati ottenuti in morfologia/performance halter ed almeno due categorie di performance elencate nell'all around (open, amateur, Select amateur e youth) con un minimo di cinque punti ottenuti nella categoria inferiore.

SHW815.2 I punti ottenuti in gare Rookie e Livello 1 non saranno sommati al fine del totale per questo premio.

SHW815.3 Verranno riconosciuti gli youth 13 e meno e gli youth 14-18, e gli verrà assegnato il premio appropriato.

SHW816. Level 2 CONCORRENTE DELL'ANNO - AMATEUR, YOUTH - verrà assegnato il premio all'amateur e lo youth che abbiano accumulato il maggior numero di punti sulla base di un cavallo/un amateru/youth nelle seguenti categorie:

SHW816.1 Categorie d'età amateur:

- 30 & under
- 31 - 49
- Select(50 e oltre)

SHW816.2 Categorie d'età youth:

- 11 and under
- 12 - 14
- 15 - 18

SHW816.3 Per essere eleggibile per il premio amateur o youth il concorrente;

SHW816.3.1 non può aver vinto nessun punto AQHA (nelle divisioni open, amateur e youth di Livello 2 e Livello 3) prima dell'anno del trofeo

SHW816.3.2 deve essere membro attuale

SHW816.3.3 deve avere la sua data di nascita registrata all'AQHA dal 15 dicembre dell'anno del premio

SHW816.4 Nel caso di un parimerito, i premi verranno distribuiti alla persona che (1) abbia vinto punti amateur/youth nel maggior numero di eventi diversi; (2) con il maggior numero di vincite amateur/youth.

SHW816.5 I punti Rookie e Livello 1 guadagnati prima o durante l'anno corrente non conteranno contro l'eleggibilità o rivolti alla tabulazione per il cavaliere di Livello 2 dell'anno di Premi

SHW817. RICONOSCIMENTI PER MERITI SPECIALI Questo programma dà agli American Quarter Horses regolarmente iscritti, la possibilità di un riconoscimento registrato presso l'AQHA per meriti particolari ottenuti in manifestazioni non approvate dall'AQHA. Perché i risultati di manifestazioni speciali vengano accettati quale parte delle registrazioni AQHA, occorre che si abbiano i seguenti requisiti:

SHW817.1 L'organizzazione che sponsorizza la manifestazione deve avere portata nazionale in quanto al suo scopo e deve richiedere all'AQHA l'autorizzazione ad aggiungere la manifestazione in oggetto, all'elenco delle manifestazioni che sono qualificate per questo riconoscimento speciale.

SHW817.2 La manifestazione agonistica dev'essere aperta a tutte le razze di cavalli

SHW817.3 Se l'AQHA approva quanto sopra, i piazzamenti e risultati degli American Quarter Horses regolarmente iscritti, verranno riportati solo per quelli che si sono piazzati primi o secondi o che hanno vinto \$ 10,000 o più in una gara approvata in un contest.

SHW817.4 I risultati e/o piazzamenti devono essere comunicati all'AQHA, a carico dell'organizzazione sponsorizzante, entro 60 giorni dalla manifestazione.

SHW817.5 Le entità attualmente approvate per richiedere l'organizzazione di eventi soggetti a riconoscimenti per meriti speciali sono

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

NRSA.....National Ranch and Stock Horse Alliance

NSBANational Snaffle Bit Association
PHBAPalomino Horse Breeders of America
RHAARanch Horse Association of America
RSNCRanch Sorting National Championships
SHTXStock Horse of Texas
USTPA.....United States Team Penning Association
WCHAWorld Conformation Horse Association
SHW817.6 Qualsiasi American Quarter Horse che partecipi alle Olimpiadi è qualificato per il riconoscimento.

SHW900. AQHA-GIUDICE APPROVATO: La designazione di giudice approvato AQHA è un privilegio, non un diritto, conferito dalla Commissione giudici in accordo con le procedure formulate da questi, ad individui la cui esperienza in campo equestre e il carattere personale meritano tale onore. Tale designazione è revocabile da parte della Commissione giudici con o senza avviso e audizione formale, soggetto solo ad una revisione finale da parte del Comitato Esecutivo con o senza preavviso ed audizione formale.

SHW901. La condotta di un individuo come membro, concorrente e giudice deve essere esemplare, è soggetta a continua revisione da parte della Commissione Giudici, con una revisione automatica dopo cinque anni dall'essere diventato giudice.

SHW902. Essere in conflitto d'interessi con gli obiettivi dell'AQHA a causa della loro 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 così che poi possa perseguire i propri scopi personali. L'infrazione di questa regola di etica sarà soggetto a revisione conformemente al regolamento AQHA.

SHW903. Se un giudice non può esercitare un'opinione oggettiva, libera da possibili pregiudizi, errori o influenze esterne, per il suo collegamento con un proprietario, concorrente o chiunque altro collegato con il cavallo, o per questo motivo, se tale connessione dovesse apparire agli altri come motivo di biasimo, sia che un giudice senta di potere o no esserne influenzato, il giudice dovrà squalificare sé stesso.

SHW904. Le seguenti aree di conflitto di interesse specifiche non sono esclusive e i giudici sono ineleggibili a giudicare qualunque altro cavallo o concorrente in altre situazioni in cui SHW903 precedente è applicabile. Certe aree specifiche di conflitto di interessi per il giudice sono:

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 serie di show che sta giudicando

SHW904.3 possedere un cavallo appartenente in tutto o in parte dal giudice, esibito in shows approvati, o gare distaccate di tali shows, che si tengano sullo stesso campo gara su cui il giudice stia officinando. Al giudice è però permesso di giudicare gare di velocità, EWD o classi di Livello 1 e partecipare alle gare dello stesso show, parte di show o altri show che si svolgano sullo stesso campo gara.

SHW904.4 Essere coinvolto nello show management e giudicare allo stesso show

SHW904.5 Giudicare uno show o un set di show in cui un cavallo sia di

proprietà di o venga esibito da qualunque membro della sua famiglia prossima. Vedere SHW220.1 per la definizione di famiglia prossima. Questa regola si applica se il giudice è programmato per giudicare tale cavallo.

SHW904.6 Giudicare un cavallo in una competizione o in una serie di competizioni in cui il cavallo è stato addestrato da un membro della famiglia immediata o dall'assistente allenatore di un membro della famiglia immediata.

SHW904.7 Se vietato dalla politica di conflitto di interessi di una competizione (controllare con la gestione della competizione), giudicare una competizione o una serie di competizioni in cui un cavallo addestrato da un membro della famiglia immediata o dall'assistente allenatore di un membro della famiglia immediata è iscritto, e tale membro della famiglia immediata o il loro assistente allenatore sono presenti sul luogo della competizione. Se non vietato dalla politica di conflitto di interessi di una competizione, la disposizione SHW904.6 di cui sopra si applica comunque.

SHW904.8 Giudicare un cavallo in una competizione o in una serie di competizioni di cui si è stati proprietari, allenatori, agenti in qualsiasi capacità, o condizionatori di quel cavallo nei tre mesi precedenti la data della competizione in questione.

SHW905. PER MANTENERE L'APPROVAZIONE COME GIUDICE, un individuo deve:

SHW905.1 mantenere aggiornata la sua iscrizione individuale, fallire nel farlo risulterà nella rimozione dalla lista dei giudici approvati AQHA. Se rimosso per aver fallito nel rinnovare l'iscrizione individuale, il giudice dovrà aspettare 12 mesi dalla data in cui la sua iscrizione è stata attivata per riapplicare le credenziali per giudicare.

SHW905.2 partecipare ad una conferenza per giudici sancita dall'AQHA una volta ogni due anni iniziando dal 1° gennaio dell'anno in cui l'individuo diventa giudice approvato AQHA; in più, tutti i giudici specializzati approvati AQHA devono partecipare ad una conferenza quando viene svolta la loro disciplina. Un giudice può richiedere una deroga unica, soggetta ad approvazione, contattando il Direttore Senior dei Giudici. Se approvata, ci sarà una tassa di recupero dei costi di 500 dollari e lui/lei dovrà seguire la conferenza tramite formazione online prima di giudicare il suo prossimo show.

SHW905.3 Ottenere un minimo di tre crediti da spettacoli approvati dall'AQHA per anno solare a partire dal 1° gennaio dell'anno successivo all'approvazione dell'individuo come giudice approvato dall'AQHA (un numero di spettacolo = un credito). Non più di un credito per il giudizio di un evento IEA, IHSA, o NCEA, o eventi non giudicati (team penning, ranch sorting, barrel racing, pole bending e stake race) può essere conteggiato per soddisfare il requisito minimo di tre crediti. Nei casi in cui quattro o più numeri di spettacolo siano giudicati nello stesso spettacolo, o in una serie di spettacoli, solo quattro crediti saranno conteggiati contro il massimo di 25 spettacoli per quel giudice. I giudici specializzati approvati dall'AQHA devono guadagnare un minimo di un credito ogni tre anni a partire dalla data in cui sono inseriti nella lista dei giudici approvati dall'AQHA. Questo credito può essere ottenuto giudicando uno spettacolo approvato dall'AQHA o uno spettacolo di alleanza nella disciplina per la quale sono approvati. Un individuo che ha servito come membro di un panel per una conferenza di giudici sanzionata dall'AQHA; come membro di un panel per un seminario educativo di giudizio sanzionato dall'AQHA; e/o come giudice ufficiale per un esame di qualificazione sanzionato dall'AQHA riceverà un credito per uno spettacolo giudicato.

SHW905.4 Per servire come giudice specializzato, essere approvato secondo il processo di certificazione specializzata dell'AQHA e possedere e mantenere una tessera di giudice con l'alleanza in quella disciplina (ad esempio NCHA, NRHA, NRCHA, WCHA o USEF "R"). Per servire come

giudice specializzato, un individuo può essere approvato secondo il processo di certificazione specializzata dell'AQHA in roping e speed events senza possedere e mantenere una tessera di giudice con un'associazione in tali discipline.

SHW906. MOTIVI PER LA RIMOZIONE come giudice approvato AQHA devono includere, ma non limitati a:

SHW906.1 Sospensione dallo stato di membro dell'AQHA o negazione dei privilegi ad esso collegati

SHW906.2 Mancanza di rispetto delle regole e regolamenti AQHA.

