



# REGOLAMENTO MOUNTAIN TRAIL

CONI - FORO ITALICO  
00135 Roma - Largo Lauro De Bosis 15

## **SOMMARIO**

- 1) ASPETTI GENERALI
- 2) OBIETTIVI
- 3) REGOLE GENERALI - PUNTEGGI
- 4) ELIMINAZIONE DALLA GARA (NO SCORE)
- 5) CATEGORIE
- 6) REGOLAMENTO IMBOCCATURE PER CATEGORIA
- 7) ABBIGLIAMENTO
- 8) ATTREZZATURE ED IMBOCCATURE
- 9) BENESSERE DEI CAVALLI
- 10) REGOLE D'UTILIZZO DEI CAVALLI IN GARA
- 11) RECLAMI UFFICIALI
- 12) COSTI E REGOLAMENTO EVENTI
- 13) ASSEGNAZIONE PUNTEGGI
- 14) ALL-AROUND
- 15) ORGANIZZAZIONE GARE

# **1 ASPETTI GENERALI**

Il Mountain Trail è una attività sportiva agonistica praticata in via esclusiva dalla FITETREC ANTE.

Il presente Regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni di MOUNTAIN TRAIL indette in Italia sotto l'egida della FITETREC ANTE. Esso dovrà essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori
- da coloro che vi prendono parte in qualità di atleti
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con la competizione.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della FITETREC-ANTE, dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere Tecnico e Disciplinare disciplinate dal presente Regolamento. L'inosservanza delle norme e degli adempimenti sarà soggetta alle sanzioni previste dal presente Regolamento, dallo Statuto Federale e dal Regolamento di Giustizia

Le manifestazioni potranno essere organizzate da enti affiliati e aggregati alla Federazione (quest'ultimi solo previa autorizzazione del Comitato regionale di appartenenza), da tesserati FITETREC ANTE o da Comitati Organizzatori che, seppur non associati alla Federazione, abbiano al proprio interno come responsabile della manifestazione un tesserato FITETREC ANTE.

**Ai Campionati e Manifestazioni agonistiche disciplinate dal presente regolamento potranno partecipare esclusivamente atleti in regola con il tesseramento agonistico federale, tecnici federali abilitati ad accompagnare gli allievi in gara e gli equidi in regola con il passaporto, in regola con le prescrizioni veterinarie dettate dall'ASL competente e con la Tessera del Cavallo FITETREC ANTE.**

**Le autorizzazioni a montare per l'attività sportiva agonistica equestre per le discipline della Fitetrec-Ante sono rilasciate agli atleti che hanno compiuto anagraficamente gli 8 anni di età.**

**In alcune categorie è ammessa la partecipazione di atleti tesserati con gli Enti di Promozione Sportiva.**

**PER QUANTO NON PREVISTO DAL PRESENTE REGOLAMENTO SI FA RIFERIMENTO ALLE NORME GENERALI DELLA FITETREC ANTE**

## **2 OBIETTIVI**

L'obiettivo delle competizioni di Mountain Trail Challenge è esibire un binomio in grado di affrontare il percorso con rilassatezza, dimostrando di avere buon autocontrollo. Il cavallo dovrà essere in grado di prendere la sua strada attraverso gli ostacoli con coraggio e fiducia. Queste sono le basi essenziali, su cui basare un giudizio preciso ed equo.

Il binomio deve dimostrare complicità e buona intesa. Gli ostacoli del Mountain Trail Challenge sono stati appositamente progettati per valutare correttamente questo aspetto. Solo un'ottima collaborazione (Partnership) tra cavallo e cavaliere può far sembrare facile il superamento degli ostacoli e l'occhio esperto del giudice dovrà saper valutare il binomio.

# **3 REGOLE GENERALI – PUNTEGGI**

## **CAMPO GARA**

Un campo gara deve avere minimo i sei ostacoli obbligatori:

- 1) Ponte Tibetano
- 2) Pedana quadrata
- 3) Texas Two Step
- 4) Pedana D'Equilibrio
- 5) Bascula
- 6) Sei Tronchi.

Gli Ostacoli facoltativi che possono essere inseriti sono : Pedana Spin , Sequenza di Rocce , Labirinto , Piccolo Ponte , Back , Side Pass , Water Box , Gradoni , Laghetto o Corso d'Acqua, Andature (Trotto e Galoppo). Nel Percorso si può arrivare ad un massimo di 17 ostacoli visto lo Score Sheet .

**Il disegno del Percorso va predisposto dal Presidente di Giuria** e va pubblicato e consegnato ai Cavalieri minimo un'ora prima dell'inizio della prova massimo sette giorni prima mediante pubblicazione sul sito regionale in caso di evento regionale, sul sito nazionale in caso di evento nazionale.

## **PUNTEGGIO – COME VALUTARE OGNI SINGOLO OSTACOLO**

È riconosciuto che ogni razza di cavallo può avere una velocità di esecuzione o di movimento diversa e rispettosa delle proprie caratteristiche morfologiche. Tuttavia il giudice, pur dovendo considerare le diversità morfologiche e/o attitudinali, dovrà concentrare l'attenzione sul movimento e sull'atteggiamento del binomio che dovrà essere sempre sicuro e ben disposto.

