



Índice

Capítulo I - Introdução	2
Capítulo II - Inscrições para Torneios	3,4
Capítulo III - Classificação das Categorias/Torneios	5,6,7,8
Capítulo IV - Condições de Amador	9,10
Capítulo V - Juízes	11,12
Capítulo VI- Regras de Competição	13,14,15
Capítulo VII - Regras para Julgamento	Handbook NRHA
Capítulo VIII – Percursos	16,17, 18...52
Capítulo IX– Embocaduras	Handbook NRHA
Anexo 1 – Embocaduras – Ilustrações - Medições	Handbook NRHA
Anexo 2 - Gráfico de Penalidades	Handbook NRHA
Anexo 3 - Modelos de Planilhas de Julgamento	Handbook NRHA
Capítulo X - Considerações Gerais	53



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES DA ANCR

CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO

A modalidade de Rédeas poderá ser praticada por qualquer raça de cavalo e animais sem raça definida.

A Rédeas é a modalidade de Hipismo Western na qual o cavalo recebe adestramento básico. Entre todas as modalidades do cavalo, é a mais técnica. Controlar um cavalo não é apenas guiá-lo, mas dominar seus movimentos. O cavalo melhor controlado deverá ser voluntariamente guiado com pouca ou nenhuma resistência.

Artigo 1º - A finalidade deste Regulamento é avaliar o grau de aprimoramento e desenvolvimento do Cavalo de Rédeas e, promovendo a prática da Equitação, tendo em vista principalmente, a promoção e o adestramento do cavalo.

Artigo 2º - Este Regulamento será o único a ser utilizado em todas as competições da Associação Nacional do Cavalo de Rédeas – ANCR.

Artigo 3º - Competições de Rédeas patrocinadas por outras entidades somente serão oficializadas e reconhecidas pela ANCR caso se rejam por este Regulamento, seja aberta a todas as raças e sejam aprovadas previamente pela Diretoria em exercício da ANCR.

CAPÍTULO II - INSCRIÇÕES PARA O TORNEIO

Artigo 4º - Estatutariamente a ANCR é filiada a NRHA – National Reminig Horse Association, com sede em Oklahoma City, OK, EUA, o que impõe a necessidade de atender aos requisitos mínimos para mantermos sócios e afiliados a NRHA.

Portanto nos eventos ANCR o associado poderá se inscrever também como NRHA. Nesta condição estará sujeito as regras e necessidades de documentação da NRHA.

Artigo 5º - As inscrições para os torneios terão seus preços, prazos, prêmios estabelecidos pela entidade promotora e ANCR, através de circulares prévias, não sendo permitida a inscrição após o início das provas.

Parágrafo Único - O sorteio dos concorrentes será efetuado após o encerramento do prazo de inscrições. As inscrições realizadas fora do prazo estabelecido e até 24 horas antes do início da competição, sofrerão um acréscimo definido pela Diretoria da ANCR, e o concorrente será o primeiro a iniciar a prova, sendo estes acréscimos revertidos em sua totalidade para a ANCR.

Artigo 6º - Cada sócio receberá um número de identidade o qual deve ser usado em todas as comunicações oficiais com a ANCR bem como quando o associado for se inscrever em eventos da Associação.

Parágrafo 1º - No caso de dois ou mais proprietários (como relacionado no Certificado de Registro) eles devem associar-se individualmente.

Parágrafo 2º - No caso de o cavalo ser de propriedade de uma pessoa jurídica, deverá ser indicado o seu representante e este terá estendido aos seus familiares os mesmos direitos constantes no CAPÍTULO VII – Condições de Amador.

Artigo 7º -Um cavaleiro poderá se inscrever em tantas categorias quantas tiver direito, conforme Artigo 12º pagando sua inscrição em cada categoria.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Parágrafo 1º - Um cavaleiro não poderá apresentar mais de quatro animais em uma Mesma categoria.

Parágrafo 2º - Um cavalo poderá ser apresentado somente uma vez na Categoria para a qual Estiver inscrito.

Artigo 8º - Todos os formulários de inscrição deverão identificar corretamente e verdadeiramente o cavalo, o proprietário e/o cavaleiro. Os dados declarados no formulário de inscrição, identificadores do cavalo, do proprietário, bem como do cavaleiro, serão de inteira responsabilidade de quem efetuar a inscrição.

Artigo 9º - Se um cavaleiro apresentar mais de um cavalo na mesma categoria, sua apresentação deverá ser intercalada, se possível, no mínimo por 4 apresentações de terceiros. Se um competidor perder sua vez como determinado pelo sorteio, ele será desclassificado daquela rodada, exceto para casos em que existam circunstâncias incomuns e verdadeiramente inevitáveis. Cada caso será julgado no seu mérito pelo manager da prova.

Artigo 10º - Os Documentos obrigatórios para inscrição:

Abaixo vamos listar uma regra geral, porém a documentação necessária para inscrições poderá ser complementada na circular ou até mesmo no momento da inscrição no site:

- a) Licença de Competição (Competition License) – Esta licença será exigida para os animais que participarem da Competição Oficial da ANCR e que optarem em pontuar junto à NRHA, será emitida pela NRHA e terá caráter permanente, devendo ser atualizada em caso de comercialização do animal.
- b). Para competições somente validas pela ANCR é necessário seguir todas as regras da sua categoria. Elas serão feitas pelo site ANCR onde terão todas as informações necessárias para a inscrição.
- c) Xerox simples do Registro no Stud Book da raça específica do animal, frente e verso.
- d). No caso de animais sem registro, deve ser apresentada resenha, assinada por médico veterinário responsável com fotos de frente, da parte posterior e de cada um dos lados que serão verificadas no dia da competição.
- e) Atestados Sanitários exigidos pelos Órgãos competentes.

Artigo 11º - Toda inscrição enganosa ou com falsa afirmação constante no formulário da Licença de Competição constituirão em conduta antiesportiva, ficando o proprietário e o competidor sujeitos à ação disciplinar, além de desclassificação do animal conforme o Estatuto Social da ANCR.

CAPÍTULO III - CLASSIFICAÇÃO DAS CATEGORIAS/TORNEIOS

Artigo 12º - Em torneios poderão ser oferecidas inscrições para as seguintes categorias de competidores:

a) CATEGORIA ABERTA

Ao final de cada ano hípico, encerrado com as provas do Potro do Futuro, a ANCR publicará Ranking. A mobilidade do ranking será feita anualmente.

A partir deste Ranking a ANCR definirá os classificados em cada nível desta categoria da seguinte forma:



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Nível 4: Os 10 melhores profissionais da última temporada são elegíveis para este nível e não podem competir em nenhum outro nível. Se um Amador estiver entre os 10 melhores e deseja mostrar em competição aberta, ele/ela é elegível para a divisão N4.

Nível 3: Os 11–25 melhores profissionais são elegíveis para o N3 Aberto e superior (Ou seja, podendo disputar também o N4). Se um Amador estiver classificado no Top 11–25 e deseja mostrar em competição aberta, ele/ela é elegível para N3 e superior (Ou seja, podendo disputar também o N4).

Nível 2: Os demais abaixo de 26 (sendo 26 incluso) profissionais são elegíveis para o N2 Aberto e superior (Ou seja, podendo disputar também o N3 e 4) exceto ou limitado aos elegíveis com a regra do Nível 1 abaixo. Se um Amador estiver nesta condição de N2 e deseja mostrar em competição aberta, ele / ela é elegível para N2 e superior (Ou seja, podendo disputar também o N3 e 4). Em nenhuma hipótese um competidor do nível 2 (dois), 3 (três) e 4 (quatro) retornará à categoria nível 1 (um).

Nível 1: Serão considerados nível 1 todos os cavaleiros que tenham ganhos inferiores a R\$ 5.000,00 no ranking acumulado. Em nenhuma hipótese um competidor do nível 1 (um) retornará à categoria principiante.

b) CATEGORIA AMADOR

Ao final de cada ano hípico, encerrado com as provas do Potro do Futuro, a ANCR publicará Ranking. A mobilidade do ranking será feita anualmente.

A partir deste Ranking a ANCR definirá os classificados em cada nível desta categoria da seguinte forma:

Nível 4: Os 8 melhores competidores da última temporada são elegíveis para este nível e não podem competir em nenhum outro nível.

Nível 3: Os 9–20 melhores competidores são elegíveis para o N3 Amador e superior (Ou seja, podendo disputar também o N4).

Nível 2: Os demais abaixo de 21 (sendo 21 incluso) competidores são elegíveis para o N2 Amador e superior (Ou seja, podendo disputar também o N3 e 4) exceto ou limitado aos elegíveis com a regra do Nível 1 abaixo. Em nenhuma hipótese um competidor do nível 2 (dois), 3 (três) e 4 (quatro) retornará à categoria nível 1 (um).