SHW907. Rimozione di un individuo da giudice approvato AQHA, per qualunque ragione, sarà assoluta, senza la disposizione di un reinserimento automatico.

SHW908. Un individuo che è sospeso dalla adesione a socio AQHA o gli vengano negati i privilegi AQHA non potrà adoperarsi per diventare un giudice approvato AQHA fino alla scadenza di un anno seguente il reinserimento a membro AQHA o dei suoi privilegi.

SHW909. UN GIUDICE INTERNAZIONALE APPROVATO AQHA che risiede in un paese internazionale può fare quattro viaggi o giudicare quattro show in ciascun paese nell'anno di calendario.

SHW910. UN GIUDICE DEVE:

SHW910.1 giudicare una gara AQHA attenendosi al regolamento, direttive ed orientamento dell'AQHA.

SHW910.2 giudicare in modo onesto, leale e imparziale ogni cavallo a lui esibito, basandosi rigorosamente sulla conformazione fisica del cavallo e/o la sua prestazione come dettato dalle regole previste per la specifica gara.

SHW910.3 in qualunque momento agire in modo esemplare.

SHW910.4 squalificare qualunque concorrente per abuso sul cavallo (riferirsi a VIO204) e/o qualsiasi sangue visibile, ferita aperta e area escoriata sul cavallo (riferirsi a VIO204.17)

SHW910.5 Escludere qualsiasi cavallo/esibitore dalla competizione se ritiene che sia in violazione delle regole di condotta proibita dell'AQHA o se ritiene che non abbia cercato legittimamente di mostrare il cavallo al meglio delle sue capacità.

SHW910.6 I giudici devono attenersi al Codice Etico dei Giudici AQHA.

SHW910.7 Durante uno show approvato, il giudice deve essere presente per adempiere alle proprie responsabilità secondo le regole AQHA e deve essere disponibile ad assistere la direzione dello show nel garantire il rispetto delle regole.

SHW910.8 Il giudice deve fare ogni ragionevole sforzo per giudicare uno show dopo aver accettato l'impegno di giudizio. Se non è in grado di adempiere all'impegno, il giudice deve (1) notificare la direzione dello show in modo tempestivo per dare loro il massimo tempo possibile per trovare un sostituto adeguato e (2) se ragionevolmente possibile, offrire di trovare un sostituto adeguato. Il giudice deve anche notificare immediatamente AQHA per iscritto con una spiegazione completa del fallimento nell'adempiere all'impegno, inclusi il tempo, la data e il modo in cui la direzione dello show è stata informata. AQHA esaminerà tale spiegazione per determinare, tra l'altro, se il giudice ha fatto ogni ragionevole sforzo per adempiere all'impegno di giudizio. La mancata conformità a questa regola può comportare azioni disciplinari, inclusi, ma non limitati a, una multa monetaria e/o la rimozione dalla lista dei giudici approvati. I fattori determinanti per decidere se prendere provvedimenti disciplinari includono la natura della scusa e gli sforzi del giudice per informare

tempestivamente la direzione dello show. Tutti i fallimenti nell'adempiere agli impegni di giudizio saranno registrati nel file del giudice per eventuali riferimenti futuri, se necessario.

SHW910.9 Contattare un ufficiale dello show all'arrivo in una città in cui è previsto il suo incarico e informarlo della propria presenza e posizione.

SHW910.10 Indossare abbigliamento western, incluso cappello e stivali, mentre giudica uno show approvato AQHA, tranne quando giudica una competizione duale approvata AQHA/USEF, nel qual caso può indossare l'abbigliamento giudicante inglese appropriato.

SHW910.11 Avere almeno 21 anni per servire come giudice specializzato in uno show di Livello 1 o 25 anni per giudicare tutti gli altri show/eventi approvati.

SHW911. I GIUDICI POSSONO:

SHW911.1 Giudicare due eventi speciali giudicati nello stesso stato, provincia o paese all'interno di un anno solare.

SHW911.2 Ordinare a qualsiasi persona o cavallo di lasciare la competizione per cattivo comportamento di entrambi.

SHW911.3 A propria discrezione, rifiutare l'ingresso nell'arena o rimuovere un'iscrizione da una classe per abbigliamento e/o attrezzatura impropri.

SHW911.4 Utilizzare il ring steward, altri ufficiali dello show o giudici AQHA approvati per assistere nella valutazione dei salti individuali nel salto.

SHW911.5 Un giudice può, a propria discrezione, utilizzare il ring steward, il flagger, altri ufficiali dello show o giudici approvati per assistere come giudici della barriera e aiutare a determinare catture legali o eventuali infrazioni delle regole.

SHW911.6 Un giudice approvato AQHA può addebitare una tariffa inferiore al minimo di \$200 per le competizioni Versatility Ranch Horse, show di Livello 1, eventi speciali e eventi per cavalieri con disabilità.

SHW911.7 In tutti gli show dove è presente un cameraman ufficiale, i giudici avranno il diritto di rivedere tutte le penalità maggiori e/o gravi di due punti o più, escluse le penalità sui marker nel reining e nella parte di lavoro con il bestiame del working cow horse, a condizione che un giudice abbia chiamato una penalità rivedibile.

SHW911.8 I giudici possono, solo per classi valutate, dopo il completamento delle esibizioni, consultarsi in modo tempestivo riguardo alle squalifiche o penalità maggiori, a condizione che sia presente un ring steward o un ufficiale dello show. Non ci deve essere consultazione o visita tra i giudici durante il giudizio effettivo di qualsiasi classe. In tutte le classi, i giudici non devono consultarsi riguardo ad altre considerazioni di giudizio. Quando si mette in discussione un'evidente zoppia o altre squalifiche:

- **Halter** - se la sanità è in discussione, fare immediatamente passare il cavallo. Prendere una decisione in modo tempestivo. Se tutti i giudici determinano che il cavallo è non sano, attendere che tutti i cavalli siano entrati per far eliminare il cavallo dal ring steward. Se tutti i giudici non hanno dichiarato il cavallo non sano, giudicare il cavallo di conseguenza. Simili procedure devono essere seguite nei casi di morsi, assenza di testicoli o bianco eccessivo.
- **Tutte le altre classi** - Se il benessere del cavallo è in pericolo, eliminare immediatamente il cavallo. Se il benessere del cavallo

non è in pericolo, ma la maggioranza concorda che è non sano, eliminare il cavallo al momento più conveniente e discreto. Nelle classi lavorate individualmente e se il benessere del cavallo non è in pericolo, lasciare che il cavallo termini il lavoro e valutarlo di conseguenza.

SHW912. I GIUDICI NON POSSONO:

SHW912.1 Guadagnare più di 25 crediti (uno show = un credito). Nei casi in cui si giudicano quattro o più numeri di show nello stesso show, o serie di show, solo quattro crediti saranno conteggiati contro il massimo di 25 crediti per quel giudice. Eventi non giudicati (team penning, ranch sorting, barrel racing, pole bending e stake race) non verranno conteggiati per il massimo di 25 crediti di un giudice.

SHW912.2 Giudicare due anni consecutivi nello stesso show, serie di show o circuito, tranne quando si giudicano cutting, working cow horse, roping, team penning, ranch sorting, speed events, ranch riding, ranch trail, versatility ranch horse o ranching heritage challenge events, dove possono giudicare fino a due anni consecutivi. EWD e speed events sono esenti dal massimo biennale.

SHW912.3 Effettuare più di tre viaggi in uno stato, provincia o paese per giudicare all'interno di un anno solare. Uno dei viaggi deve essere uno show di un giorno, uno show che si svolge in un periodo di 24 ore, se vengono effettuati tre viaggi. Eventi non giudicati (team penning, ranch sorting, barrel racing, pole bending e stake race) non verranno conteggiati per il numero massimo di show in uno stato, provincia o paese.

SHW912.4 Giudicare due show a meno di 150 miglia di distanza l'uno dall'altro entro 30 giorni, tranne quando si giudicano più show sugli stessi terreni in giorni consecutivi, purché il giudice non giudichi una particolare classe più di una volta durante queglii show o quando si giudicano speed events.

SHW912.5 Apparire sui terreni dello show più di un'ora prima dell'inizio della gara.

SHW912.6 Visitare l'area degli stalloni, né visitare con proprietari, allenatori, espositori o rappresentanti dei proprietari, né ispezionare o discutere di qualsiasi cavallo iscritto allo show prima del giudizio (compreso il giorno precedente allo show).

SHW912.7 Visitare, socializzare o fraternizzare con qualsiasi espositore il giorno precedente o durante lo show.

SHW912.8 Rivedere il programma fino a dopo che il giudizio è stato completato; ma deve essere fornito un programma degli eventi dalla direzione dello show prima del giudizio.

SHW912.9 Cavalcare o, in qualsiasi modo, partecipare nel ruolo di espositore per un cavallo nella classe mentre giudica un evento.

SHW912.10 Chiedere all'espositore di scambiare cavalli con un altro espositore.

SHW912.11 Riggiudicare una classe una volta che è stata giudicata.

SHW912.12 Cambiare la propria scheda di punteggio (record) dopo che i premi sono stati presentati, a meno che non si sia verificato un errore clericale. In caso di errore clericale, convalidato da una documentazione adeguata, l'errore clericale deve essere corretto prima che i risultati dello show siano registrati da AQHA.

SHW912.13 Con eccezione degli eventi cronometrati e delle classi EWD solo, un giudice non può giudicare per una squadra/ente di gestione dello show che il giudice ha già giudicato in tre show o serie di show in un anno solare. Una squadra/ente di gestione dello show è costituita in tutto o in parte da: (a) persone comuni elencate come

gestione dello show; (b) persone comuni coinvolte nella gestione effettiva di uno show (indipendentemente dal fatto che siano elencate); (c) persone comuni che sono compensate da o hanno un interesse di proprietà in una squadra/ente di gestione dello show; o (d) membri della famiglia immediata (coniuge, genitore, figlio o nonno).

SHW912.14 Un giudice non può sollecitare uno show per giudicare dopo aver adempiuto al requisito minimo di show.