Ogni concorrente entra in gara con un punteggio base di 70 punti. Al punteggio base saranno aggiunti o tolti dei punti nel rispetto delle regole del presente regolamento.

I criteri di giudizio vengono applicati in modo univoco per ogni ostacolo sia esso un ponte, un cancello, l'acqua, i tronchi, le rocce, ecc. I giudici dovranno effettuare le loro valutazioni tenendo presente che ogni ostacolo potrà avere non più di 9 punti penalità. Questo crea il fondamento su cui elaborare penalità, meriti e demeriti. Superate le 9 penalità il cavaliere dovrà passare all'ostacolo successivo.

Il sistema si basa sulla valutazione di ogni ostacolo e delle tre fasi che lo compongono: entrata, transito ed uscita come di seguito specificato:

1. Entrata sull'ostacolo -2 punti (per l'esecuzione corretta il punteggio rimane = zero)
2. Transito dell'ostacolo -5 punti (per l'esecuzione corretta il punteggio rimane = zero)
3. Uscita dall'ostacolo -2 punti (per l'esecuzione corretta il punteggio rimane = zero)

## **PUNTI DI MERITO**

Il giudice che rimane ben impressionato dall'esecuzione da parte del binomio, potrà attribuire un totale max. di 4,5 punti per ogni sezione dell'ostacolo: da  $\frac{1}{2}$  a 1 a  $1\frac{1}{2}$  per l'entrata da  $\frac{1}{2}$  a 1 a  $1\frac{1}{2}$  per la percorrenza da  $\frac{1}{2}$  a 1 a  $1\frac{1}{2}$  per l'uscita.

Per evitare situazioni di parità, il Presidente di Giuria preliminarmente, potrà decidere di attribuire ad alcuni ostacoli, da 1 a 3 ostacoli scelti a sua discrezione, il doppio dei punti. In caso di parità il binomio che otterrà il punteggio più alto sugli ostacoli "doppi punti" otterrà il piazzamento migliore.

Gli ostacoli scelti rimarranno segreti.

## **PUNTI DEL BINOMIO (Horsemanship)**

Il binomio viene valutato ed osservato anche dall'appropriato uso dell'equipaggiamento equestre, del corretto uso delle mani, l'uso corretto del frustino o di altri strumenti. Sarà valutato il comportamento corretto del cavaliere tra gli ostacoli, ed il comportamento appropriato nell'attesa del proprio turno di gara ivi compresa la fase di riscaldamento del cavallo. (È inoltre prevista la possibilità di avere la figura dello Steward per controllare che si rispettino le regole in campo prova). Sarà tenuto conto del rispetto dimostrato dal cavaliere nei confronti del giudice a cui dovrà rivolgersi in maniera educata e professionale.

L'abbigliamento dovrà essere adeguato al tipo di monta praticata sia essa inglese, americana o tradizionale. Lo stato generale del cavallo dovrà essere curato e presentarsi pulito e ordinato nel rispetto dei canoni dell'equitazione.

Se il percorso è giudicato da più di un giudice, ogni giudice avrà a disposizione 5 punti da aggiudicare al binomio e potrà attribuirli sugli ostacoli che è chiamato a giudicare. Pertanto la presenza di tre giudici sul percorso, consente al binomio di avere a disposizione 15 punti supplementari che saranno aggiunti al punteggio base di 70.

## **ENTRATA**

Se il cavallo entra nell'ostacolo diritto, riconosce l'ostacolo e mantiene il movimento in avanti in modo corretto, attento e ben posizionato il punteggio di base resterà a 0. Il cavallo ha fino a 3 secondi per esaminare l'ostacolo prima di affrontarlo senza che venga attribuita alcuna penalità malgrado l'interruzione del movimento in avanti. Passati i tre secondi il giudice rileverà un rifiuto e un'interruzione del movimento. Tuttavia se il cavallo affronta l'ostacolo entro i tre secondi, pur non ricevendo alcuna penalità, tale esitazione vieterà l'attribuzione di punti di merito.

Da  $+\frac{1}{2}$  a 1 a  $+1$  e  $\frac{1}{2}$  possono essere attribuiti al cavallo che si avvicina all'ostacolo abbassando l'incollatura per "analizzarlo", lo affronta senza rompere l'andatura e in modo fluido e regolare.

## **PERCORRENZA**

Se il cavallo compie l'esercizio dimostrandosi disponibile, sicuro di sé, coraggioso, senza inciampare o toccare l'ostacolo o rompere l'andatura che dovrà mantenersi esattamente al centro dell'ostacolo non si verificheranno variazioni al punteggio di base.

Da  $+\frac{1}{2}$  a 1 a  $+1$  e  $\frac{1}{2}$  possono essere attribuiti al cavallo che percorre l'ostacolo dimostrando sicurezza e fiducia, dando un'immagine piacevole da guardare.