Nível 1: Serão considerados nível 1 todos os cavaleiros que tenham ganhos inferiores a R\$ 2.500,00 no ranking acumulado. Em nenhuma hipótese um competidor do nível 1 (um) retornará à categoria principiante.

c) CATEGORIA ABERTA E AMADOR PRINCIPIANTE

A categoria principiante é a categoria de entrada na modalidade de Rédeas. Todo e qualquer novo (a) cavaleiro (a), não qualificado(a) no ranking, poderá iniciar nesta categoria e subir de níveis de acordo com sua performance dentro da modalidade. Condição válida para provas oficiais ANCR, oficializadas e para provas dos núcleos ou associações afiliadas.

O (A) cavaleiro (a) poderá permanecer nesta categoria por 2 (dois) anos hípicos consecutivos. Cavaleiros (as) até completar 15 anos não seguem esta regra, podendo permanecer nesta categoria por mais de 2 anos hípicos desde que não obtenham ganhos superiores a R\$ 2.500,00 na categoria aberta (níveis 1, 2, 3 e 4) e R\$ 1.250,00 na categoria amador (níveis 1, 2, 3 e 4). Se ganharem, eles serão automaticamente classificados, conforme os critérios de níveis, supracitados neste documento.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Os competidores que finalizarem o ano hípico como campeões e reservado campeão das provas da ANCR na sua categoria de principiante aberta ou amador: Derby, Campeonato Nacional e Super Stakes e serão automaticamente promovidos para ao Nível 1 (um) aberta e amador em função da qualidade técnica alcançada como competidor.

Também os competidores das categorias principiante aberta e amador que se consagrarem campeões em seus respectivos núcleos serão promovidos ao nível 1 (um), em função da qualidade técnica alcançada durante o ano, ao início do novo ano hípico.

Os competidores das categorias principiante Aberta e Amador poderão se inscrever em outros níveis sem perder a condição de principiante em todas as provas da ANCR (Super Stakes, Potro do Futuro e Derby), assim como nas provas dos núcleos. Ex.: o principiante amador poderá inscrever-se também nas categorias aberto e amador Níveis 1, 2, 3 e 4 e o principiante aberto na categoria aberta níveis 1, 2, 3 e 4. Poderá montar o mesmo cavalo utilizado na categoria do principiante desde que cavaleiros e animais se adequem às regras de competição das categorias acima e sempre respeitando o bem-estar dos animais.

É permitido ao principiante apresentar animal que não seja de sua propriedade.

É permitido ao principiante apresentar com duas mãos nas rédeas.

d) CATEGORIA JOVEM

A categoria Jovem será subdividida em 3 (três), conforme a idade do cavaleiro. A categoria Jovem 10 destina-se a cavaleiros de 0 (zero) a 10 (dez) anos (inclusive). A categoria Jovem 13 destina-se a cavaleiros de até 13 (treze) anos completos. A categoria Jovem 15 destina-se a cavaleiros de até 15 (quinze) anos completos.

A data que vale para idade do jovem é a do início do ano hípico da competição, sendo assim, (i) podem participar da categoria Jovem 10 todos os competidores que nesta data estiverem com 10 (dez) anos ou menos, mesmo que na data do evento já estejam com 11 (onze) anos; (ii) podem participar da categoria Jovem 13 todos os competidores que nesta data estiverem com 13 (treze) anos ou menos, mesmo que na data do evento já estejam com 14 (quatorze) anos; e (iii) podem participar da categoria Jovem 15 todos os competidores que nesta data estiverem com 15 (quinze) anos ou menos, mesmo que na data do evento já estejam com 16 (dezesesseis) anos.

É permitido ao cavaleiro de 0 (zero) a 10 (dez) anos (inclusive) participar da categoria Jovem 13 e 15. É permitido ao cavaleiro de 0 (zero) a 13 (treze) anos (inclusive) participar da categoria Jovem 15.

É permitido ao Jovem apresentar animal que não de sua propriedade.

É permitido ao Jovem apresentar com duas mãos nas rédeas.

O competidor Jovem poderá se inscrever em outros Níveis em todas as provas da ANCR (Super Stakes, Potro do Futuro e Derby), assim como nas provas dos Núcleos, sem perder a condição de jovem, porém, deverá seguir as regras de elegibilidade e de competição dos outros Níveis.

Parágrafo 1º - A diretoria da ANCR poderá alterar os critérios, sem aviso prévio, para melhorar a modalidade sempre que necessário ao final do ano hípico, ou seja, ao término do Potro Futuro e Campeonato Nacional.

Parágrafo 2º - Para situações, onde o competidor possui classificação no ranking da NRHA e ANCR, em níveis diferentes, terá que seguir o nível de maior classificação, para efeitos de competição no Brasil. Ex.: Cavaleiro/amazona com ranking ANCR níveis 2, 3 e 4, ou que não esteja ranqueado na ANCR e que na NRHA é nível 4, só será nível 4, para efeitos de competição no Brasil, pela ANCR.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

OBS.: Para efeito de avaliação e movimentação de ranking será sempre analisado os 2 últimos anos.

Artigo 13º -As provas de Rédeas serão classificadas como:

a) Provas oficiais da ANCR, organizadas e administradas pela ANCR, válidas para o computo de ganhos nos Rankings da ANCR. Os ganhos NRHA serão de acordo com o número de associados NRHA, portanto diferente dos ganhos ANCR. Todos os proprietários de animais inscritos e respectivos competidores deverão ser associados da ANCR e poderão ser também sócios da NRHA e estarem em dia com as obrigações para com estas associações.

Parágrafo 1º - É obrigatório ser socio ANCR para participação nas provas oficiais e oficializadas. Conforme última alteração não será exigida a associação com a NRHA.

b) Provas oficializadas pela ANCR, organizadas por terceiros devendo atender aos requisitos seguintes:

b.1 - Todos os proprietários dos animais e respectivos cavaleiros inscritos deverão ser sócios da ANCR.

b.2 - As provas deverão ser solicitadas formalmente à Diretoria da ANCR com antecedência mínima de 90 (noventa) dias, não podendo conflitar com o calendário oficial/ oficializado pela ANCR. Elas serão aprovadas ou não em reunião da diretoria executiva.

b.3 - As provas deverão atender integralmente o Regulamento da ANCR/NRHA.

b.4 - A ANCR divulgará o evento e poderá fazer o recebimento das inscrições pelo site ANCR e posteriormente incluir os resultados no Ranking ANCR.

b.5 - 5% (cinco por cento) do valor totalizado das inscrições deverão ser pagos a ANCR a título de prestação dos serviços descritos no item anterior.

Parágrafo 1º - A ANCR não se responsabilizará por quaisquer pagamentos, inclusive prêmios em dinheiro, e fornecimento de troféus relativos ao evento.

c) Provas apoiadas pela ANCR, organizadas por associados da ANCR devendo seguir o Regulamento da ANCR quanto a percursos e julgamentos. A ANCR colocará à disposição dos organizadores seus serviços de divulgação através de e-mails e site. Os resultados destas provas não serão computados no Ranking ANCR/ NRHA.

Artigo 14º -A ANCR promoverá obrigatoriamente e anualmente os seguintes eventos:

a) ANCR Super Stakes – Exclusivo para animais com quatro, cinco, seis e 7 anos hípicas. Categorias: Amador, Aberto e jovem.

b) ANCR Derby – Exclusivo para animais com quatro, cinco, seis e 7 anos hípicas. Categorias: Amador, Aberto e jovem.

c) ANCR Potro do Futuro de Rédeas – Exclusivo para animais com três anos hípicas. Categorias: Amador, Aberto.

d) A ANCR Campeonato Nacional de Rédeas – Livre, para animais com qualquer idade hípica. Categorias: Amador, Aberto e jovem.

Parágrafo 1º - Poderão constar ou não destes eventos, as classes Bridão ou Hackamore, limitados a cavalos de 3 anos hípicas, e Freestyle livre para cavalos de qualquer idade que poderão ser apresentados com as duas mãos independentemente da embocadura.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Parágrafo 2º - A diretoria da ANCR poderá alterar os eventos acima, sem aviso prévio, para melhorar a modalidade sempre que necessário ao final do ano hípico, ou seja, ao término do Potro Futuro e Campeonato Nacional.

O livro de regras NRHA complementa as demais regras não descritas aqui. Livro da NRHA - <https://nrha.com/handbook>

CAPÍTULO IV - CONDIÇÕES DE AMADOR

Artigo 15º A condição de Amador é um status do cavaleiro não profissional cujos princípios devem ser preservados pelo bem do desenvolvimento da indústria do cavalo e da modalidade.