SHW913. È RESPONSABILITÀ DEL GIUDICE:

SHW913.1 Controllare i recinti del bestiame e il trattamento di tutto il bestiame nelle classi di bestiame.

SHW913.2 Fare in modo che vi sia il controllo dell'imboccatura in una classe per show.

SHW913.3 Permettere agli esibitori nelle classi lavorate individualmente che incorrano in una penalità di 0 di completare il pattern purché restino entro i confini ragionevoli del pattern o del percorso descritto, restino entro un tempo ragionevole consentito per il pattern o percorso e evitino allenamenti abusivi o eccessivi.

SHW913.4 Inviare tutte le schede di punteggio alla direzione dello show per essere pubblicate.

SHW913.5 Fare affidamento sul ring steward per facilitare la richiesta di un esibitore di parlare direttamente con lui/lei. Quando un esibitore fa una richiesta attraverso il ring steward o altro ufficiale dello show per l'opinione del giudice riguardo al cavallo di quell'esibitore, il giudice fornirà la sua opinione cortesemente e sinceramente in presenza del ring steward o altro ufficiale dello show.

SHW914. IN QUALSIASI CLASSE DI PERFORMANCE, IL GIUDICE:

SHW914.1 Non deve chiamare i concorrenti fuori dalla pista a qualsiasi andatura diversa dal passo, nelle classi dove i cavalli sono lavorati sulla pista.

SHW914.2 Può, a propria discrezione, richiedere di indietreggiare solo ai finalisti nella classe dove è richiesto di indietreggiare.

SHW914.3 Deve squalificare ogni volta che un cavallo è montato con un hackamore e ha una ferita aperta, cruda o sanguinante che entra in contatto con l'hackamore, o a sua discrezione, penalizzare il cavallo che appare spento, opaco, letargico, emaciato, tirato o eccessivamente stanco.

SHW914.4 Deve squalificare un cavallo ogni volta che la bocca del cavallo sta sanguinando.

SHW914.5 Non deve penalizzare un cavallo per il modo in cui porta la coda né per la risposta normale con la coda ai segnali del suo cavaliere o quando cambia andatura. Un giudice può, a propria discrezione, penalizzare un cavallo per un movimento eccessivo o esagerato della coda o per una coda apparentemente morta che pende semplicemente tra le gambe e non mostra una risposta normale.

SHW914.6 La caduta di un cavallo o di un cavaliere in giudizio deve essere causa di squalifica in tutte le classi tranne il team penning e il ranch sorting. Un cavallo è considerato caduto quando è su un lato e tutte e quattro le zampe sono estese nella stessa direzione. Un cavaliere è considerato caduto quando non è in sella.

SHW914.7 Deve squalificare un cavallo ogni volta che la bocca del cavallo è legata o fissata.

SHW914.8 Deve ispezionare i cavalli in almeno una classe per show esaminando entrambi i lati, fronte e retro per segni di abuso o

allenamento eccessivo.

SHW915. CLASSIFICHE DELLE CLASSI - Un giudice deve classificare:

SHW915.1 Fino a nove posizioni nelle classi dove sono esibiti da 9 a 34 cavalli qualificati.

SHW915.2 Fino a 10 posizioni nelle classi di 35-39 cavalli.

SHW915.3 Fino a 11 posizioni nelle classi di 40-44 cavalli.

SHW915.4 Fino a 12 posizioni nelle classi di 45 o più cavalli.

SHW915.5 Tutti i cavalli qualificati nelle classi di nove o meno. Se un cavallo è squalificato, però, non deve essere classificato indipendentemente dal numero di cavalli nella classe



This Is Your Magazine

— — — — —
READ IT. LIVE IT. ENJOY IT. BE INSPIRED BY IT.

The lifestyle you have created around the American Quarter Horse was the inspiration for the new *Journal*. As a benefit of your AQHA membership, you will receive this beautiful magazine six times a year:

January-February

March-April

May-June

July-August

September-October

November-December

Make sure to keep your membership current at www.aqha.com/join.

Racing Rules and Regulations

AVVISO IMPORTANTE: Il benessere del cavallo e di tutti gli altri animali è fondamentale per l'AQHA. Prima di procedere, si prega di leggere la dichiarazione di benessere dell'AQHA riguardante le corse dei Quarter Horse Americani a pagina 3. Le sezioni RAC301.5 e RAC311 sono esempi dei modi in cui l'AQHA ha lavorato per proteggere i cavalli coinvolti nelle corse.

RAC300. DISPOSIZIONI GENERALI SULLE CORSE

RAC300.1 L'AQHA non assume né accetta responsabilità per la sicurezza in qualsiasi corsa o gare riguardo ai partecipanti, terze parti o cavalli partecipanti.

RAC300.2 Come condizione espressa del privilegio di partecipare a un evento di corsa riconosciuto dall'AQHA, ogni proprietario di un American Quarter Horse, allenatore e partecipante accetta i rischi della partecipazione e libera e solleva l'AQHA, i suoi ufficiali, direttori, rappresentanti e dipendenti da qualsiasi e tutta responsabilità, sia essa personale o per danni alla proprietà derivanti dalla partecipazione a un evento di corsa.

RAC300.3 Nei casi in cui le corse idonee al riconoscimento dell'AQHA siano svolte sotto la supervisione di un'autorità di corsa, le regole dell'autorità di corsa prevalgono. Sebbene le regole delle autorità di corsa prevalgano, l'AQHA, ai fini dei registri e dei programmi dell'AQHA, si riserva il diritto di negare o revocare il riconoscimento di una corsa che non rispetti le regole e i regolamenti qui contenuti. Le corse dei Quarter Horse Americani sono definite come due o più American Quarter Horse registrati con l'American Quarter Horse Association, iscritti e partecipanti alla stessa corsa contemporaneamente da un cancello di partenza regolamentare, a distanze e condizioni riconosciute dall'AQHA e correndo a piena velocità, senza ostacoli, attraverso una linea di arrivo comune. Vedi anche le regole RAC301 e RAC302.

RAC301. RICONOSCIMENTO E RISULTATI DELLE CORSE

RAC301.1 L'AQHA accetta i risultati delle corse ad Amarillo, Texas, come ufficiali e utilizza tali risultati ai fini della registrazione delle informazioni nei registri dell'AQHA, della conduzione dei programmi di corsa dell'AQHA e della determinazione della qualificazione per l'avanzamento di un cavallo nel registro delle razze dell'AQHA.

RAC301.2 I risultati delle corse sono idonei per il riconoscimento dell'AQHA se la corsa è condotta sotto la supervisione di un'autorità di corsa e rispetta le regole e i regolamenti qui contenuti.

RAC301.3 A partire dal 1° aprile 1992, l'AQHA ha imposto un divieto sulla presentazione di richieste di sanzione/regolamentazione dell'AQHA per le corse non pari-mutuel. Tale divieto rimane in vigore e può essere revocato solo dal Comitato Esecutivo dell'AQHA.

RAC301.4 L'AQHA non riconoscerà una corsa in cui un American Quarter Horse:

RAC301.4.1 partecipa con cavalli diversi da altri American Quarter Horse;

RAC301.4.2 Thoroughbred registrati con The Jockey Club, The Canadian Jockey Club o The Mexican Jockey Club;

RAC301.4.3 cavalli registrati con l'APHA; o

RAC301.4.4 cavalli registrati con l'Appaloosa Horse Club.

RAC301.5 L'AQHA non riconoscerà una corsa in cui un cavallo di due anni:

RAC301.5.1 inizia prima del 1° marzo (eccetto per le prove e le finali del West Texas Futurity e del Mardi Gras Futurity);

RAC301.5.2 compete contro cavalli più anziani; o

RAC301.5.3 è autorizzato a competere a una distanza maggiore di 440 yards prima del 1° settembre.

RAC301.6 Un tempo dubbio è un tempo in cui i record di prestazioni passate indicano un possibile errore.

RAC301.6.1 Nei casi di tempi dubbiosi, l'AQHA può trattenere il riconoscimento dei tempi come ufficiali fino a quando la corsa non è stata esaminata dall'AQHA.

RAC301.6.2 Se i funzionari della corsa presiedenti o l'autorità di corsa non forniscono una giustificazione ragionevole per il tempo dubbio, l'AQHA si riserva il diritto di regolare il tempo utilizzando il video della corsa per stimare il tempo contando il numero di fotogrammi video nella corsa dal momento in cui le porte del cancello di partenza sono completamente aperte e parallele al tracciato di corsa.

RAC301.6.3 Le decisioni dell'AQHA riguardo ai tempi dubbiosi possono essere impugnate al Consiglio delle Corse dell'AQHA per ulteriori considerazioni. Le decisioni del Consiglio delle Corse possono essere impugnate al Comitato Esecutivo dell'AQHA secondo VIO505.

RAC302. RESPONSABILITÀ DELLA PISTA

RAC302.1 Salvo diversamente specificato in questo regolamento, l'AQHA riconosce l'adozione del "Model Rules for Flat Racing" adottato dall'ARCI (Associazione per i commissari di corse internazionali) e richiede che le gare eleggibili per il riconoscimento dell'AQHA vengano svolte in accordo 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 Le piste devono inviare le tabelle dei risultati delle corse e i programmi ufficiali all'AQHA dopo ogni giornata di corsa. Le piste possono inviare tali tabelle e programmi tramite fax, trasmissione online (direttamente all'AQHA o tramite invio a Equibase) o consegna espressa. La tabella dei risultati delle corse deve includere tutte le informazioni necessarie per produrre le linee di prestazioni passate, nonché le informazioni riguardanti i soldi guadagnati (borsa e bonus) pagati tramite il contabile dei cavalli. Il programma ufficiale deve includere le condizioni delle corse e le distanze, i nomi dei cavalli in ogni corsa, le posizioni al post, il colore, il sesso, l'età, la genealogia, il proprietario, l'allenatore, il fantino e il peso portato.

RAC302.4 L'ippodromo a sue spese dovrà produrre ed inviare all'AQHA un video relativo a tutte le corse a scommesse, graduate e limitate, se richiesto dall'AQHA.

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 trasmesso all'AQHA una dichiarazione certificata da un ispettore autorizzato che tutte le distanze presso ogni ippodromo sono state controllate in merito alla pendenza ed alla distanza entro gli ultimi dieci anni, o nel caso in cui una distanza venga aggiunta o qualsiasi cambio fisico venga fatto alla pista dall'ultimo sondaggio con l'AQHA.