## USCITA

Se il cavallo esce alla stessa velocità con cui è entrato, rimanendo dritto, senza deviare il percorso preso e senza saltare fuori dall'ostacolo il punteggio resterà invariato, pari a zero.

Da + ½ a 1 a +1 e ½ possono essere attribuiti al cavallo che abbassa l'incollatura per riconoscere l'uscita e l'esegue in modo preciso e ordinato.

## PUNTEGGIO ZERO

Di seguito si elencano le casistiche che comportano punteggio zero:

- l'uso della mano per lodare o sgridare il cavallo
- l'uso eccessivo dell'imboccatura
- l'uso eccessivo degli speroni
- l'uso eccessivo del frustino
- uso scorretto del Romal
- Cambio da una a due mani o viceversa durante la gara; meno che per aprire e chiudere il cancello
- lavorare nella direzione errata
- cavalcare al di fuori dei marker che delimitano l'arena
- attrezzature rotte o che possono arrecare danni al cavallo

## PUNTEGGIO – PENALITA'

È riconosciuto che ogni razza di cavallo può avere una velocità di esecuzione o di movimento diversa e rispettosa delle proprie caratteristiche morfologiche. Tuttavia il giudice, pur dovendo considerare le diversità morfologiche e/o attitudinali, dovrà concentrare l'attenzione sul movimento e sull'atteggiamento del binomio che dovrà essere sempre sicuro e ben disposto.

Un binomio che riceve un - 9 (esclusivamente per causa rifiuti del cavallo) per un ostacolo rifiutato, ma di cui ha tentato l'esecuzione, non può essere messo in graduatoria finale in posizione più alta rispetto ad un binomio che ha ottenuto un punteggio per ogni ostacolo.

Tutte le penalità si applicano ad ogni singolo ostacolo.

Il binomio non può ricevere una detrazione maggiore di -9 punti per ogni ostacolo che ha tentato di superare. Al contrario un ostacolo evitato (non tentato) sarà giudicato con -18 punti di penalità.

Si definisce ostacolo anche la percorrenza tra un ostacolo fisico e l'altro (in caso di variazione di andatura) con la stessa valutazione di punteggi degli ostacoli fisici (fino a -9 punti) a discrezione del giudice.

## **PENALITA' IN ENTRATA**

### **-1/2 al cavallo che:**

- tocca leggermente l'ostacolo
- effettua un leggero cambiamento di ritmo o di posizione

### **-1 al cavallo che:**

- non entra nell'ostacolo diritto con almeno una lunghezza di un cavallo
- non entra nell'ostacolo centralmente
- interrompe il movimento per più di 3 secondi in fase di entrata
- salta dentro o fuori dall'ostacolo
- per ogni falcata di ritardo quando è richiesta un'andatura
- inciampa lievemente

### **-2 al cavallo che:**

- rifiuta due volte l'ostacolo
- non è diritto oltre 1/8
- salta oltre l'entrata dell'ostacolo ( jamping)

### **-9 al cavallo che:**

- rifiuta tre volte l'ostacolo
- non riesce o sbaglia l'andatura nelle transizioni sul percorso

### **-18 al cavallo che:**

- evita completamente l'ostacolo
- non esegue la variazione di andatura stabilita da percorso

## **PENALITA' IN PERCORRENZA**

### **- ½ al cavallo che:**

- tocca l'ostacolo (per ogni tocco)

### **- 1 al cavallo che:**

- perde il movimento in avanti
- tiene un' andatura errata per meno di due falcate
- rompe l'andatura per meno di due falcate
- salta lo spazio o evita di entrare nello spazio richiesto
- si allontana dal centro dell'ostacolo e/o dal percorso

**-2 al cavallo che:**

- passa sopra o sposta un ostacolo
- inciampa gravemente
- si affretta sull'ostacolo
- tiene un'errata andatura o rompe l'andatura per più di due falcate
- salta l'uscita dell'ostacolo ( jamping )
- cammina fuori dall'ostacolo se il piede rientra nell'ostacolo

**- 3 al cavallo che:**

- non risponde ai comandi del cavaliere
- lascia andare la porta del cancello o perde la corda
- attraversa l'ostacolo con paura

**- 5 al cavallo che**

- metta a repentaglio la propria sicurezza o degli altri
- esca dall'ostacolo con due o più piedi (più -2 punti se non percorre l'uscita)
- effettui quattro o più passi durante la salita o discesa del cavaliere
- perdita del controllo del cavallo
- si tenga alla sella, se non per montare e smontare e per i grandi gradini, grandi rocce o grandi salti

## **PENALITA' IN USCITA**

**- ½ al cavallo che :**

- Devia tra 1/16 a 1/8 dal centro dell'ostacolo

**- 1 al cavallo che :**

- Non rimane dritto per la lunghezza di un cavallo
- Non è centrato nell'ostacolo

**- 2 al cavallo che :**

- Non sicuro salta fuori dall'ostacolo ( jamping )
- Si affretta o precipiti l'andatura

## **4 ELIMINAZIONE DALLA GARA (NO SCORE)**

**Il giudice avrà l'obbligo di decretare un punteggio di no score nei seguenti casi:**

- **Caduta del cavallo o cavaliere;**
- **Abuso o aggressione sul cavallo;**
- **Linguaggio inadeguato nei confronti del giudice;**
- **Cavallo vistosamente zoppo**



## 5 CATEGORIE

Per ogni binomio partecipante alle gare non sarà possibile iscriversi a categorie inferiori rispetto alla propria, ma solamente superiori (es: un OPEN non avrà accesso alla categoria Adult, ma un Adult potrà gareggiare in OPEN).