Parágrafo 1º É considerado amador todo cavaleiro que não receba remuneração direta (dinheiro) ou indireta (bens ou serviços) por:

- a) treinamento ou apresentação em competições em qualquer modalidade equestre;
- b) aulas de treinamento ou apresentação de cavalos de performance;
- c) patrocínios.

Parágrafo 2º O pagamento de inscrições ou outras despesas por qualquer outra pessoa que não o Amador, seus familiares diretos ou pessoa jurídica cujos sócios sejam o próprio Amador ou seus familiares diretos é considerado remuneração e pode prejudicar a condição de Amador.

Parágrafo 3º Qualquer transação relativa à venda ou transferência de um cavalo em favor de um Amador por alguém que não seja seu familiar direto deve ser feita a justo valor de mercado. O Amador é responsável por comprovar documentalmente referida transação de maneira satisfatória em caso de qualquer contestação a respeito.

Parágrafo 4º Se um Amador e/ou seus familiares diretos venderem um cavalo e depois o comprarem de volta, o cavalo não poderá ser apresentado nas classes de Amador durante 180 dias contados da data da venda original.

Parágrafo 5º É permitido o arrendamento na ANCR desde que:

- a) o contrato de arrendamento tenha sido protocolado na associação de raça e na ANCR com no mínimo 2 meses de antecedência do prazo final de inscrição do evento;
- b) o arrendamento tenha vigência mínima de 1 ano;
- c) o Amador arrende apenas 1 animal por vez junto à ANCR.

Parágrafo 6º Em caso de venda, a transferência definitiva (ou alienada) poderá ser aceita em prazo inferior a 2 meses de antecedência do prazo final de inscrição do evento, porém estará sujeita a eventual comprovação documental da transação.

Parágrafo 7º Quaisquer transações suspeitas ou com indícios de irregularidades poderão vir a ser investigadas pela Diretoria da ANCR.

Parágrafo 8º Caso venha a ser comprovado o caráter fraudulento, simulado ou irregular de transações visando o mau uso do regulamento da ANCR e abuso da condição legítima de Amador, serão punidos os envolvidos (Amador/ arrendador/ comprador e proprietário/ arrendatário/ vendedor), uma vez que consistem em práticas que ferem a ética e a lisura do esporte e devem ser combatidos com rigor.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Parágrafo 9º Poderá ser criada e eleita, a critério da Diretoria da ANCR, uma comissão que analisará os casos de violação acima elencados que forem levados ao conhecimento da Diretoria. A análise desses casos e eventual providência a ser determinada pela comissão e pela Diretoria independe de existência de reclamação ou acusação por escrito por um associado.

O livro de regras NRHA complementa as demais regras não descritas aqui. Livro da NRHA - <https://nrha.com/handbook>

CAPÍTULO V - JUÍZES

Artigo 16º - A ANCR elaborará anualmente uma lista de “Juizes Qualificados pela NRHA”, que sejam reconhecidos como tecnicamente capazes e moralmente inatacáveis para atuarem como juizes nas competições promovidas pela ANCR, ou por ela reconhecidas e aprovadas. Todo candidato a juiz deve ter no mínimo 25 anos de idade e ser membro da ANCR/NRHA por 2 anos consecutivos antes que ele (a) possa ser considerado aprovado como um (a) juiz da ANCR/NRHA.

Artigo 17º -O candidato a juiz deverá participar de curso de formação/reciclagem de juizes da ANCR, promovido pela ANCR e ministrado por juizes qualificados da NRHA.

Parágrafo 1º - Todos os juizes ANCR devem se submeter a uma reciclagem a cada 2 anos.

Parágrafo 2º - Aqueles que forem qualificados nos testes acima, terão os seus nomes submetidos à Diretoria Executiva para aprovação final.

Parágrafo 3º - Todos os juizes já qualificados pela ANCR e que não tenham julgado nenhuma prova oficial pela ANCR no período de um ano deverão ser submetidos a novos testes de classificação.

Artigo 18º - A Diretoria da ANCR nomeará um Comitê de Juizes.

Parágrafo 1º - Os membros do Comitê de Juizes e o presidente serão indicados pela diretoria da ANCR. Serão 5 membros incluindo neste número o presidente.

Artigo 19º -O Comitê de Juizes da Associação avaliará periodicamente, ou quando solicitado pela Diretoria, o desempenho dos juizes no julgamento das diversas provas, emitindo relatório correspondente.

Artigo 20º - O Comitê de Juizes poderá fazer avaliação dos julgamentos das provas, sempre após o evento e submeterá seu relatório a Diretoria Executiva da ANCR, não estando autorizado a punir juizes em qualquer situação. Todos os casos serão avaliados pela diretoria da ANCR e seguiremos o estatuto da ANCR como base para qualquer ação.

Artigo 21º - A Diretoria Executiva, agindo de acordo com a recomendação do Comitê de Juizes através de relatório específico e/ou reclamação de um sócio, pode em qualquer momento abrir um processo administrativo de acordo com o estatuto. O juiz envolvido terá o direito de se defender e após análise a diretoria executiva tomará as decisões cabíveis e de acordo com o estatuto.

Artigo 22º -Para nomeação de juizes para cada competição oficial e/ou oficializada da ANCR, o Comitê de Juizes apresentará lista de juizes selecionados para aprovação da Diretoria.

Parágrafo 1º - Para provas/eventos promovidos por Núcleos e Associações regionais deverá ser solicitado para ANCR o juiz. Será feito uma distribuição dos juizes disponíveis de uma forma rotativa onde todos tenham condição de julgar a mesma quantidade de provas.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Artigo 23º - Um juiz deve apresentar por escrito ao Comitê de Juízes da ANCR qualquer queixa que ele possa ter contra os competidores, apresentadores ou proprietários e que será avaliada de acordo com a seção de procedimentos disciplinares dos Estatutos Sociais da ANCR em conjunto com a Diretoria da ANCR.

Artigo 24º - Um juiz deverá ter uma conduta apropriada. Qualquer má conduta por parte do juiz nas áreas de apresentação ou durante a apresentação, tais como: ingerir bebidas alcoólicas imediatamente antes da apresentação ou durante a competição, usar linguagem abusiva, ou qualquer outra atitude imprópria a alguém de sua posição, fará com que ele esteja sujeito a interpelação pelo Comitê de Juízes.

Artigo 25º - Um juiz encarregado da obrigação de officiar um evento autorizado pela ANCR é responsável por cumprir este compromisso. Se por alguma razão ele não estiver apto a officiar, deverá solicitar ao Comitê de Juízes sua substituição, e tal fato será imediatamente comunicado a Diretoria da ANCR pelo Comitê. O juiz é o representante da ANCR no evento.

O livro de regras NRHA complementa as demais regras não descritas aqui. Livro da NRHA - <https://nrha.com/handbook>

CAPÍTULO VI - REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artigo 26º - As regras de competição devem, além das seguintes, atender as demais determinadas neste Regulamento nos seus diversos artigos.

Parágrafo 1º - É obrigatório a todos os competidores o uso de traje western durante sua apresentação, o que inclui camisa de manga comprida, chapéu western, botas, sendo permitido o uso de jaquetas, coletes e suéteres sobre a camisa.

Artigo 27º - Caso haja empate de dois ou mais competidores na final de uma competição, no desempate para definição do primeiro lugar será utilizado o mesmo percurso e ordem de entrada; entretanto, não haverá mais do que um desempate decisivo. Caso ocorra novo empate estes competidores serão denominados cocampeões e dividirão a premiação em dinheiros correspondentes aos primeiros lugares.

Parágrafo 1º - A Diretoria da ANCR poderá, caso assim concordem os competidores empatados em 1º lugar, declará-los co-campeões sem desempate na pista.

Parágrafo 2º - Um cavalo/cavaleiro que não retornar para a corrida de desempate será desclassificado.

Parágrafo 3º - Todos os empates que não no 1º lugar permanecerão e envolverão tantas posições quanto for o número de cavalos. Por exemplo: 4 concorrentes empatados em 3º lugar. Os prêmios em dinheiro correspondentes aos 3º, 4º, 5º e 6º lugares anterior serão somados e rateados igualmente entre os 4 colocados.

Artigo 28º - Em uma competição com passadas classificatórias, a Diretoria da ANCR determinará o número de passadas, entretanto não haverá mais do que três passadas. As finais são consideradas passadas.

Parágrafo 1º - A quantidade de animais que avançarão às finais de competição das Categorias Amador e Aberta será definida pela Diretoria, na convocação para a competição.