RAC302.6 L'AQHA riconoscerà solamente quelle gare ufficiali che vengono corse nelle piste ovali che incontrano gli standard e le richieste dell'AQHA e le regole modello delle corse.

RAC302.7 Tutti gli ippodromi che offrono corse di American Quarter Horse devono utilizzare una camera per photo-finish elettrica oppure una camera per il photo-finish a nastro computerizzata. L'accuratezza minima della camera deve essere non inferiore a 1/100 (01) di secondo. La massima accuratezza della camera non deve superare 1/1000 (0.001) di secondo. La camera per il photo-finish dev'essere calibrata ogni anno ed un rapporto di calibrazione dev'essere inoltrato all'AQHA.

RAC302.8 La scala dei pesi minima, raccomandata per i fantini che corrono con un American Quarter Horse è: 124 libbre per i due anni, 126 libbre per i tre anni e 128 libbre per i quattro anni ed oltre.

RAC303. VINCITE. Nel registro ufficiale delle corse AQHA saranno annotate, quali vincite in corse approvate AQHA, solo le seguenti somme:

RAC303.1 Somme da montepremi come da annotazioni sul cartellino dei risultati delle corse, e

RAC303.2 Somme vinte a titolo di bonus, compresi i premi annuali che sono:

RAC303.2.1 Versati al proprietario 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 il "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 L'AQHA registra tutti gli importi monetari riportandoli come parte dei risultati di gara (premi, vincite bonus, rivendicazioni di premi, scommesse, liquidazioni, ecc) in dollari americani.

RAC304. PRORIETÀ 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 riconosce che i servizi di reporting e/o le piste da corsa, ai fini della loro contabilità, possono fare affidamento su una certa documentazione come sufficiente per la loro determinazione/rilevazione ufficiale e finale di una persona come proprietario di un cavallo. L'AQHA riconosce che tale documentazione potrebbe includere, ma non necessariamente essere limitata a:

RAC304.4.1 un certificato di registrazione AQHA presentato agli ufficiali della corsa

RAC304.4.2 un certificato di locazione AQHA presentato agli ufficiali della corsa; o

RAC304.4.3 un report di trasferimento valido presentato agli ufficiali della corsa.

Nonostante tale affidamento e determinazione/rilevazione ufficiale e finale da parte dei servizi di reporting e/o delle piste da corsa, se una persona non è un Proprietario Registrato come definito nella sottosezione RAC304.2 sopra, tale persona non riceverà il Credito AQHA menzionato nella sottosezione RAC304.3 sopra. Questo rimane vero anche se i registri ufficiali di proprietà dell'AQHA vengono successivamente aggiornati dopo una corsa per riflettere che tale persona era il proprietario del cavallo al momento della corsa.

RAC304.5 Per informazioni sui passaggi di proprietà dei cavalli claimed in claiming aces vedere la regola REG124.6

RAC305. PROVE SUL TEMPO. In assenza di condizioni specifiche per gare di eliminazione o prove cronometrate particolari, 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 prove cronometrate devono essere corse alle stesse condizioni della finale. Se le prove cronometrate sono svolte lo stesso giorno, i cavalli con i 10 tempi più veloci si qualificheranno per partecipare alla finale. Se le prove cronometrate sono svolte in due giorni, i cavalli con i cinque tempi più veloci del primo giorno e i cavalli con i cinque tempi più veloci del secondo giorno si qualificheranno per partecipare alla finale. Quando le prove cronometrate sono condotte in due giorni, il segretario delle corse deve fare il possibile per dividere i proprietari con più di un'iscrizione in giorni e/o prove cronometrate separate.

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 sul 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 gare a cronometro, i cavalli si qualificheranno in base

al tempo e all'ordine di arrivo. I tempi dei cavalli nelle gare a cronometro saranno determinati al limite del timer. L'unica eccezione è quando due o più cavalli hanno lo stesso tempo nella stessa serie di prove. In tal caso, anche l'ordine di arrivo determinerà la preferenza per la qualificazione alla finale. Se due o più cavalli in prove diverse hanno lo stesso tempo di qualificazione fino al limite del timer per la posizione di qualificazione alla finale, allora si procederà a un sorteggio pubblico come indicato dai commissari. I tempi di qualificazione in prove separate non saranno determinati oltre il limite del timer confrontando e/o ingrandendo le immagini del photo finish.

RAC305.6 Ad eccezione dei casi di squalifica, in nessun caso un cavallo può qualificarsi prima di un cavallo che è arrivato prima di esso nell'ordine ufficiale di arrivo in una prova cronometrata.

RAC305.7 Se un cavallo viene squalificato per interferenze durante il cronometro, riceverà il tempo del cavallo che si trova immediatamente dietro di lui più un centesimo di secondo, o la massima precisione del dispositivo di cronometraggio elettronico. Non verranno effettuati aggiustamenti nei tempi registrati nei cronometri per tener conto di vento contrario, vento a favore, fuori pista, ecc. Se un cavallo è squalificato per interferenze con un altro cavallo che causa la perdita del cavaliere o l'impossibilità di terminare la corsa, il cavallo squalificato non riceverà tempo e non sarà idoneo a correre nella finale.

RAC305.8 Se si verifica un malfunzionamento del cronometro elettronico durante una prova, i finalisti di quella prova saranno determinati dai tempi manuali ufficiali operati da tre persone ufficiali e disinteressate. La media dei tre tempi manuali sarà utilizzata per il tempo vincente, a meno che uno dei tempi manuali non sia chiaramente errato. In tali casi, la media dei due tempi manuali accurati sarà utilizzata per il tempo vincente; gli altri cavalli riceveranno i tempi in base all'ordine e ai margini di arrivo con l'ausilio del photo finish, se disponibile.

RAC305.9 Quando si verifica un malfunzionamento del cronometro durante alcune prove, ma il cronometro funziona correttamente in altre prove, i tempi elettronici accurati non saranno scartati, né la media dei tempi manuali sarà utilizzata per tutte le prove.

RAC305.10 Se l'accuratezza del cronometro elettronico e/o la media dei tempi manuali sono messe in discussione, il video di una prova può essere utilizzato dai commissari per stimare il tempo vincente contando il numero di fotogrammi video della corsa dal momento in cui le porte del cancello di partenza sono completamente aperte parallele alla pista. Quando il cronometro è in malfunzionamento e non ci sono tempi manuali, i commissari possono selezionare i qualificati basandosi sul video

RAC305.11 Se c'è un malfunzionamento del cancello di partenza e una o più porte non si aprono o si aprono dopo il momento esatto in cui il partente dà il via, i commissari possono dichiarare i cavalli con porte del box malfunzionanti come non partenti o possono permettere a qualsiasi cavallo il cui box si è aperto tardi, ma ha comunque corso un tempo sufficiente per qualificarsi, di essere dichiarato partente per fini di qualificazione. Se un cavallo rompe il cancello o il cancello si apre prima del momento esatto in cui il partente dà intenzionalmente il via, il cavallo può essere dichiarato non partente, e i commissari possono ordinare il rimborso di tutte le quote d'iscrizione. Se una o più, ma non tutte, delle porte si aprono esattamente nel momento in cui il partente dà intenzionalmente il via, questi cavalli devono essere considerati partenti ai fini della qualificazione e classificati secondo il loro tempo

elettronico. Se il cronometro elettronico malfunziona in questo caso, la media dei tempi manuali, o se non disponibile, il video può essere utilizzato per i cavalli dichiarati partenti.

RAC305.12 Se un cavallo deve essere escluso dalle prove, il proprietario del cavallo non sarà idoneo al rimborso delle quote pagate e non sarà ammesso alla finale. Se un cavallo qualificato per la finale non può partecipare a causa di problemi di idoneità alla corsa o esclusione per qualsiasi motivo diverso da un test positivo per droghe o violazione delle regole, il cavallo sarà considerato come se avesse guadagnato e il proprietario riceverà il premio per l'ultimo posto. Se più di un cavallo viene escluso dalla finale, allora quei premi saranno sommati e divisi equamente tra i proprietari interessati.

RAC305.13 Se un qualificato per una finale o consolazione è squalificato per inidoneità o violazione delle regole dopo che le prove sono state dichiarate ufficiali, ma prima dell'iscrizione alla finale o consolazione, il cavallo non qualificato con il tempo più veloce successivo sostituirà il cavallo squalificato. Se un qualificato è squalificato dopo l'iscrizione alla finale o consolazione per qualsiasi motivo diverso da problemi di idoneità alla corsa, malattia o morte, se necessario, il premio sarà redistribuito tra i qualificati rimanenti.

RAC306. CORSE DI STAKES E STAKES RISERVATE.

Per essere idonea al riconoscimento AQHA come corsa di stakes o stakes riservate, devono essere soddisfatte le seguenti condizioni

RAC306.1 Corsa di stakes – Una corsa di stakes è una corsa in cui ogni cavallo deve effettuare la nomina, il pagamento della tassa di mantenimento e/o di iscrizione, o un pagamento supplementare per partecipare alla corsa.

RAC306.1.1 Le nomine devono chiudere più di 48 ore prima dell'orario della prima corsa del giorno in cui si svolge tale corsa di stakes.

RAC306.1.2 Deve avere un premio minimo di \$15.000 per essere considerata.

RAC306.1.3 Può essere considerata aperta o riservata.

RAC306.1.4 Idonea alla classificazione se soddisfa le condizioni per una corsa di stakes classificata.

RAC306.1.5 Le condizioni e/o il modulo di nomina insieme alla struttura del premio devono essere depositati presso l'Ufficio AQHA Racing ad Amarillo, TX, allo stesso tempo in cui le informazioni vengono inviate agli allevatori.

RAC306.1.6 Il premio minimo per le corse di stakes condotte a livello internazionale deve essere di \$7.500 in fondi USA, basato sul tasso di cambio di ciascun giorno di corsa, eccetto il Canada dove il minimo è di \$15.000 in fondi canadesi.