Le categorie riconosciute per il campionato Fitetrec-Ante sono suddivise in due specialità:

- **IN HAND** (conduzione a mano)
- **RIDING** (montata)

Tutti i cavalieri iscritti nelle categorie Novice e Youth devono essere accompagnati durante le tappe da un tecnico FITETREC ANTE che avrà l'obbligo di stare in campo gara.

Nelle classi **NOVICE YOUTH A1W e YOUTH** è vietato l'ingresso in gara con stalloni.

Nelle classi **NOVICE riding** si può montare a due mani con filetto o morso.

### SPECIALITA' IN HAND

Specialità aperta a tutti i cavalli e cavalieri. Questa categoria prevede l'utilizzo del cavallo condotto a mano ed il cavaliere a terra. L'età minima per il cavallo è di 6 mesi.

Si gareggia con patente A1/A1W – A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE.

- **NOVICE YOUTH in hand (pat. A1):** Hanno diritto a partecipare a questa categoria tutti i cavalieri con patente A1 a partire dall'età di 8 anni e inferiori ai 18 anni (l'età che il giovane avrà dal 1<sup>a</sup> di gennaio, sarà quella considerata per tutto l'anno); non devono inoltre aver partecipato a gare di altre associazioni e devono perciò essere esordienti, in ogni caso la partecipazione per un cavaliere che ha vinto un campionato Regionale o una Finale Nazionale può rimanere nella suddetta categoria per un'altra stagione. I Cavalieri devono aver depositato presso il centro di appartenenza il certificato medico agonistico. Il binomio **dovrà** essere accompagnato dal suo tecnico fitetrec-ante. In questa categoria è previsto un percorso di livello base, ovvero gli ostacoli verranno affrontati solo in percorrenza e il percorso sarà di facile comprensione e di breve durata. **L'andatura richiesta sarà passo e potrà essere richiesto il trotto.**
- **YOUTH 8/14 ANNI in hand (pat. A2-A3):**  
Per questa categoria il giudice dovrà prevedere un percorso differente rispetto alla novice con l'inserimento di ostacoli o manovre leggermente più complesse. Le manovre richieste potranno essere rotazioni di 180°- 270° ed il back in ogni sua modalità. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE. Il binomio **dovrà** essere accompagnato dal suo tecnico FITETREC-ANTE.
- **YOUTH 15/18 ANNI in hand (pat. A2-A3):**  
Per questa categoria il giudice dovrà prevedere un percorso differente rispetto alla novice con l'inserimento di ostacoli o manovre leggermente più complesse. Le manovre richieste potranno essere rotazioni di 180°- 270° ed il back in ogni sua modalità. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE. Il binomio **dovrà** essere accompagnato dal suo tecnico FITETREC-ANTE.
- **NOVICE ADULT in hand (pat.A1):**

Categoria aperta a tutti i cavalieri principianti, con un età minima di 18 anni. Si gareggia con patente A1/A1W, non devono inoltre aver partecipato a gare di altre associazioni e devono perciò essere esordienti, in ogni caso la partecipazione per un cavaliere che ha vinto un campionato Regionale o una Finale Nazionale può rimanere nella suddetta categoria per un'altra stagione.

I Cavalieri devono aver depositato presso il centro di appartenenza il certificato medico agonistico. Il binomio **dovrà** essere accompagnato dal suo tecnico FITETREC ANTE.

In questa categoria è previsto un percorso di livello base, ovvero gli ostacoli verranno affrontati solo in percorrenza e il percorso sarà di facile comprensione e di breve durata. **L'andatura richiesta sarà passo e potrà essere richiesto il trotto.**

- **ADULT in hand:**

Categoria aperta a tutti i cavalieri con un età minima di 18 anni. Non potranno gareggiare in questa categoria tutti coloro che hanno incassato denaro dalla preparazione e addestramento di cavalli e cavalieri. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE.

Sarà previsto un percorso di media lunghezza ove verranno richieste manovre complete sugli ostacoli e variazioni di andatura (passo trotto). Le manovre richieste potranno essere rotazioni di 180°- 270°- 360° su ogni possibile ostacolo ed il back in ogni sua modalità (side pass e pivot).

- **OPEN in hand:**

A questa categoria potranno accedere tutti i tipi di binomio e cavalieri con età minima di 14 anni. Il percorso di questa categoria sarà in assoluto più lungo, più complesso e completo di tutte le altre. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE.