Parágrafo 2º - Se por algum motivo um cavalo não possa participar das finais, a sua posição não será ocupada por outro, e o cavalo retirado da competição receberá toda a remuneração devida a ele, correspondente ao último lugar da final



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Artigo 29º - Para classificação da final do Campeonato Nacional ANCR será feito somatória de pontos obtidos nas etapas que o compõe o campeonato do referido núcleo, será adotado a tabela de pontuação apresentada neste artigo de acordo com o seguinte critério:

- a) Cada Núcleo promoverá as etapas de classificação para o Campeonato Nacional ANCR, sendo necessárias um mínimo 3 (três) etapas, dentro do período determinado na circular do campeonato nacional, com as categorias Aberta e Amador, Níveis 1, 2, 3 e 4 e principiante aberta e amador.
- b). Cada participante deverá competir no mínimo em 2 (duas) etapas do Núcleo em que participa.
- c) Os Núcleos seguirão o critério de níveis da ANCR para ter os benefícios de juiz e a habilitação no Campeonato Nacional.
- d). As provas deverão obedecer ao Regulamento de Competições da ANCR, sendo julgadas por juiz oficial NRHA e ANCR.
- e) Os Núcleos poderão organizar seus campeonatos de forma independente e no modelo por eles escolhidos. Mas terão que obrigatoriamente utilizar os critérios de classificação e pontuação estipulados pela ANCR para indicar os finalistas para a Final do Campeonato Nacional.
- f) Categoria Aberta – Níveis N1, N2, N3 e N4 – valem os pontos obtidos pelo cavalo, independentemente do cavaleiro.
- g) Categoria Amador – Níveis N1, N2, N3 e N4 valem os pontos obtidos pelo conjunto.
- h) Categorias Principiante Amador e Principiante Aberta – valem os pontos obtidos pelo cavaleiro, independentemente do número de cavalos que apresente, mas somente será computado um resultado para pontuação do cavaleiro, em cada prova.

TABELA DE PONTUAÇÃO

- 1º Lugar 25 pontos
- 2º Lugar 18 pontos
- 3º Lugar 15 pontos
- 4º Lugar 12 pontos
- 5º Lugar 10 pontos
- 6º Lugar 08 pontos
- 7º Lugar 06 pontos
- 8º Lugar 04 pontos
- 9º Lugar 02 pontos
- 10º Lugar 01 ponto

Parágrafo 1º - Por se tratar de etapas classificatórias não haverá desempate para o 1º colocado. Caso haja empate em alguma colocação. Todos estes concorrentes receberão a pontuação referente à colocação comum.

Artigo 30º - O juiz poderá conceder ao cavaleiro uma nova chance de mostrar seu cavalo, se julgar que este cavaleiro foi prejudicado em sua apresentação por razões externas alheias à sua vontade. Nesta



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

hipótese, nesta hipótese o juiz deverá comunicar imediatamente a direção (organização) da competição, sendo certo que a nova apresentação do competidor será depois da apresentação do último competidor da categoria.

Artigo 31º - Os cavaleiros com necessidades especiais para competir, devem encaminhar à Diretoria da ANCR por escrito, a qualificação destas necessidades quanto da sua inscrição ou em até 25 (vinte e cinco) dias anterior a data do evento. A Diretoria submeterá ao Comitê de Juizes as necessidades relatadas para avaliação.

Artigo 32º - Nenhum individuo deverá abusar ou maltratar nenhum cavalo. O abuso é definido como uma ação, ou ato falho, para na qual uma pessoa qualificada, informada e experiente, conhecendo técnicas de treinamento e procedimentos usuais de exibição, determinaria como sendo cruel, abusivo ou prejudicial à saúde do cavalo.

Parágrafo 1º - Individuo sofrerá punição, se ficar provado que o animal sofreu abuso sob quaisquer das circunstâncias abaixo mencionadas.

- a) O indivíduo participa fisicamente do abuso do animal
- b) O indivíduo apresenta o cavalo em condições consideradas abusivas.

Parágrafo 2º - Todo cavalo desclassificado por motivo de abuso perderá o direito aos eventuais ganhos recebidos no evento. Tais ganhos materiais serão revertidos para ANCR.

Artigo 33º - Todos os proprietários e cavaleiros devem conhecer e aceitar os Estatutos Sociais, Regulamentos e Penalidades da ANCR.

As regras demais regras de competições, não estabelecidas acima seguem as mesmas regras do livro de regulamento NRHA. Qualquer divergência ou dúvida será resolvida pela diretoria ANCR.

O livro de regras NRHA complementa as demais regras não descritas aqui. Livro da NRHA - <https://nrha.com/handbook>

CAPÍTULO VII - REGRAS PARA JULGAMENTO

Livro da NRHA pagina 91 até 161 - <https://nrha.com/handbook>

CAPÍTULO VIII – PERCURSOS

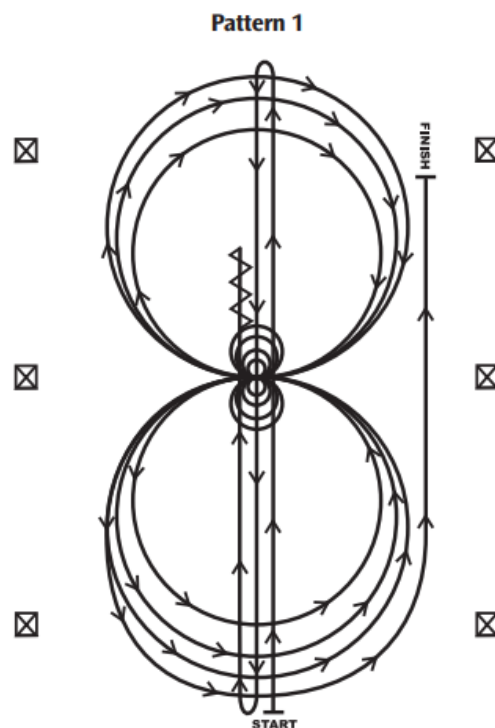
1. Os seguintes percursos devem ser obedecidos conforme indicado no texto, não como desenhado. O percurso desenhado é apenas para dar a ideia geral de como será o percurso na arena.
2. Marcadores serão colocados na parede ou cerca da arena do seguinte modo:
 - (i) no centro da arena
 - (ii) pelo menos 50' (15 metros) de cada parede de extremidade
3. Quando designado no percurso para paradas além de um marcador, o cavalo deve começar sua parada depois de passar o marcador especificado.
4. Cada percurso é desenhado de forma que a parte inferior da página represente o final da arena inscrita pelos competidores e deve ser executado como tal. No caso de uma arena ter apenas um portão e é

exatamente no meio do lado, esse lado deve representar no lado direito da página em que o percurso é desenhado.

5. Todos os cavalos serão julgados imediatamente ao entrar na arena e o julgamento cessará após a última manobra. Qualquer falha verificada antes do início de um percurso será pontuada de acordo com as regras de julgamento.

6. As decisões de todos os juízes são finais.

Percurso 1 – NRHA/ANCR



Português

1. Galope com velocidade pelo centro em direção ao final da pista, ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
2. Galope em direção ao lado oposto da pista, ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
3. Galope reto em direção ao centro, ultrapasse a marca do centro, esbarre. Recue até ao centro ou ao menos 3 metros. Pausa.
4. Complete 4 spins à direita. Pausa.
5. Complete 4 $\frac{1}{4}$ spins à esquerda. Pausa.
6. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento, e, o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.

7. Complete 3 círculos à direita: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento, e, o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro de arena.

8. Inicie um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo (run-around). Galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro esbarre. Pause para demonstrar a conclusão do percurso.

Inglês

1. Run at speed to the far end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.

2. Run to the opposite end of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.

3. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.

4. Complete four spins to the right. Hesitate.

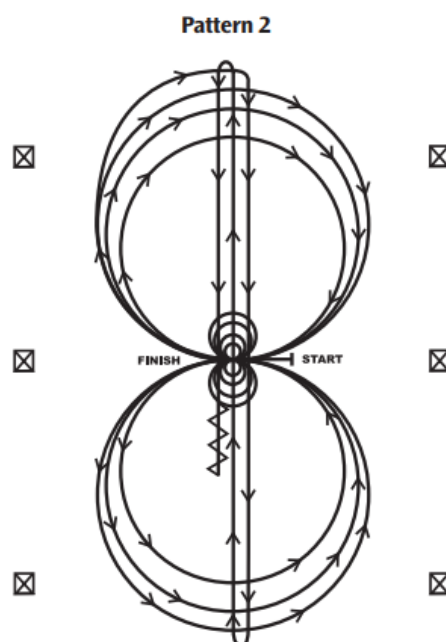
5. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing left wall or fence. Hesitate.

6. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.

7. Complete three circles to the right: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.

8. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run straight up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from wall or fence. Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

Percurso 2 – NRHA/ANCR





ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Português

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

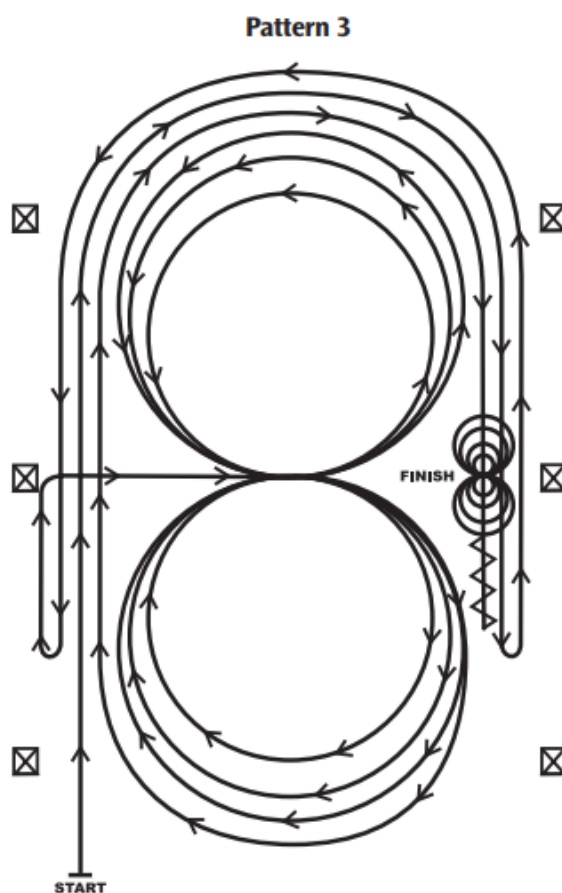
1. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grande e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
2. Complete 3 círculos à esquerda: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
3. Continue $\frac{1}{2}$ círculo à direita e no topo do círculo, galope pelo meio da arena (rundown) passe a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
4. Galope pelo meio da arena (rundown), passe a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
5. Galope em linha reta, passe a marca do centro e esbarre. Recue ao centro da arena ou pelo menos 3 metros. Pausa.
6. Complete 4 spins à direita.
7. Complete 4 spins à esquerda. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso. O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz designado.

Inglês

Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
2. Complete three circles to the left: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
3. Continue around previous circle to the right. At the top of the circle, run down the middle to the far end of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.
4. Run up the middle to the opposite end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.
5. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
6. Complete four spins to the right. Hesitate.
7. Complete four spins to the left. Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

Percurso 3 – NRHA/ANCR



Português

1. Mantendo a distância de pelo menos 6 metros do muro ou cerca inicie galopando reto pelo lado esquerdo da arena, contorne pelo fundo (runaround) e galope reto pelo lado direito, passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
2. Continue reto pelo lado direito da arena, mantendo pelo menos 6 metros do muro ou cerca, contorne novamente pelo fundo da arena (runaround), galope reto (rundown) pelo lado esquerdo, passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
3. Continue pelo lado esquerdo até a marca do centro. Antes de virar à direita no centro, o cavalo deverá estar na mão direita. Guie o cavalo para o meio da arena e complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
5. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche o círculo. Continue pelo lado esquerdo da arena, mantendo pelo menos 6 metros de distância do muro ou cerca, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto (rundown) pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre. Recue pelo menos 3 metros. Pausa.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

6. Complete 4 spins à direita.

7. Complete 4 spins à esquerda. Pausa para demonstrar conclusão do percurso.

O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz designado.

Inglês

1. Beginning, lope straight up the left side of the arena, circle the top end of the arena, and staying at least twenty feet (six meters) from the walls or fence, run straight down the opposite or right side of the arena past the center marker and do a left rollback—no hesitation.

2. Continue straight up the right side of the arena circle back around the top of the arena, and staying at least twenty feet (six meters) from the walls or fence, run straight down the left side of the arena past the center marker and do a right rollback—no hesitation.

3. Continue up the left side of the arena to the center marker. At the center marker, the horse should be on the right lead. Guide the horse to the center of the arena on the right lead and complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.

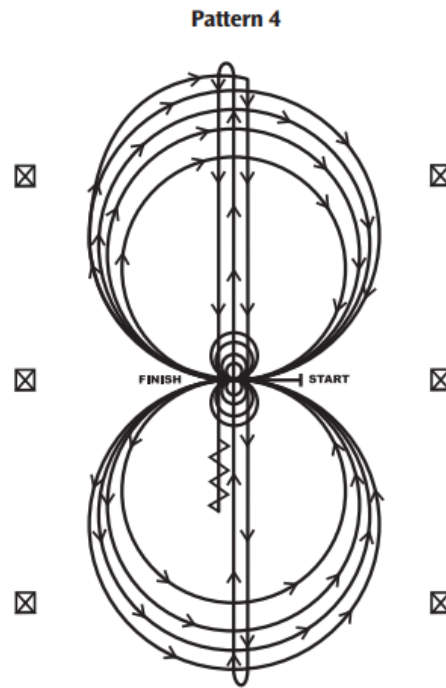
4. Complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads in the center of the arena.

5. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Continue up the left side of the arena, circle the top of the arena, and staying at least twenty feet (six meters) from the walls or fence, run straight down the opposite or right side of the arena past the center marker and do a sliding stop. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate.

6. Complete four spins to the right. Hesitate.

7. Complete four spins to the left. Hesitate to demonstrate completion of the patter

Percurso 4 – NRHA/ANCR



Português

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

1. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena. Pausa.
2. Complete 4 spins à direita. Pausa.
3. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena. Pausa.
4. Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
5. Inicie na mão direita, galope um círculo grande e rápido à direita, trocar de mão no centro da arena, continue galopando um círculo grande e rápido à esquerda e trocar de mão novamente no centro da arena.
6. Continue $\frac{1}{2}$ círculo à direita e no topo do círculo, galope pelo meio da arena (rundown) passe a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
7. Galope pelo meio da arena (rundown), passe a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
8. Galope em linha reta, passe a marca do centro e esbarre. Recue até o centro da arena ou pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

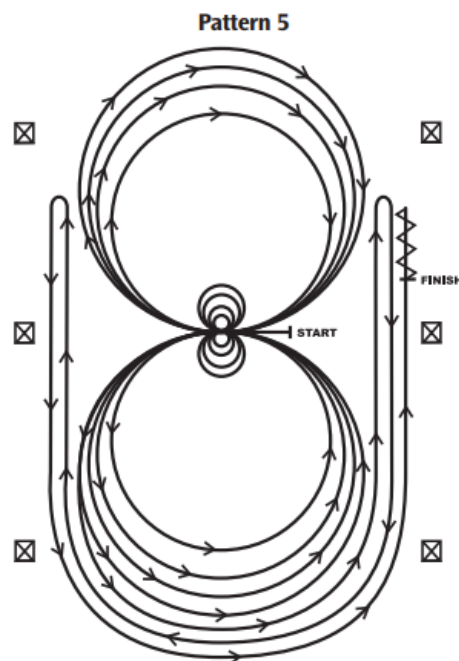
O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz designado.

Inglês

Horses may walk or jog to the center of the arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete four spins to the left. Hesitate.
5. Beginning on the right lead, run a large fast circle to the right, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the left, and change leads at the center of the arena. (Figure 8)
6. Continue around previous circle to the right. At the top of the circle, run down the middle to the far end of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.
7. Run up the middle to the opposite end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.
8. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Percurso 5 – NRHA/ANCR





ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Português

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

1. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena. Pausa.
2. Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
3. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena. Pausa.
4. Complete 4 spins à direita. Pausa.
5. Inicie na mão esquerda, galope um círculo grande e rápido à esquerda, trocar de mão no centro da arena, continue galopando um círculo grande e rápido à direita e trocar de mão novamente no centro da arena.
6. Continue galopando um círculo à esquerda, mas não feche o círculo (runaround), galope pelo lado direito da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
8. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto (rundown) pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca da arena. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz designado.

Inglês

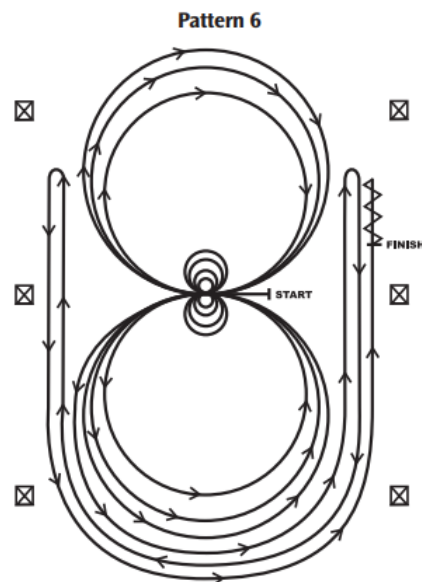
Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Beginning on the left lead, run a large fast circle to the left, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the right, and change leads at the center of the arena. (Figure 8)
6. Continue around previous circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.