RAC306.1.7 Le corse non idonee per lo status di corsa di stakes includono ma non si limitano a:

RAC306.1.7.1 corse a confronto

RAC306.1.7.2 corse riservate a cavalli che non hanno vinto una corsa di stakes

RAC306.1.7.3 corse riservate a purosangue, limiti di idoneità ai cavalli che hanno partecipato ad un premio reclamato, cavalli iscritti per essere reclamati o che portano una condizione di richiamo opzionale.

RAC306.1.7.4 corse che utilizzano un numero di velocità (indice, rating, ecc.).

RAC306.1.7.5 qualsiasi prova, ad eccezione delle prove Z

Wayne Griffin Directors

RAC306.2 Corsa di stakes open - Una corsa in cui qualsiasi cavallo in qualsiasi momento può effettuare il pagamento e iscriversi alla corsa di stakes o alle prove per quella corsa di stakes secondo le condizioni della corsa.

RAC306.2.1 Può limitare l'iscrizione solo per sesso o età.

RAC306.2.2 Un invito (i cavalli devono aver partecipato a una corsa di stakes per essere invitati) o handicap può essere considerata una corsa di stakes se soddisfa il premio minimo, è pubblicizzata nel programma ufficiale delle stakes e soddisfa tutti gli altri criteri. Questo include corse giovanili o "di consolazione" per cavalli che hanno corso nelle prove ma non si sono qualificati per la finale.

RAC306.3 **Corsa di stakes riservata** - Una corsa che limita l'iscrizione dei cavalli in base a criteri diversi dall'età o dal sesso. Questo include ma non limitato a:

RAC306.3.1 allevamento, nascita e/o proprietà nello stato

RAC306.3.2 cavalli che sono stati venduti in una certa vendita

RAC306.3.3 progenie di un gruppo di stalloni, sia di proprietà o che stazionano in una certa/e fattoria/e di stalloni

RAC306.3.4 tende a escludere i cavalli migliori consentendo la partecipazione dei cavalli meno performanti

RAC306.3.5 corse in certi stati o su determinati tracciati

RAC306.4 **Corse di Stakes Graded** - Annualmente, l'AQHA prenderà in considerazione per la classificazione tutte le corse di stakes aperte e riservate idonee come delineato nelle Linee Guida del Comitato delle Corse di Stakes Graded. Le corse di stakes possono essere classificate come Grado 1, 2 o 3, con il Grado 1 che rappresenta il massimo grado. Le corse di stakes riservate possono essere classificate come Riservate 1, 2 o 3, con il Grado Riservato 1 che rappresenta il massimo grado. Le considerazioni principali per la classificazione saranno la qualità dei cavalli attratti dalla corsa e fattori come la competizione, le condizioni, il montepremi e il prestigio della corsa. Perché l'AQHA possa classificare una corsa di stakes, tale corsa deve limitare l'ingresso e la competizione esclusivamente ai cavalli Quarter Horse Americani registrati presso l'American Quarter Horse Association. Corse non idonee per lo status di corsa di stakes gradita ma che potrebbero ancora qualificarsi come corse di stakes:

RAC306.4.1. Corse di stakes a overnight Una corsa le cui condizioni danno preferenza a, o sono limitate ai non qualificati di un'altra corsa di stakes gradita o non gradita.

RAC307. IL 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 si svolgono le corse del Challenge ("Official Challenge Condition Book"). L'Official Challenge Condition Book è pubblicato sul sito web dell'AQHA (aqha.com) ed è incorporato nel presente documento per riferimento.

RAC308. INDICE DI VELOCITÀ.

L'indice di velocità è un sistema di valutazione delle prestazioni dei cavalli da corsa Quarter Horse Americani.

RAC308.1 Le valutazioni dell'indice di velocità si basano su una media dei tre tempi elettronici vincenti più veloci a una particolare distanza corsa ogni anno per i tre anni immediatamente precedenti su un determinato tracciato (nove tempi totali). La media dei nove

tempi (arrotondata al millesimo di secondo più vicino) rappresenta un indice di velocità di 100 per l'anno successivo.

RAC308.1.1 Nel caso in cui un tempo incluso nei nove tempi sia più lento del Tempo Standard Minimo stabilito per quella distanza, il Tempo Standard Minimo sarà utilizzato al posto di tale tempo più lento nel calcolo della media da cui saranno calcolate le valutazioni dell'indice di velocità per l'anno successivo.

RAC308.1.2 Nessun cavallo sarà utilizzato più di una volta in un determinato anno a una particolare distanza su un determinato tracciato nel calcolo dei nove tempi più veloci.

RAC308.2 I seguenti tempi costituiscono i Tempi Standard Minimi. TEMPO STANDARD MINIMO UFFICIALE DISTANZA (per un rating di indice di velocità di 100)

- 110 iarde - linea retta: 6,98
- 220 iarde - linea retta: 11,95
- 250 iarde - linea retta: 13,35
- 300 iarde - linea retta: 15,55
- 330 iarde - linea retta: 16,95
- 350 iarde - linea retta: 17,85
- 400 iarde - linea retta: 20,15
- 440 iarde - linea retta: 22,05
- 550 iarde - linea retta: 27,70
- 660 iarde - linea retta: 33,50
- 660 iarde - intorno a una curva: 34,60
- 770 iarde - intorno a una curva: 40,36
- 870 iarde - intorno a una curva: 45,60
- 1.000 iarde - intorno a una curva: 52,41

RAC308.3 Nel caso in cui un tracciato non abbia una storia immediata di tre anni per una particolare distanza, ma, almeno una volta nei tre anni immediatamente precedenti, abbia registrato i tre tempi vincenti più veloci a una particolare distanza, allora l'indice di velocità di 100 sarà basato sulla media di:

RAC308.3.1 la Media dei Cinque Tracciati (descritta in RAC308.5.1) per quegli anni in cui il tracciato non ha corso la particolare distanza; e

RAC308.3.2 la media dei tre tempi vincenti elettronici più veloci in ciascuno degli anni in cui la corsa è stata effettuata nei tre anni immediatamente precedenti (media di 3 tempi se la distanza è stata corsa solo durante 1 incontro negli ultimi 3 anni o media di 6 tempi se la distanza è stata corsa durante 2 incontri negli ultimi 3 anni).

RAC308.4 Nel caso in cui un tracciato non abbia registrato tre tempi vincenti elettronici più veloci a una particolare distanza almeno una volta nei tre anni immediatamente precedenti, ma sia un tracciato che ha corso gare riconosciute dall'AQHA in passato, allora l'indice di velocità di 100 corrisponderà alla Media dei Cinque Tracciati per quella particolare distanza.

RAC308.5 I cavalli che partono su tracciati idonei al riconoscimento da parte dell'AQHA per la prima volta riceveranno un rating di indice di velocità basato sui seguenti criteri:

RAC308.5.1 Primo anno: Un indice di velocità di 100 sarà basato su una media dei tre tempi vincenti elettronici più veloci a una particolare distanza corsa l'anno precedente in ciascuno dei

cinque tracciati con il maggior numero di cavalli partecipanti l'anno precedente (d'ora in poi denominata "Media dei Cinque Tracciati"). Nessun cavallo sarà utilizzato più di una volta in un determinato anno a una particolare distanza su un determinato tracciato.

RAC308.5.2 Secondo anno: Un indice di velocità di 100 sarà basato su una media della "Five Track Average" e la media dei tre tempi più veloci sulla pista in questione dell'anno precedente. Nessun cavallo sarà conteggiato più di una volta su una determinata distanza in una qualsiasi pista.

RAC308.5.3 Terzo anno: Un indice di velocità di 100 sarà basato su una media della "Five Track Average" e la media dei tre tempi più veloci sulla pista in questione dei due anni precedenti. Nessun cavallo sarà conteggiato più di una volta su una determinata distanza in una qualsiasi pista.

RAC308.6: Un punto dell'indice di velocità varia a seconda della distanza della corsa come segue:

- .100 equivale a un punto dell'indice di velocità a 1.000 iarde.
- .087 equivale a un punto dell'indice di velocità a 870 iarde.
- .077 equivale a un punto dell'indice di velocità a 770 iarde.
- .066 equivale a un punto dell'indice di velocità a 660 iarde.
- .055 equivale a un punto dell'indice di velocità a 550 iarde.
- .044 equivale a un punto dell'indice di velocità a 440 iarde.
- .04 equivale a un punto dell'indice di velocità a 400 iarde.
- .035 equivale a un punto dell'indice di velocità a 350 iarde.
- .033 equivale a un punto dell'indice di velocità a 330 iarde.
- .03 equivale a un punto dell'indice di velocità a 300 iarde.
- .025 equivale a un punto dell'indice di velocità a 250 iarde.
- .022 equivale a un punto dell'indice di velocità a 220 iarde.
- .011 equivale a un punto dell'indice di velocità a 110 iarde.

RAC308.7: Per calcolare un indice di velocità specifico per un cavallo in una determinata corsa, il tempo corso dal cavallo viene confrontato con il tempo dell'indice di velocità associato a 100 per la distanza in questione su quella particolare pista. I punti vengono aggiunti o sottratti in base al fatto che il tempo sia stato più veloce o più lento rispetto al tempo dell'indice di velocità 100. L'unica eccezione alla tabella degli intervalli di punti sopra riguarda un cavallo che ottiene un indice di velocità di 101. Per ottenere un indice di velocità di 101, un cavallo deve essere solo .01 più veloce del tempo dell'indice di velocità associato a 100. Successivamente, gli indici di velocità superiori a 101 vengono calcolati utilizzando gli intervalli di punti dell'indice di velocità sopra indicati. Ad esempio, se un indice di velocità di 100 associato a una corsa di 350 iarde è 17.75, allora un cavallo che corre un 17.74 otterrà un indice di velocità di 101. Usando lo stesso esempio, se il cavallo corre un 17.705 (.035 più veloce di 17.74), allora tale cavallo otterrà un indice di velocità di 102.

RAC308.8: Un American Quarter Horse non può ottenere un indice di velocità a una distanza superiore a 1.000 iarde o su più di una curva. Tuttavia, tali corse saranno elencate nel registro delle corse del cavallo partecipante.

RAC308.9: Un indice di velocità sarà assegnato a un cavallo solo per tempi elettronici approvati alle distanze ufficiali riconosciute dall'AQHA.

RAC309. PUNTI DI CORSA.