Sarà previsto un percorso di media lunghezza ove verranno richieste manovre complete sugli ostacoli e variazioni di andatura (passo trotto). Le manovre richieste potranno essere rotazioni di 180°- 270°- 360° su ogni possibile ostacolo ed il back in ogni sua modalità (side pass e pivot).

- **NOVICE HORSE in hand:**

Riservata a cavalli mai presentati in gara a partire dai 6 mesi di età (solo per la categoria in hand). Rimangono nella categoria fino a fine anno. Non possono partecipare alla categoria l'anno a seguire. Possono partecipare anche cavalieri e cavalli esperti fuori gara (pay time) ma non accedono alla classifica. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE.

- **LEAD LINE (Pat: A) ludico:**

Categoria per chi necessita di essere accompagnato da un adulto/ dal suo tecnico FITETREC ANTE a fianco (bambini dai 8 anni in su). Cap e bustino di equitazione obbligatori. Il pattern verrà disegnato appositamente per la categoria. Si gareggia con patente A.

**A questa categoria possono partecipare anche i tesserati degli Enti di Promozione Sportiva**

## **SPECIALITA' RIDING (MONTATO)**

Specialità aperta a tutti i cavalli e cavalieri. Questa categoria prevede l'utilizzo del binomio in sella. Si gareggia con patente A1/A1W - A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE.

- **NOVICE YOUTH riding (pat.A1):** Hanno diritto a partecipare a questa categoria tutti i cavalieri con patente A1 a partire dall'età di 8 anni e inferiori ai 18 anni (l'età che il giovane avrà dal 1° di gennaio, sarà quella considerata per tutto l'anno); non devono inoltre aver partecipato a gare di altre associazioni e devono perciò essere esordienti, in ogni caso la partecipazione per un cavaliere che ha vinto un campionato Regionale o una Finale Nazionale può rimanere nella suddetta categoria

per un'altra stagione. I Cavalieri devono aver depositato presso il centro di appartenenza il certificato medico agonistico. Il binomio **dovrà** essere accompagnato dal suo tecnico fitetrec-ante.

In questa categoria è previsto un percorso di livello base, ovvero gli ostacoli verranno affrontati solo in percorrenza e il percorso sarà di facile comprensione e di breve durata. **L'andatura richiesta sarà passo e potrà essere richiesto il trotto.**

- **YOUTH 8/14 ANNI riding (pat. A2-A3):**

Per questa categoria il giudice dovrà prevedere un percorso differente rispetto alla novice con l'inserimento di ostacoli o manovre leggermente più complesse. Le manovre richieste potranno essere rotazioni di 180°- 270° ed il back in ogni sua modalità. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE. È vietato l'ingresso in gara con stalloni. Il binomio dovrà essere accompagnato dal suo tecnico FITETREC ANTE.

- **YOUTH 15/18 ANNI riding (pat. A2-A3):**

Per questa categoria il giudice dovrà prevedere un percorso differente rispetto alla novice con l'inserimento di ostacoli o manovre leggermente più complesse. Le manovre richieste potranno essere rotazioni di 180°- 270° ed il back in ogni sua modalità. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE. È vietato l'ingresso in gara con stalloni. Il binomio dovrà essere accompagnato dal suo tecnico FITETREC ANTE.

- **NOVICE ADULT riding (pat. A1):** Categoria aperta a tutti i cavalieri principianti, con un'età minima di 18 anni. Si gareggia con patente A1/A1W, non devono inoltre aver partecipato a gare di altre associazioni e devono perciò essere esordienti, in ogni caso la partecipazione per un cavaliere che ha vinto un campionato Regionale o una Finale Nazionale può rimanere nella suddetta categoria per un'altra stagione.

I Cavalieri devono aver depositato presso il centro di appartenenza il certificato medico agonistico. Il binomio **dovrà** essere accompagnato dal suo tecnico FITETREC ANTE.

In questa categoria è previsto un percorso di livello base, ovvero gli ostacoli verranno affrontati solo in percorrenza e il percorso sarà di facile comprensione e di breve durata. **L'andatura richiesta sarà passo e potrà essere richiesto il trotto.**

- **ADULT riding:**

Categoria aperta a tutti i cavalieri con un'età minima di 18 anni. Non potranno gareggiare in questa categoria tutti coloro che hanno incassato denaro dalla preparazione e addestramento di cavalli e cavalieri. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE.

Sarà previsto un percorso di media lunghezza ove verranno richieste manovre complete sugli ostacoli e variazioni di andature passo e trotto, potrà essere richiesto il galoppo. Le manovre richieste potranno essere rotazioni di 180°- 270°- 360° su ogni possibile ostacolo ed il back in ogni sua modalità (side pass e pivot).