7. Continue around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.

8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Percurso 6 – NRHA/ANCR



Português

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

1. Complete 4 spins à direita. Pausa.
2. Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
3. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
5. Continue galopando um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

6. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.

7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre pelo menos a 6 metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz designado.

Inglês

Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Complete four spins to the right. Hesitate.

2. Complete four spins to the left. Hesitate.

3. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.

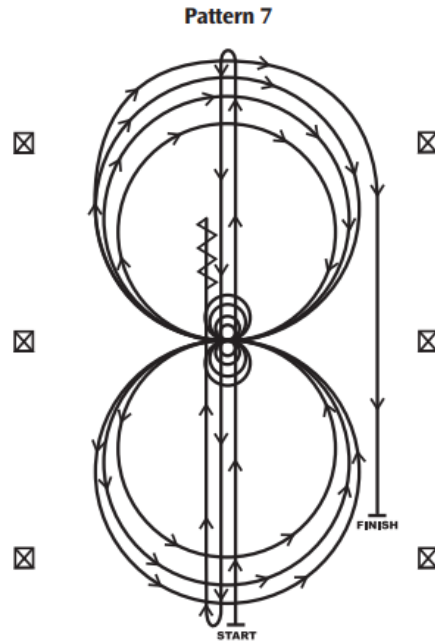
4. Complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.

5. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.

6. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.

7. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate the completion of the pattern

Percurso 7 – NRHA/ANCR



Português

1. Galope com velocidade pelo centro em direção ao final da pista, ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
2. Galopando em direção ao lado oposto da pista, ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
3. Galope reto em direção ao centro, ultrapasse a marca do centro, esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 metros. Pausa.
4. Complete 4 spins à direita. Pausa
5. Complete 4 ¼ spins à esquerda. Pausa.
6. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena
7. Complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena
8. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche o círculo (runaround). Galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Pause para demonstrar a conclusão do percurso.

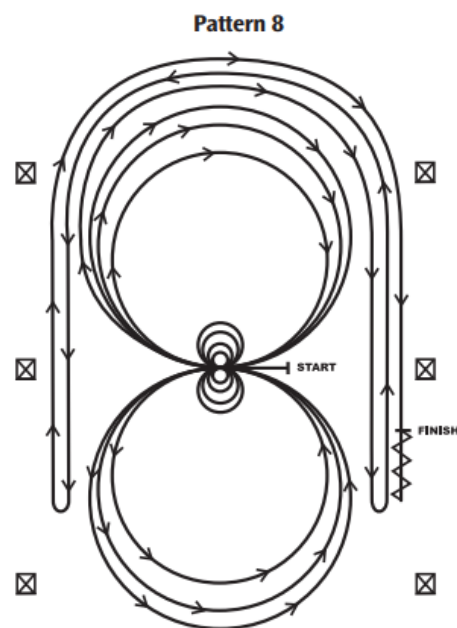
Inglês

1. Run at speed to the far end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.

2. Run to the opposite end of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.
3. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing left wall or fence. Hesitate.
6. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
7. Complete three circles to the left: the first two circles large fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
8. Begin a large circle to the right but do not close this circle.

Run straight down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the patter.

Percurso 8 – NRHA/ANCR



Português

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

1. Complete 4 spins à esquerda. Pausa.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

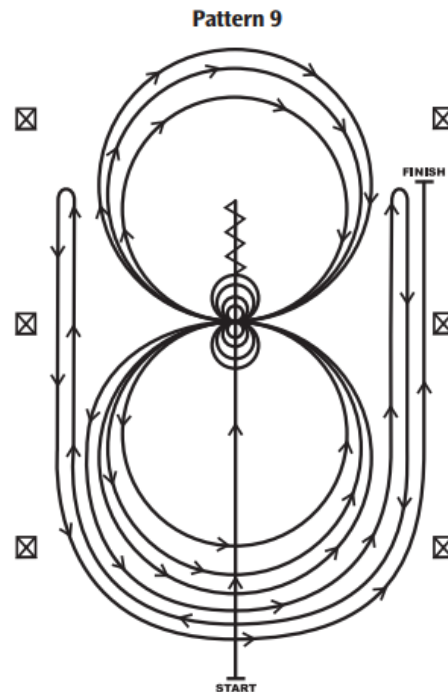
2. Complete 4 spins à direita. Pausa.
3. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete 3 círculos à esquerda: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
5. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche este círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
6. Continue galopando, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne novamente o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

Inglês

Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of arena facing the left wall or fence.

1. Complete four spins to the left. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run straight down the right side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
6. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the left side of the arena past the center maker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Percurso 9 – NRHA/ANCR



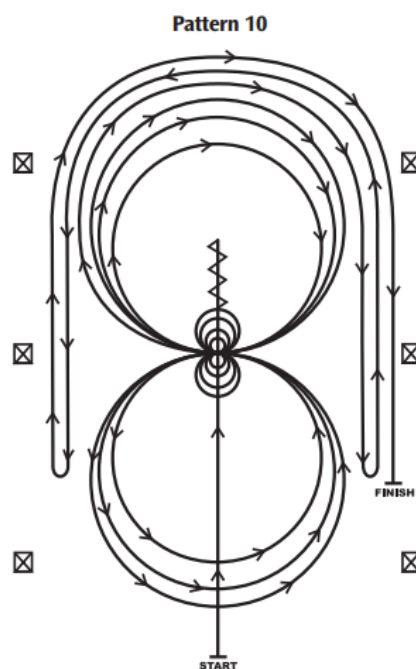
Português

1. Galopando em velocidade pelo centro da pista, passe a marca do centro, esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 metros. Pausa
2. Complete 4 spins à direita. Pausa.
3. Complete 4 $\frac{1}{4}$ spins à esquerda. Pausa.
4. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
5. Complete 3 círculos à direita: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
6. Inicie um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
8. Continue galopando, contorne novamente a lateral da pista (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Pause para demonstrar a conclusão do percurso.

Inglês

1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing the left wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the right: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
6. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Percurso 10 – NRHA/ANCR





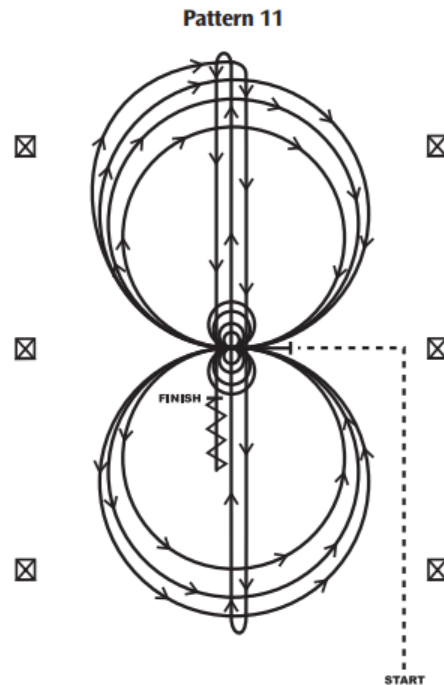
ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

1. Galopando em velocidade pelo centro da pista, passe a marca do centro, esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 metros. Pausa.
2. Complete 4 spins à direita. Pausa.
3. Complete 4¼ à esquerda. Pausa.
4. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
5. Complete 3 círculos à esquerda: o primeiro pequeno e lento e os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
6. Inicie um círculo grande e rápido, mas não feche este círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
8. Continue galopando, contorne novamente o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

Inglês

1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the left so that the horse is facing the left wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast, the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the left: the first circle small and slow, the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
6. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the left side of the arena past the center and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Percurso 11 – NRHA/ANCR



Português

Os cavalos devem entrar trotando até o centro da arena, porem devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