RAC309.1: I punti di corsa saranno assegnati in base alle condizioni della corsa e all'ordine di arrivo per tutte le corse riconosciute dall'AQHA, alle distanze ufficiali AQHA. (Vedi tabella a pagina 347.)

RAC309.2: Le corse di "starter allowance" e di "optional claiming" sono considerate nella stessa categoria delle corse di "claiming", in base al prezzo di "claiming" e "optional claiming".

RAC309.3: In caso di parità, tutti i cavalli coinvolti riceveranno gli stessi punti in base al posto per cui sono arrivati alla pari. Tutti gli altri cavalli riceveranno punti in base al loro effettivo piazzamento.

RAC309.4: A meno che non sia specificato diversamente nel presente documento, un cavallo squalificato riceverà punti in base al suo piazzamento finale.

RAC309.5: I cavalli che partecipano a corse a eliminazione diretta o a corse con meno di cinque cavalli sulla scheda di corsa non riceveranno punti di corsa.

RAC309.6: Il Dipartimento di Corse dell'AQHA sarà responsabile della decisione finale su quale categoria una corsa sarà inserita.

RAC310. PREMI E CAMPIONI DI CORSA.

RAC310.1: Ai fini dei premi di corsa, un cavallo maschio che non è stato castrato sarà considerato un puledro a 2 e 3 anni, e uno stallone a 4 anni e più. Ai fini dei premi di corsa, una cavalla sarà considerata una puledra a 2 e 3 anni, e una fattrice a 4 anni e più.

RAC310.2: Il Campione Mondiale e i Campioni di Corsa American Quarter Horses saranno assegnati annualmente tramite voto del Comitato di Selezione dei Campioni e in conformità con le linee guida del Comitato di Selezione dei Campioni.

RAC310.2.1: Saranno assegnati premi come segue: campione puledro di 2 anni; campione puledra di 2 anni; campione castrato di 2 anni; campione puledro di 3 anni; campione puledra di 3 anni; campione castrato di 3 anni; campione stallone anziano; campione fattrice anziana; campione castrato anziano; e campione cavallo da distanza dell'anno.

RAC310.2.2: In ciascuna divisione di età, sarà nominato un campione; questi sono campione di 2 anni, campione di 3 anni e campione cavallo anziano.

RAC310.2.3: Gli elettori sono istruiti a selezionare il Campione Mondiale Assoluto American Quarter Horse tra le loro scelte per i tre campioni divisionali per età.

RAC310.2.4: Gli onori di campione saranno presi in considerazione per l'American Quarter Horse Racing condotto a livello internazionale su richiesta dell'affiliato AQHA del paese ospitante, a condizione che vi sia una stagione di corse significativa e che sia condotto il parimutuel.

RAC310.2.5: Un premio appropriato sarà assegnato al proprietario del cavallo registrato al 31 dicembre.

RAC310.3: Il proprietario, l'allevatore, l'allenatore e il fantino campioni saranno premiati annualmente tramite voto scritto. Le dieci persone con i migliori piazzamenti generali in base al denaro guadagnato, alle corse vinte e ai punti guadagnati saranno inserite in un ballottaggio. Un premio appropriato sarà presentato alle persone selezionate.

RAC310.4: I Campioni Regionali di High Point saranno premiati annualmente al cavallo con il punteggio più alto in ciascuna delle 10 regioni e in ciascuna delle 12 categorie.

RAC310.4.1: Saranno assegnati premi nelle seguenti categorie:

puledro di 3 anni; puledra di 3 anni; castrato di 3 anni; stallone anziano; fattrice anziana; castrato anziano; distanza e claiming. Inoltre, sarà assegnato un premio al miglior fantino, allenatore, proprietario e allevatore in ciascuna regione.

RAC310.4.2: Il cavallo da distanza in ciascuna regione sarà basato sui punti guadagnati in corse regionali a distanze di 550 iarde e oltre.

RAC310.4.3: Il cavallo da claiming in ciascuna regione sarà basato sui punti guadagnati in corse regionali di claiming.

RAC310.4.4: Un premio appropriato sarà assegnato al proprietario del cavallo registrato al 31 dicembre.

RAC310.5: Superior Race Horse sarà assegnato a qualsiasi American Quarter Horse che guadagna 300 punti di corsa.

RAC310.6: Supreme Race Horse sarà assegnato a qualsiasi American Quarter Horse che ha raggiunto ciascuno dei seguenti risultati:

- **RAC310.6.1:** guadagni di \$500.000 o più
- **RAC310.6.2:** vincitore di due gare di livello 1 e
- **RAC310.6.3:** un titolo di campione mondiale, campione diviso per età o un titolo di campione di corsa AQHA.

RAC310.7: Un premio appropriato sarà assegnato ai proprietari dei campioni mondiali, ai campioni di divisione per età, ai campioni di divisione per sesso e ai campioni di divisione per distanza, e ai proprietari dei migliori cavalli regionali.

RAC310.7.1 Il tempo vincente è uguale o 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: La corsa deve essere cronometrata elettronicamente.

RAC310.7.4: La corsa deve essere disputata su una distanza ufficialmente rilevata.

RAC310.7.5: In un ippodromo che ospita corse per la prima volta, o che torna a ospitare corse per la prima volta dopo 10 anni o più, il tempo di vittoria più veloce per il meeting a ciascuna distanza sarà riconosciuto come record della pista.

RAC310.7.6: Per una distanza che viene corsa per la prima volta in quell'ippodromo, o per la prima volta dopo dieci anni o più, il tempo di vittoria più veloce per il meeting a ciascuna distanza sarà riconosciuto come record della pista.

RAC310.7.7: Per essere riconosciuto come record, deve essere raggiunto un indice di velocità di 80 o superiore.

RAC310.8: Il titolo di "Dam of Distinction" sarà assegnato a qualsiasi cavalla American Quarter Horse che soddisfi almeno uno dei seguenti criteri:

RAC310.8.1: Ha prodotto due o più American Quarter Horses campioni di corse.

RAC310.8.2: Ha prodotto almeno tre vincitori individuali di gare di grado 1 American Quarter Horse.

RAC310.8.3: Ha prodotto almeno due puledri American Quarter Horse classificati tra i primi dieci guadagnatori di denaro in un anno particolare (al 31 dicembre di quell'anno) e due vincitori di gare di grado 1.

RAC310.8.4: Ha prodotto almeno tre puledri American Quarter Horse che sono stati tra i primi dieci guadagnatori di denaro in un anno particolare (al 31 dicembre di quell'anno).

RAC310.8.5: Ha prodotto almeno tre vincitori individuali di gare

American Quarter Horse prima del 1983 e quelle vittorie erano equivalenti a gare di qualità di grado 1.

RAC310.9: I cavalli che ottengono un indice di velocità di 80 o superiore riceveranno un "Racing Register of Merit". L'AQHA fornirà un certificato di "Register of Merit" al proprietario del cavallo su richiesta del proprietario. Se il timer elettronico non funziona ma viene registrato un tempo manuale che avrebbe comportato un indice di velocità di 80 o superiore, il proprietario del cavallo può fare appello all'AQHA per la designazione del cavallo come qualificatore per il "Register of Merit" se il tempo manuale è certificato dai commissari di pista.

RAC310.10: È richiesta l'adesione all'AQHA entro una scadenza specificata dall'AQHA prima della data in cui il premio viene conferito ("Scadenza di Adesione") affinché il proprietario di un American Quarter Horse possa ricevere qualsiasi premio di corsa per merito, compresi, ma non limitati a, un certificato, una targa o un trofeo. I fantini, gli allenatori, i proprietari e gli allevatori che ricevono premi individuali devono essere membri in regola con l'AQHA entro la Scadenza di Adesione. Nel caso in cui i requisiti di adesione non siano soddisfatti entro la Scadenza di Adesione, il prossimo cavallo/persona idoneo riceverà il merito e il premio fisico.

RAC310.11: L'AQHA ha una Politica sui Premi e sui Media che prevede che le persone e i cavalli che hanno ricevuto sanzioni da una giurisdizione delle corse per determinate infrazioni siano considerati non idonei a ricevere premi AQHA, o ad essere inclusi nei media AQHA (online e pubblicazioni). I dettagli completi sono disponibili su www.aqha.com/aqha-racing-disciplinary-actions.

RAC311. AZIONI DISCIPLINARI RAC311.1: Dopo una notifica ufficiale all'AQHA da parte dell'Autorità di Corsa disciplinare, una persona che viene sospesa o altrimenti disciplinata da un'Autorità di Corsa per il suo comportamento associato a una corsa riconosciuta dall'AQHA può essere sospesa o disciplinata dall'AQHA per i seguenti motivi:

RAC311.1.1: risultato positivo del laboratorio per sostanze proibite rilevate nei cavalli iscritti a una corsa;

RAC311.1.2: risultato positivo del laboratorio per un'eccessiva quantità di un farmaco terapeutico condizionatamente permesso;

RAC311.1.3: possesso di dispositivi elettrici durante una riunione di corsa riconosciuta;

RAC311.1.4: correre con un cavallo sostituto per scopi fraudolenti;

RAC311.1.5: reati multipli per lo stesso proprietario.

RAC311.2: Oltre a riconoscere la reciprocità di un'autorità di corsa, l'AQHA si riserva il diritto di imporre ulteriori multe, sospendere i privilegi di adesione all'AQHA e sospendere i privilegi di partecipazione (sia individuali che per cavalli) in eventi approvati/riconosciuti dall'AQHA.

RAC311.3: Nonostante quanto contrario contenuto nelle Regole di Procedura Disciplinare e di Appello dell'AQHA, nessuna persona che sia sospesa o disciplinata da un'Autorità di Corsa e/o in base alle Regole RAC311.1-2 avrà diritto a un'udienza davanti al Comitato Esecutivo o a un comitato di udienza dell'AQHA.

RAC311.4: Un cavallo non può ricevere un indice di velocità ufficiale o punti di corsa per aver partecipato alla corsa, se:

RAC311.4.1: Il suo proprietario è:

RAC311.4.1.1: attualmente sospeso dall'AQHA;

RAC311.4.1.2: non idoneo per una licenza; o

RAC311.4.1.3: non idoneo a partecipare secondo le regole di qualsiasi autorità di corsa o registro di razza;

RAC311.4.2: un'autorità di corsa squalifica il cavallo dalla corsa.