- **OPEN riding:**

A questa categoria potranno accedere tutti i tipi di binomio e cavalieri con età minima di 14 anni. Il percorso di questa categoria sarà in assoluto più lungo, più complesso e completo di tutte le altre. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE. Sarà previsto un percorso di media lunghezza ove verranno richieste manovre complete sugli ostacoli e variazioni di andatura (passo trotto galoppo). Le manovre richieste potranno essere rotazioni di 180°- 270°- 360° su ogni possibile ostacolo ed il back in ogni sua modalità (side pass e pivot).

- **OPEN COLLARE bridleless:**

A questa categoria potranno accedere tutti i tipi di binomio e cavalieri con età minima di 18 anni. In questa categoria potranno partecipare i concorrenti della categoria open che prevedono l'utilizzo solo del collare come metodo di controllo del cavallo (no capezzine, bitless ecc.). La tipologia di percorso rispecchierà principalmente quello della open con a discrezione del giudice, la semplificazione di qualche manovra. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE

- **GAMBLER'S CHOICE categoria a tempo**

In questo caso le regole sono diverse. Si hanno due minuti per dimostrare le proprie abilità. Attraversare il maggior numero d'ostacoli è ciò che conta. Ogni ostacolo ha un valore che viene attribuito dal giudice prima dell'inizio dello show. Si deve attraversare il traguardo prima che scada i due minuti altrimenti il punteggio verrà annullato. Categoria a tempo dove la scelta degli ostacoli è libera. Ogni ostacolo ha più di un punteggio a seconda di come lo si attraversa o se vengono effettuate manovre supplementari come 180°-360°-back ecc. Il punteggio viene annullato se il cavallo esce anche con un solo piede. La sequenza degli ostacoli è libera purché per la percorrenza dello stesso ostacolo ci deve essere almeno un ostacolo diverso. Il binomio deve tagliare il traguardo entro il tempo. Gli ostacoli dovranno essere obbligatoriamente percorsi al passo in caso contrario verrà azzerato il punteggio relativo a tale ostacolo. Si gareggia con patente. A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE.

- **NOVICE HORSE:**

Riservata a cavalli mai presentati in gara. Rimangono nella categoria fino a fine anno. Non possono partecipare alla categoria l'anno a seguire. Possono partecipare anche cavalieri e cavalli esperti fuori gara (pay time) ma non accedono alla classifica. Si gareggia con patente A2/A2W/A2TE – A3/A3W/A3TE.

- **LEAD LINE (Pat: A) ludica:**

Categoria per chi necessita di essere accompagnato da un adulto/ dal suo tecnico FITETREC ANTE a fianco (bambini dai 8 anni in su). Cap e bustino di equitazione obbligatori. Il pattern verrà disegnato appositamente per la categoria. Si gareggia con patente A.

**A questa categoria possono partecipare anche i tesserati degli Enti di Promozione Sportiva**

## **6 REGOLAMENTO IMBOCCATURE PER CATEGORIA**

In tutte le monte sono vietati abbassa testa, martingale ed ogni accessorio che costringe il cavallo in posizione. Vedere inoltre Imboccature come nel punto 8.

**MONTA INGLESE:** la presentazione del cavallo sarà sempre a due mani, il frustino può essere in mano ma non potrà essere usato per incentivare il cavallo.

**MONTA AMERICANA:**

- **IN HAND:** Unico metodo di conduzione previsto per questa categoria è la cavezza (non vengono accettate catenine da show o sistemi differenti).

- CLASSI NOVICE: In queste categorie possono partecipare concorrenti senza imboccature (cavezze, bitless, bosal ecc...) da utilizzare ad una mano o a due mani. Viene autorizzato l'uso di qualsiasi imboccatura sempre che regolamentari, con utilizzo di una o due mani.
- YOUTH – ADULT – OPEN. In queste categorie possono partecipare concorrenti senza imboccature (cavezze, bitless, bosal ecc...) da utilizzare ad una mano o a due mani. Potranno gareggiare con filetto a due mani indipendentemente dall'età del cavallo, resto immutato l'obbligo a montare ad una mano per il morso.
- OPEN COLLARE In questa categoria l'unico tipo di controllo ammesso sul cavallo è il collare sia esso sotto forma di corda o fascia in nailon o canapa. Si può gareggiare indifferentemente ad una o due mani.

## **7 ABBIGLIAMENTO**

È obbligatorio indossare abbigliamento appropriato alla tipologia di monta praticata, pulito e decoroso.

In monta western sarà obbligatorio indossare pantaloni tipo jeans, camicia con maniche lunghe e colletto da allacciare, cappello western e stivali. Il concorrente dovrà entrare sul percorso con il cappello in testa, la camicia abbottonata sino a secondo bottone e con le maniche tirate giù. Sono facoltativi gli speroni ed i chaps protettivi. Il casco protettivo (cap) è consentito a tutti (in questo caso sostituisce il cappello western) ma è obbligatorio per gli atleti minorenni e deve essere di misura adeguata, propriamente indossato con cinturino sottogola allacciato per rispettare le condizioni di sicurezza. L'obbligo è esteso a qualunque tipologia di monta effettuata.