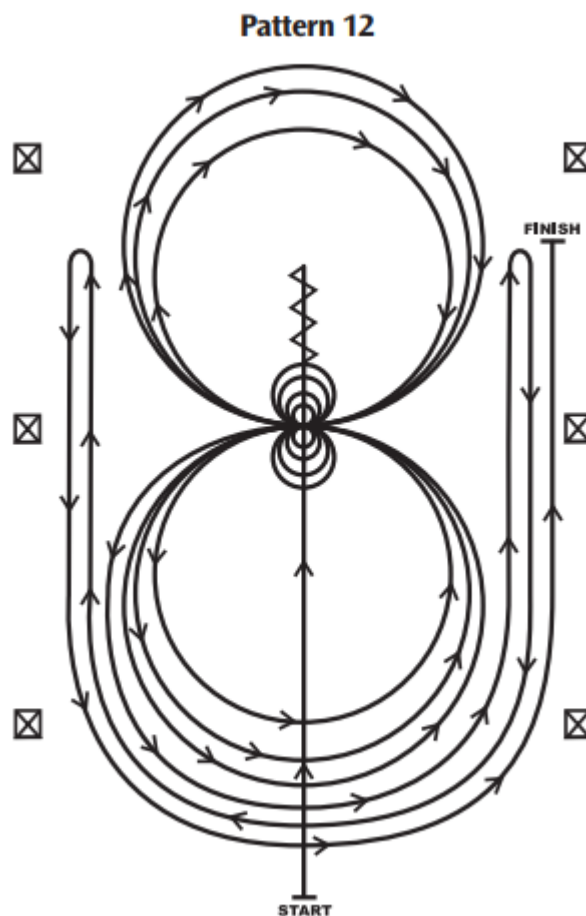
1. Complete quatro spins para a esquerda. Pausa.
2. Complete quatro spins para direita. Pausa.
3. Inicie na mão direita, complete três círculos para a direita; o primeiro círculo pequeno e lento; os próximos dois círculos grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete três círculos para a esquerda; o primeiro círculo pequeno e lento; os próximos dois círculos grandes e rápidos. Troque de mão no centro da arena.
5. Inicie um círculo grande para a direita, mas não feche o círculo (Run-around). Galope reto pelo centro da arena e passe a marca do fundo, esbarre e faça um rollback a direita - sem pausa.
6. Galope pelo meio da arena para o lado oposto passando a marca do fundo, esbarre e faça um rollback a esquerda - sem pausa.
7. Galope em linha reta, passe a marca do centro e esbarre. Recue até o centro da arena ou pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar conclusão de percurso.

Inglês

Horses must jog to the center of the arena (see Judges Guide for maneuver description). Horses must walk or stop prior to starting the pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Complete four spins to the left. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the right lead complete three circles to the right; the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the left; the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the right, but do not close this circle. Run down the center of the arena past the end marker and do a right rollback—no hesitation.
6. Run up the middle to the opposite end of the arena past the end marker and do a left rollback—no hesitation.
7. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Percurso 12 – NRHA/ANCR





ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

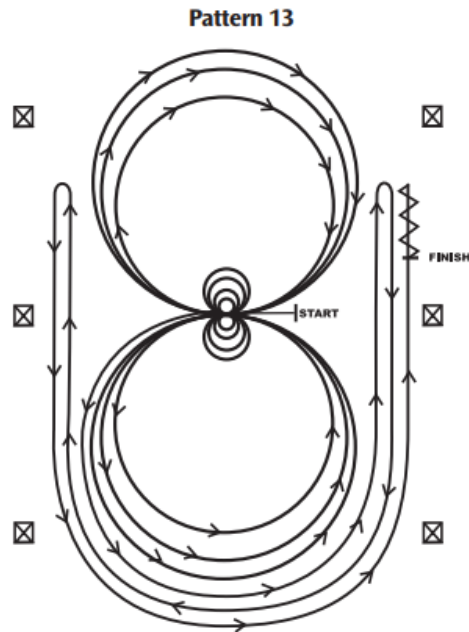
Português

1. Corra pelo centro, passe a marca do centro e esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 metros. Pausa.
2. Complete 4 spins para direita. Pausa.
3. Complete 4 $\frac{1}{4}$ para esquerda. Pausa.
4. Saia na mão esquerda e complete 3 círculos para a esquerda. Dois grandes e rápidos e um pequeno e lento. Troque de mãos no centro da pista.
5. Complete 3 círculos para a direita. Dois grandes e rápidos e um pequeno e lento. Troque de mãos no centro da pista.
6. Continue galopando o círculo para esquerda, mas não feche o círculo. Corra pelo lado direito da pista, passe a marca do centro e esbarre. Faça um rollback à direita, pelo menos 6m da cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando o círculo para direita, mas não feche o círculo. Corra pelo lado esquerdo da pista, passe a marca do centro e esbarre. Faça um rollback à esquerda, pelo menos 6m da cerca. Sem pausa.
8. Continue galopando o círculo para esquerda, mas não feche o círculo. Corra pelo lado direito da pista, passe a marca do centro e esbarre. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

Inglês

1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least 10 feet (3 meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the left so that the horse is facing the left wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center for the arena.
6. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
7. Continue back around previous circle but to not close this circle. Run up the left side of the arena and past the center marker and do a left rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of pattern.

Percurso 13 – NRHA/ANCR



Português

Os cavalos devem estar a passo ou parar antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena, de frente com a cerca, ou parede esquerda.

1. Inicie na mão esquerda, complete 2 círculos a esquerda, o primeiro grande e rápido; o segundo círculo pequeno e lento. Pare no centro da pista. Pausa.
2. Complete 4 spins para a esquerda. Pausa
3. Inicie na mão direita, complete dois círculos para a direita: o primeiro sendo grande e rápido; o segundo pequeno e lento. Pare no centro da arena. Pausa
4. Complete 4 spins para a direita. Pausa
5. Inicie na mão esquerda, galope um círculo grande e rápido para a esquerda, trocar de mão no centro da arena, continue galopando um círculo grande e rápido para a direita, e troque de mão no centro da arena.
6. Continue galopando um círculo para a esquerda, mas não feche o círculo (runaround), galope pelo lado direito da arena (run-down), passe pela marca do centro, esbarre e rollback a direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

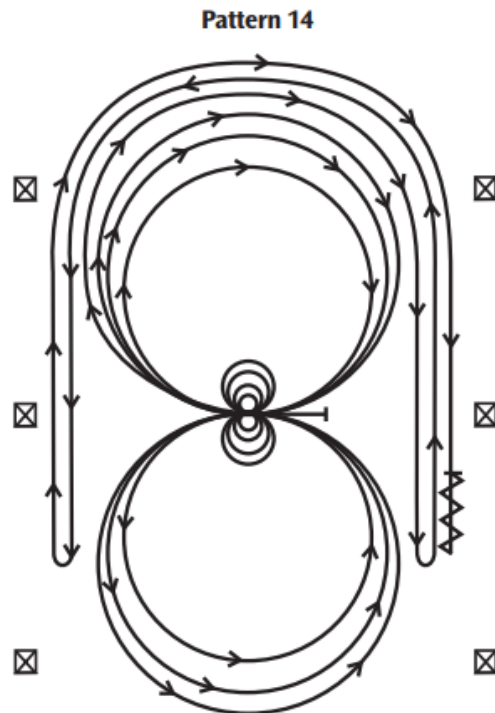
8. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto (rundown) pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca da arena. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

Inglês

Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the left lead, complete two circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete two circles to the right: the first being large and fast; the second circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Beginning on the left lead, run a large fast circle to the left, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the right, and change leads at the center of the arena.
6. Continue around previous circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
7. Continue around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence. Back up at least 10 feet (3 meters). Hesitate to demonstrate completion of pattern.

Percurso 14 – NRHA/ANCR



Português

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

1. Complete 4 spins à esquerda. Pausa
2. Complete 4 spins à direita. Pausa
3. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
5. Continue galopando um círculo grande e rápido à direita, mas não feche o círculo (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
6. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre pelo menos a 6 metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



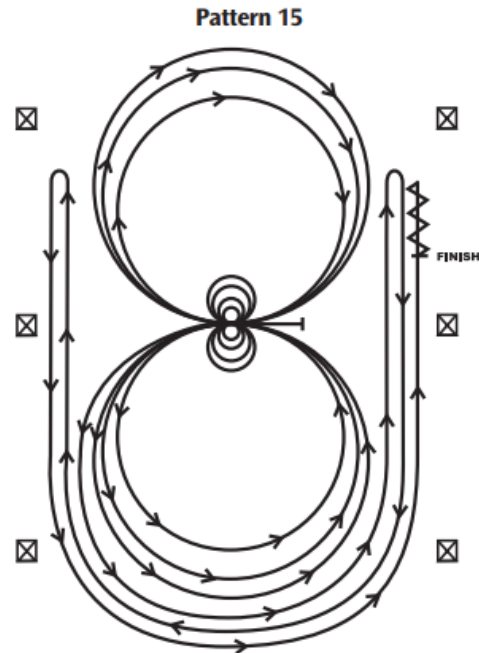
ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