RAC311.5: Qualsiasi decisione di un'autorità di corsa o di un registro di razza che coinvolga cavalli registrati dall'AQHA o che riguardi personale coinvolto nelle corse di American Quarter Horse deve essere presentata all'AQHA, a meno che la multa sia inferiore a \$500 o la sospensione sia inferiore a 90 giorni.

RAC311.6: L'AQHA, in collaborazione con l'ARCI, può fornire informazioni su licenze, sanzioni e statistiche sulle corse per allenatori di American Quarter Horse. Queste informazioni possono essere richieste contattando il Dipartimento Corse dell'AQHA.

RAC312. TATUAGGI, MICROCHIP E VERIFICA DELLA GENITORIALITÀ.

RAC312.1: Salvo diversa indicazione da parte dell'Autorità di Corsa responsabile, a partire dal 1° gennaio 2024, prima di partecipare a una corsa riconosciuta dall'AQHA, ogni cavallo registrato presso l'AQHA deve essere identificato con un microchip conforme agli standard ISO da un identificatore autorizzato dall'AQHA utilizzando l'applicazione di identificazione AQHA, QHchip. L'AQHA raccomanda che l'impianto del microchip sia effettuato da un veterinario. I cavalli identificati tramite tatuaggio prima del 1/1/2024 potranno continuare a utilizzare il tatuaggio come mezzo di identificazione.

RAC312.2: Il numero di identificazione ufficiale del microchip deve essere annotato sul certificato di registrazione del cavallo e diventare parte dei segni identificativi del cavallo.

RAC312.3: La tariffa per l'identificazione verificata da un identificatore autorizzato dall'AQHA è pagabile al momento dell'identificazione.

RAC312.4: L'impianto del microchip e l'uso del numero ID unico di questo microchip su un cavallo sono solo un altro mezzo di identificazione e, in nessun caso, costituiscono una rinuncia da parte dell'AQHA alla sua autorità di correggere e/o annullare un certificato di registrazione per causa secondo le regole e i regolamenti dell'AQHA.

RAC312.5: Per essere idonei all'identificazione tramite microchip, tutti i cavalli nati il o dopo il 1° gennaio 1992 devono essere verificati come figli attraverso test genetici. Il certificato di registrazione del cavallo deve essere emesso o rilasciato di nuovo indicando che il cavallo è stato verificato come figlio. Il pagamento di tutte le spese per la verifica della genitorialità è a carico del proprietario del cavallo per il quale viene richiesta l'identificazione tramite microchip.

RAC312.6: Se un cavallo viene presentato per l'identificazione tramite microchip con una discrepanza significativa nei segni, nell'età o in altre caratteristiche del cavallo secondo il certificato di registrazione, l'identificatore autorizzato dall'AQHA o il veterinario autorizzato devono rifiutarsi di convalidare l'identità del cavallo e segnalare tali discrepanze all'AQHA. Fare riferimento al REG121, per le regole relative alla determinazione dell'età tramite esame dentale e all'inidoneità a competere, se l'età mostrata dai denti non corrisponde all'età mostrata sul certificato di registrazione.

RAC312.7: Il rifiuto di un proprietario di cavalli di conformarsi ai

requisiti riguardanti l'identificazione tramite microchip o la verifica della genitorialità comporta automaticamente la squalifica di tale cavallo dalla partecipazione alle corse approvate dall'AQHA fino a quando il proprietario non rispetta tali requisiti. Tale rifiuto è motivo di possibile azione disciplinare da parte dell'AQHA.

RAC313. DISPOSIZIONI GENERALI PER LE CORSE DI CUTTER E BIGHE.

RAC313.1: L'AQHA accetterà i risultati delle corse di cutter e bighe ad Amarillo, Texas, come ufficiali e utilizzerà tali risultati ai fini della registrazione delle informazioni nei registri AQHA, della conduzione di programmi di corse di cutter e bighe AQHA e della determinazione dell'idoneità all'avanzamento di un cavallo nel registro di razza AQHA.

RAC313.2: I risultati delle corse di cutter e bighe sono idonei per il riconoscimento AQHA se la corsa è svolta sotto la supervisione diretta di una commissione di corse statale e/o di American Chariot Racing, Inc. (ACR).

RAC313.3: Salvo diversa specifica nel presente regolamento, le regole di corsa dell'ARC saranno utilizzate per la governance delle corse di cutter e bighe riconosciute dall'AQHA.

RAC313.4: Una gara di cutter e bighe consiste in una serie di gare che costituiscono un turno completo per tutti i cavalli iscritti; ogni gara deve mettere a confronto due o più squadre di due cavalli ciascuna, che tirano un cutter e un conducente o una biga e un conducente. Perché una competizione sia riconosciuta, devono competere 12 squadre di cavalli registrati (24 cavalli).

RAC313.5: Tutti i cavalli American Quarter Horse che partecipano alle corse di cutter e bighe devono essere correttamente identificati.

RAC313.6: Le corse di cutter e bighe sono eventi a tempo, con le posizioni determinate in base al tempo trascorso per ciascuna squadra nella competizione. La squadra vincitrice in ciascuna competizione sarà quella con il minor tempo trascorso tra il momento in cui il cancello di partenza si apre per avviare i cavalli e il momento in cui il muso del cavallo di testa della squadra attraversa la linea del traguardo.

RAC313.7: I funzionari di una gara di cutter e bighe consistono in un steward presidente e due steward associati, un starter, un addetto alla bilancia e tre cronometristi. Nel caso venga utilizzato un cronometro elettronico, devono esserci comunque due cronometristi manuali. Il tempo per una squadra sarà il tempo registrato elettronicamente per quella squadra, o la media dei tempi manuali nel caso in cui il cronometro elettronico non venga utilizzato o non funzioni.

RAC313.8: Per essere idonei al piazzamento, il peso complessivo del cutter o della biga, delle imbracature

RAC313.9: Una corsa di cutter e bighe deve essere avviata da un cancello di partenza chiuso e condotta su un percorso rettilineo.

RAC313.10: Durante una corsa di cutter e bighe, se una squadra esce dalla corsia di partenza in modo tale da interferire o ostacolare un'altra squadra, la squadra responsabile verrà squalificata se, secondo l'opinione degli steward, l'esito della competizione è stato influenzato. Qualsiasi squadra così squalificata verrà posizionata dietro la squadra o le squadre che ha ostacolato, e le verrà assegnato il tempo della squadra che è stata posizionata dietro, più

0,01 secondi, o l'accuratezza massima del cronometro, che non deve superare 0,001 secondi.

RAC313.11: Qualsiasi cavallo che finisca primo, e qualsiasi cavallo selezionato casualmente dagli steward in una competizione di corse di cutter e bighe, deve essere adeguatamente testato per la presenza di droghe non autorizzate o sostanze estranee.

RAC313.12: Gli indici di velocità ufficiali e i Registri di Merito verranno assegnati in base al regolamento RAC308.

RAC313.13: I Campioni ad Alto Punteggio saranno premiati alla fine della stagione di corse di cutter e bighe nelle seguenti categorie: puledro di 3 anni, puledra di 3 anni, castrone di 3 anni, stallone anziano, fattrice anziana e castrone anziano. Un premio adeguato verrà assegnato al proprietario registrato del cavallo al 1° aprile.

RAC313.14: Il titolo di Cavallo da Biga Superiore verrà assegnato a qualsiasi American Quarter Horse che guadagni 200 punti nelle corse di bighe.

RAC313.15: I punti per le corse di bighe verranno assegnati in base all'ordine di arrivo in ciascuna divisione come indicato nella tabella a pagina 348.

	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th	10th	11th	12th
Graded stakes per \$100,000 o più												
Stakes races per \$100,000 o più												
Restricted graded stakes per \$100,000 o più	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Restricted stakes races per \$100,000 o più												
Graded stakes per \$50,000-\$99,999												
Stakes races per \$50,000-\$99,999												
Restricted graded stakes per \$50,000-\$99,999	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Restricted stakes races per \$50,000-\$99,999												
Graded stakes per \$25,000-\$49,999												
Stakes races per \$25,000-\$49,999												
Restricted graded stakes per \$25,000-\$49,999	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
Restricted stakes races per \$25,000-\$49,999												
Graded stakes per \$15,000-\$24,999												
Stakes races per \$15,000-\$24,999												
Restricted graded stakes per \$15,000-\$24,999	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
Restricted stakes per \$15,000-\$24,999												
Allowance, Consolations, Claiming Stakes o Gare												
Finali per \$15,000 o più	14	12	10	8	6	4	2	1				
Allowance, Consolation o Finali \$3,500-\$14,999												
O Mexico stakes races \$7,500-\$14,999	12	10	8	6	4	2	1					
O Trials per corse con premi di \$50,000 e oltre												
Allowance, Consolation o Finali \$2,000-\$3,499 O												
Trials per corse con premi di \$25,000-\$49,999												
O Claiming premi di \$7,500 & oltre con premi di \$2,000 e oltre	10	8	6	4	2	1						
Allowance, Consolation o Finali di \$1,000-\$1,999												
O Corse Starter Allowance senza uno specific premio claiming O Trials per corse con premi di \$15,000-\$24,999												
O Premi Claiming di \$7,500 e oltre con premi di \$1,000-\$1,999	8	6	4	3	2	1						
Allowance, Consolation o Finali of \$200-\$999												
O Trials per corse con premi di \$5,000-\$14,999 O Claiming Stakes Trials												
O Claiming premi di \$7,500 e oltre con premi di \$200-\$999	7	5	4	3	2	1						
O Claiming premi di \$4,000-\$7,499 con premi di \$1,000 e oltre												
Trials per corse con premi di meno di \$5,000												
O premi Claiming di \$4,000-\$7,499 con un premio di \$200-\$999	6	4	3	2	1							
O premi Claiming di \$2,500-\$3,999 con un premio di \$1,000 e oltre												
Claiming premi di \$2,500-\$3,999 con un premio di \$200-\$999												
O Claiming premi di \$1,000-\$2,499 con un premio di \$1,000 e oltre	5	3	2	1								
Claiming premi di \$1,000-\$2,499 con un premio di \$200-\$999	4	3	1									
Graded Corse (Speed Index, Speed Index Trial, Speed Index Final)												
O Qualsiasi corsa con un premio di meno di \$200	3	1										
O qualsiasi corsa maiden												

Le gare individuali o le corse con meno di 5 partenti sulla scheda originale; le corse annullate ma con denaro comunque pagato; o le corse disputate su distanze diverse da quelle ufficiali AQHA non riceveranno punti gara

AQHA DISTRIBUZIONE PUNTI PER CORSE ACR

	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

*I primi quattro giorni dei Campionati del Mondo e le gare dalla 1^a fino alla penultima divisione nell'ultimo giorno sono gare di qualificazione. Solo l'ultima gara di ogni divisione nell'ultimo giorno determina il vincitore assoluto di quella divisione: i vincitori dell'ultima gara della 1^a Divisione sono i Campioni del Mondo.