In monta classica i concorrenti dovranno indossare pantaloni elastici a mezza gamba o jodhpurs, camicia con maniche lunghe colletto da allacciare e stivali alti o jodhpurs con ghette. Facoltativo l'uso del casco protettivo, dei guanti, degli speroni e del frustino. Permane l'obbligo del casco protettivo per i minorenni (vedi sopra).

### Monte tradizionali

Il concorrente che partecipa in monta tradizionale (spagnola, vaquera, maremmana, sarda, ecc.), dovrà indossare l'abbigliamento consono alla tradizione che rappresenta, ma che garantisca il rispetto delle regole di sicurezza. Anche nelle monte tradizionali l'uso del casco protettivo è facoltativo, salvo l'obbligo assoluto per i minorenni.

## **8 ATTREZZATURE ED IMBOCCATURE**

- Su richiesta del giudice il concorrente deve esibire l'imboccatura
- BOSAL. Deve essere flessibile, fatto di rawhide o cuoio intrecciati la cui anima può essere sia di rawhide che di cavo flessibile.
- BITLESS, CAPEZZINE, COLLARE Sono ammessi i sistemi di controllo privi di imboccatura. A discrezione del Giudice, possono essere vietati qualora ritenga che non garantiscano il sufficiente grado di sicurezza per il cavaliere, per i giudici e per il pubblico (es. con stalloni o cavalli caratteriali, ecc.).
- SNAFFLE BIT: s'intende un filetto convenzionale con gli anelli tondi oppure a "D". Il diametro degli anelli non deve superare i 100 mm. L'anello dev'essere privo di agganci per il montante della testiera, per il barbozzale o per le redini tali da creare un qualsiasi effetto leva. L'imboccatura dev'essere tonda e di metallo. Il cannone può essere rivestito di materiale morbido (lattice, pelle, ecc.) e deve avere un diametro minimo di 8 mm (la misura viene effettuata a 25 mm di distanza dalla guancia). Può essere spezzato in due o tre parti. L'anello di congiunzione deve essere di diametro non superiore

a 25 mm o essere una barretta piatta di altezza tra 10 e 20 mm e di lunghezza massima di 50mm. Tale barretta deve risultare piatta sulla lingua del cavallo. È ammesso il finto barbozzale attaccato sotto le redini.

- **MORSO:** imboccatura fissa o spezzata, dotato leve che devono essere di lunghezza massima 216mm. Le leve possono essere fisse o mobili. L'imboccatura deve essere tonda, di metallo morbido e di diametro non inferiore a 8mm misurati a 25mm dalla guancia. Non devono essere presenti protuberanze al di sotto o al di sopra del cannone. L'imboccatura può essere spezzata in due o tre pezzi (vedi sopra regole per lo snaffle bit) o essere in unico pezzo. L'eventuale ponte presente nelle imboccature con unico pezzo, non deve essere più alto di 90mm. Con l'utilizzo del morso è obbligatorio l'uso di una sola mano (tranne che in categoria Novice) con al massimo l'indice inserito tra le redini split. Non è ammesso il cambio di mano salvo che per determinati ostacoli (cancello). I terminali delle redini split devono cadere dal lato della mano che le sostiene.
- **ROMAL:** è l'estensione delle redini chiuse fatto in materiale intrecciato. Il romal deve essere portato nella mano libera ad una distanza di ca.40cm dalla mano che tiene le redini. Le redini, in presenza del romal, vanno tenute nella mano chiusa a pugno con il pollice verso l'alto.
- **BITLESS:** testiera priva di imboccatura la cui funzione di controllo è assicurata da un sistema anelli e corde che agiscono sul naso del cavallo e sulla nuca. L'utilizzo della bitless comporta l'obbligo di posizionarla correttamente per non causare dolore al cavallo. La capezzina deve essere regolata in modo che il suo margine inferiore stia 2-3 centimetri sopra gli angoli della bocca e debitamente serrata.
- **BARBOZZALI:** nelle imboccature con effetto leva devono essere usati barbozzali che si posino piatti contro la barbozza del cavallo, di larghezza minima di 15mm. Possono essere costruiti in materiale sintetico o in metallo. In ogni caso non devono ledere la pelle del cavallo e non devono essere attorcigliati.
- **PROTEZIONI PER GLI ARTI:** quali campane, paratendini, fasce, ecc. sono ben accette per salvaguardare gli arti del cavallo nell'attraversamento degli ostacoli.
- **SELLE:** devono essere obbligatoriamente utilizzate e dovranno essere consone alla tipologia di monta praticata.

## **9 BENESSERE DEI CAVALLI**

Il Giudice dovrà eliminare immediatamente (anche durante l'esecuzione del percorso) il cavallo che presenti tracce di sangue sul corpo (es. per l'azione eccessiva degli speroni), sulla bocca (es. per violenta azione dell'imboccatura), sul naso (es. per sfregamento e/o mal curia di bosal, capezzine ecc.).