Inglês

Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Complete four spins to the left. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
6. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

Percurso 15 – NRHA/ANCR



Português

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

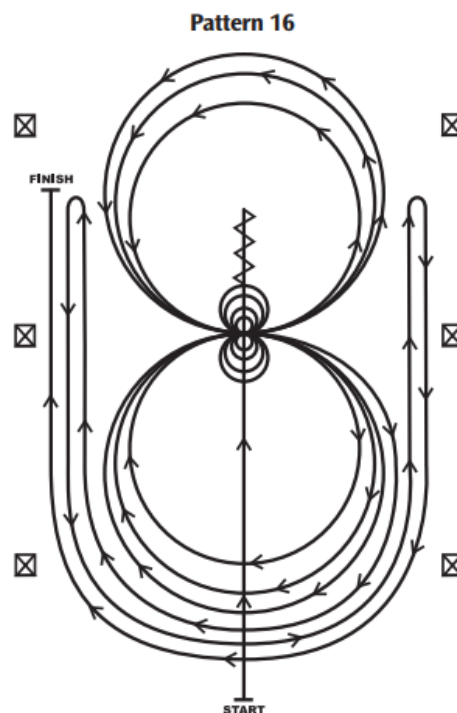
1. Complete 4 spins à direita. Pausa
2. Complete 4 spins à esquerda. Pausa
3. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete 3 círculos à direita: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
5. Inicie um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche este círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
6. Continue galopando, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne novamente o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

Inglês

Horses may walk or jog to the center of arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of arena facing the left wall or fence.

1. Complete four spins to the right. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the right: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large circle to the left but do not close this circle. Run straight down the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
6. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence—no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Percorso 16 – NRHA/ANCR





ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

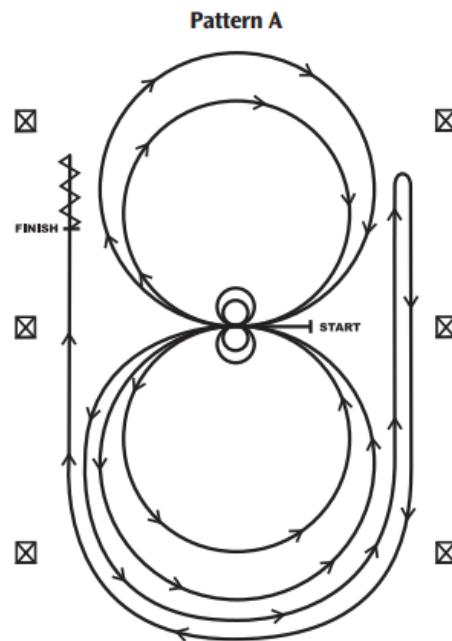
Português

1. Galopando em velocidade pelo centro da pista, passe a marca do centro, esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 metros. Pausa.
2. Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
3. Complete 4¼ à direita. Pausa.
4. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
5. Complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
6. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche este círculo. Galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
8. Continue galopando, contorne novamente o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

Inglês

1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least 10 feet (3 meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the right so that the horse is facing the right wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center for the arena.
6. Begin a large circle to the right but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
7. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena and past the center marker and do a right rollback at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence-no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least 20 feet (6 meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of pattern.

Percurso A – NRHA/ANCR



Português

1. Inicie na mão esquerda, completando 02 círculos a esquerda. Pare no centro da arena. Pausa.
2. Complete 02 spins para a esquerda. Pausa.
3. Inicie na mão direita, completando 02 círculos a direita. Pare no centro da arena. Pausa.
4. Complete 02 spins para a direita. Pausa.
5. Comece o galope na mão esquerda, vá até o final da arena para o run-down do lado direito da pista, passe a marca do centro, esbarre e execute o rollback a direita.
6. Continue até o final da arena para o run-down do lado esquerdo da pista, passe a marca do centro, esbarre e recue. Pausa para demonstrar o final do percurso.

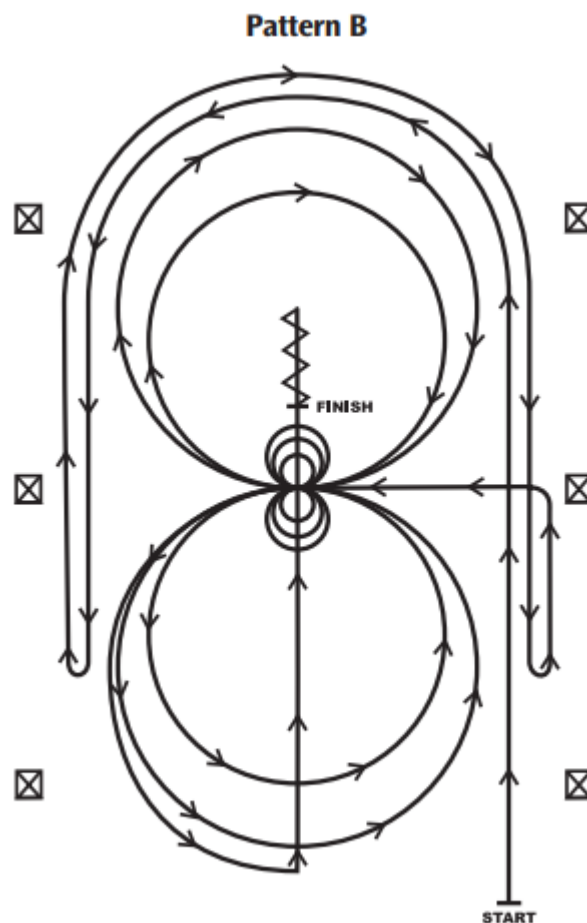
Inglês

To be used for the Youth 10 & Under Short Stirrup and Para-Reining only. Horses may walk or jog to the center of the arena. Horses must walk or stop prior to starting the pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the left lead, complete two circles to the left. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete two spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead complete two circles to the right. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete two spins to the right. Hesitate.

5. Beginning on the left lead, go around the end of the arena, run down the right side of the arena past center marker, stop and roll back right.
6. Continue around the end of the arena to run down the left side of the arena past the center marker. Stop. Back up. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Percurso B – NRHA/ANCR



Português

1. Inicie a galope em linha reta ao lado direito da arena, contorne o fundo da arena à esquerda (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita, sem pausa.
2. Continue galopando ao lado esquerdo da arena, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

3. Continue galopando ao lado direito da arena até a marca do centro, na marca do centro o cavalo deverá estar na mão esquerda e seguir em direção ao meio da arena e completar dois círculos a esquerda, um grande e rápido e o outro pequeno e lento, pare no centro. Pausa.
4. Complete 3 spins à esquerda.
5. Complete dois círculos à direita, um grande e rápido e o outro pequeno e lento. Pare no centro. Pausa
6. Complete 3 spins à direita.
7. Inicie um círculo grande à esquerda, não feche este círculo. Galope reto pelo centro da arena (rundown), passe a marca do centro e esbarre. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.

Inglês

To be used for the Youth 10 & Under Short Stirrup and Para-Reining only.

1. Beginning, lope straight up the right side of the arena, circle the top of the arena run straight down the opposite or left side of the arena past the center mark and do a right rollback—no hesitation.
2. Continue straight up the left side of the arena circle back around the top of the arena run straight down the right side of the arena past the center marker and do a left rollback—no hesitation.
3. Continue up the right side of the arena to the center marker, at the center marker the horse should be on the left lead and complete two circles to the left, one large fast and one small slow. Stop at center. Hesitate.
4. Complete three spins to the left. Hesitate.
5. Complete two circles to the right, one large fast and one small slow. Stop at center. Hesitate.
6. Complete three spins to the right. Hesitate.
7. Begin a large circle to the left, do not close the circle. Continue up the center of the arena past the center marker and do a sliding stop. Back up at least ten feet. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.



ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

CAPÍTULO IX – EMBOCADURAS/DIAGRAMAS

Livro da NRHA pagina 163 até 170 - <https://nrha.com/handbook>

CAPÍTULO X – CONSIDERAÇÕES GERAIS

Este documento contempla as regras deliberadas e aprovadas pela diretoria ANCR para ajustar as regras da NRHA ao Brasil, bem como a nossa realidade.

O livro de regras NRHA é a base de todas as regras da ANCR. Portanto tirando as tropicalizações descritas neste documento, a ANCR usará como oficial as regras descritas no livro da NRHA. Livro da NRHA - <https://nrha.com/handbook>

Qualquer divergência, erro de tradução ou duplicidade de informações deverão ser comunicadas para ANCR e elas serão avaliadas e decididas em reunião de diretoria. Ou seja, a diretoria tem total poderes para decidir sobre qualquer informação ou regra deste documento.