Questo indice contiene voci per argomenti frequentemente utilizzati. Le regole specifiche sono citate, seguite dal numero di pagina in grassetto.

A

Abbigliamento, SHW320;
Affiliati, Associazioni di Stato/Provinciali, GEN121;
Affitti, REG125;
Affitto di cavalli SHW240;
Allevatore, REG113;
Andature, SHW330;
Appendix, REG105;
Approvazioni, SHW100;
AQHA All-Around High-Point di fine anno, SHW815;
AQHA Campione Supremo, SHW809;
AQHA High-Point Cavallo, SHW813;
AQHA Riserva di fine anno, All-Around High-Point, SHW815;
AQHA Superiore (Evento) Cavallo, RAC310; SHW810;
AQHA Superiore All-Around, SHW804;
AQHYA (Youth) Tesseramento, GEN115;
Assistenza artificiale proibita, VIO320;
Assistenza proibita, VIO240;
Associazioni internazionali, GEN122;
Asta, REG124.4.2;
Attrattiva, Disciplinare, VIO505;
Autorizzazioni, REG126;
Avanzamento, REG104;
Azioni disciplinari nelle corse, RAC311;
Azioni disciplinari, RAC311;

B

Bank of America® Racing Challenge, RAC307;
Barrel Racing, SHW700;
Boxing, SHW510;
Breakaway Roping, SHW528;

C

Cala, SHW791;
Cambiare il nome di un cavallo, REG118;

Cambio di data/luogo, SHW107;
Cambio di nome - Cavallo, REG118;
Campdrafting, SHW792;
Campioni - regionali, RAC310;
Campioni AQHA, SHW807;
Campioni Performance AQHA, SHW811;
Cancellazione, VIO630;
Castroni, REG122;
Cavalieri con disabilità, SHW760;
Cavalli Junior, SHW112.6;
Cavalli non eleggibili per la registrazione, REG106;
Cavalli Senior, SHW112.7; Show
Cavallo venduto senza documenti, REG127;
Certificato
Certificato Appendix, REG105;
Certificato dell'allevatore, REG113; Report dell'allevatore, REG110;
Cicatrici, REG123;
Classe giudicata da due giudici, SHW108;
Classi di morfologia - gruppi, SHW351;
Classi di morfologia, SHW350;
Classi Junior, SHW400;
Classi Senior, SHW400;
Coccarde, SHW125;
Colori - Cavalli; REG114;
Committees, GEN100;
Condizione di bocca a pappagallo, REG109.1;
Condizione di criptorchidismo, REG109.2;
Condizioni di corsa, RAC301; Risultati di corsa, RAC301;
Condotta - Proibita, VIO100;
Condotta antisportiva, VIO220;
Correzione, REG117;
Corsa Cutter e Chariot, RAC313;
Corsa di Stakes, RAC306;
Corse
Corse, RAC309;

Cowboy Mounted Shooting, SHW750;

Cutting, SHW500;

D

Dally Team Roping, SHW529;

Dichiarazione della politica di benessere animale VIO200; RAC311; SHW205;

Difetti genetici e tratti indesiderabili, REG109;

DNA Test (test genetico), REG108;

Dressage, SHW680;

Droghe, VIO300;

Droghe, VIO300;

Duplicato, REG120;

E

Eccessive macchie bianche, REG109;

Effect of Membership, VIO650;

Effect on Privileges in Events, VIO655;

Eleggibilità, GEN115; SHW235;

Eleggibilità, SHW225;

Elenco dei premi, SHW121;

Emendamenti; GEN103;

Equipaggiamento, SHW300;

Equitation On the Flat, SHW616;

Equitation Over Fences, SHW645;

Età del cavallo, REG121;

Eventi di Performance Internazionali, SHW790;

Eventi di Roping, SHW520;

F

Fax, GEN124;

G

Gare, SHW261;

Giudici, SHW900;

Guadagni bonus, RAC303;

H

Horsemanship SHW430;

Hunter Hack, SHW625;

Hunter Under Saddle, SHW601;

HYPP (Hyperkalemic Periodic Paralysis), REG109.3;

I

Indice di velocità RAC308;

Inhibiting Competition, VIO230;

Inseminazione artificiale, REG111;

Ispezioni, SHW120;

L

Livelli, SHW113; SHW250;

M

Manager, SHW128;

Marchi, REG123;

Marchiatura dei cavalli, REG115;

Medicazioni, VIO300;

Microchip; REG123; 75, RAC312:

Morfologia/Morfologia Performance, SHW365;

Morsi a leva, SHW300;

Morsi, Inglesi - SHW310;

Morsi, Western, SHW305;

Morte di un cavallo, REG127;

Multe, VIO640; VIO750; SHW126.5;

N

Nominare un cavallo, REG103;

Numerato, REG104;

O

Ordine di competizione, SHW112;

P

Permesso di embrione congelato, REG111.2;

Pleasure Driving, SHW610;

Pole Bending, SHW703;

Pratiche Fraudolente, VIO100;

Premi di merito, RAC310; SHW800;

Premi, RAC310; SHW800;

Prese legali, SHW522;

Privilegi di voto, GEN118;

Procedura di avviso generale, GEN123;

Procedure chirurgiche, VIO320;

Proprietà, RAC304;

Prova cronometrata, RAC305;

Q

Quota di partecipazione, SHW123;

R

Ranch Conformation, SHW567;

Ranch Cow Horse, SHW563;

Ranch Cutting, SHW566,

Ranch Reining, SHW562;

Ranch Riding, SHW416;

Ranch Riding, SHW560;

Ranch Sorting, SHW547;

Ranch Trail, SHW421;

Ranch Trail, SHW561;

Ranching Heritage Challenge, SHW559;

Reciprocità, VIO700;

Registrazione delle regole e regolamenti, REG100;

Registrazione straordinaria, REG107;

Registro dei meriti, C310.9;

Registro dei meriti, RAC310.9; SHW802;

Regole e regolamenti generali, GEN100;

Regole e regolamenti, RAC300;

Reining, SHW480;

Re-registrazione, REG116;

Responsabilità della parte coinvolta, VIO250;

Responsabilità per la sicurezza, SHW210;

RHC Ranch Breakaway Roping, SHW559.9;

RHC Ranch Cow Work, SHW563;

RHC Ranch Cutting, SHW566;

RHC Ranch Reining, SHW562;

RHC Ranch Riding, SHW560;

RHC Ranch Steer Stopping, SHW559.8;

RHC Ranch Team Roping, SHW559.7;

Ring Steward, SHW131;

Risultati, GEN120;

Risultati, SHW126;

Romal, SHW305.6;

Rookie, SHW252;

S

Salto, SHW656;

Sanzioni, VIO510;

Segni bianchi, REG109; REG115,

Segretaria, SHW130;

Select, SHW225.2,

Select, SHW225.2,

Seme congelato, REG111;

Seme refrigerato trasportato, REG111;

Showmanship at Halter, SHW370;

Snaffle Bits, SHW305.2;

Sostituzione, REG119;

Spayed Mares, REG122;

Special Achievement Recognition, SHW817;

Stake Racing, SHW710;

Stallion Breeding Report, REG110;

Stallion Owner, REG110;

Stallions Prohibited, SHW215.9; Standing Committees, GEN100;

State/Provincial Affiliates, GEN121;

Statement of Position, Stewards, SHW133;

Stud Book, REG100;

Surgical Procedure, VIO320;

Suspension, VIO500;

Syndicates, REG126;

T

Tasse, FEE100;

Tattooing, RAC312;

Team Penning, SHW540;

Teeth Examination, REG121.4; Testing, RAC311; SHW120;

Temporary, VIO610;

Tesseramenti, GEN104;

Tesseramento a vita, GEN117;
Tesseramento Amateur, GEN116;
Tesseramento onorario, GEN119;
Tesseramento pieno, Individuale, GEN114;
Tesseramento, GEN116;
Test genetici, REG108; RAC312.5;
Therapeutic Medication Addendum, VIO400;
Thoroughbreds, REG102.3;
Tie-down Roping, SHW525;
Ties, SHW124;
Time Trials, RAC305;
Timed Ranch Trail, SHW795;
Tipi di gare, SHW108;
Track and World Records, RAC310.7;
Trail, SHW461;
Transfer of Ownership, REG124;
Trasferimento dell'embrione, REG112;
Trasferimento di proprietà, REG124.6;
Trattamento disumano, VIO200; Inseminazione, REG111;
Treasurer, Bylaws;
Trofeo All-Around, SHW803;

U

Udienza, VIO600;
Ufficiali, SHW127;

V

Venditori, REG124;
Verifica della parentela (vedere test genetici)
Versatility Award, SHW806;
Versatility Ranch Horse, SHW550;
Veterinari, SHW132;
Vincite, RAC303;
Violazione delle regole, VIO100;
Violazioni, VIO100;
Voting, GEN118;

W

Walk-Trot, SHW755;

Welfare of Horse, VIO200; RAC311; SHW205;

Western Dressage, SHW682;

Western Horsemanship, SHW430;

Western Pleasure, SHW402;

Western Riding, SHW451;

Western, Morsi/Equipaggiamento, SHW300;

Working Cow Horse, SHW505;

Working Hunter Under Saddle, SHW606;

Working Hunter, SHW630;

Working Western Rail: SHW425;

Y

Youth (see AQHYA)

Z

Zoppia, SHW325;