Il Giudice dovrà, nel limite della possibilità, vigilare affinché tutti gli atleti rispettino le regole di benessere del cavallo anche durante le fasi di riscaldamento. Egli potrà tenere conto, nell'attribuzione dei punti del binomio, dell'eventuale eccessiva pressione esercitata sul cavallo nelle fasi (preparazione, riscaldamento, attesa, ecc.) antecedenti l'esecuzione del percorso.

Il Giudice è autorizzato ad esaminare qualsiasi attrezzatura ritenga lesiva per il cavallo o non conforme al presente regolamento. Egli dovrà anche rispondere e soddisfare le richieste fatte dall'atleta in tal senso. Il binomio che conclude la gara utilizzando attrezzature non permesse o lesive per il cavallo dovrà essere giudicato con un "non classificato" (squalifica).

## **10 REGOLE D'UTILIZZO DEI CAVALLI IN GARA**

Dopo l'iscrizione del binomio al Campionato, è ammessa la sostituzione del cavallo, con possibilità di mantenere i punteggi acquisiti sino a quel momento, solo ed esclusivamente per una tappa e in presenza di documentazione idonea a dimostrare l'impossibilità a partecipare a quella tappa tipo la certificazione del veterinario. Qualora il cavallo debba essere nuovamente sostituito in tappe successive non verrà più ritenuto valido il punteggio maturato e il binomio ripartirà con punteggio 0. Nel caso di vendita o passaggio di proprietà del cavallo, verrà considerata la formazione di un nuovo binomio che deve ripartire con punteggio 0.

Un cavallo iscritto alle gare potrà entrare nelle specialità (in hand – riding) per un massimo di 14 entrate al giorno per un singolo go.

Ad ogni binomio viene assegnato e consegnato un numero di Testiera (doppio) che dovrà essere attaccato nella parte esterna e finale del sottosella, in modo da essere ben visibili al Giudice.

## **11 RECLAMI UFFICIALI**

Un concorrente che ritenga di essere stato danneggiato nella valutazione della sua prova da parte della giuria, a seguito di una osservanza del regolamento può presentare reclamo, direttamente al Presidente di Giuria.

Per essere inoltrato il reclamo deve essere presentato nei seguenti termini:

1. In dignitosa forma scritta, con firma del concorrente, riportante data, luogo e descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo;
2. Allegare al reclamo la cauzione di **€ 100,00**, che verrà restituita nel caso che il reclamo venga accettato. Nel caso in cui il reclamo venga respinto, il Presidente di Giuria provvederà tramite la Segreteria di Gara e/o il Comitato organizzatore a consegnare la somma alla Segreteria Nazionale Fitetrec Ante.

Il reclamo sarà esaminato il più presto possibile, compatibilmente con le esigenze della manifestazione, dal Presidente di Giuria; la sua decisione che sarà definitiva (fatto salvo il diritto di ricorso in sede disciplinare), verrà comunicata in forma scritta al concorrente appena possibile. La facoltà di reclamare spetta ai soli concorrenti partecipanti. Per i minori il reclamo dovrà essere presentato dall'istruttore responsabile.

Pena nullità dell'atto, il reclamo dovrà essere presentato quanto prima possibile, dopo il termine di ogni prova, e comunque non più di **30 minuti**, dopo la pubblicazione dei risultati finali, in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara o in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica.

## **12 COSTI E REGOLAMENTO EVENTI**

I costi di iscrizione alle tappe di campionato sono consigliati come segue:

€35,00 a categoria più € 10,00 riservate alla segreteria. Nel caso in cui un binomio si iscriva in hand e riding il costo di iscrizione sarà € 50,00 al netto della segreteria per ogni categoria successiva alla prima.

Per quanto riguarda gare al di fuori del campionato (special events) la determinazione dei costi di partecipazione sarà di decisione del Comitato Organizzatore.

Un binomio non può iscriversi a gare della stessa categoria due volte.

Nel caso in cui l'atleta voglia gareggiare nuovamente sarà costretto a formare un nuovo binomio per quella categoria e riscrivere a prezzo pieno.

## **13 ASSEGNAZIONE PUNTEGGI**

Ai fini della classifica finale sarà considerata la somma dei punteggi di ciascuna classe e categoria come segue:

- 1° POSTO 10 punti
- 2° POSTO 8 punti
- 3° POSTO 7 punti
- 4° POSTO 6 punti
- 5° POSTO 5 punti
- 6° POSTO 4 punti
- 7° POSTO 3 punti
- 8° POSTO 2 punti

Dal 9° posto 1 punto

Verrà così proclamato vincitore il binomio che a fine campionato regionale avrà un maggior numero di punti totali avendo partecipato ad un minimo di tre tappe sul suo territorio.

## **14 ALL- AROUND**

Il cavaliere che nella propria categoria ha totalizzato più punti nelle prove: in hand, riding, open collare, gambler's choice anche non partecipando a tutte si aggiudicherà il titolo di **CHAMPION ALL- AROUND**.

## **15 ORGANIZZAZIONE GARE**

Ogni Comitato organizzatore è responsabile dello show: dovrà garantire per tutta la durata delle gare defibrillatore con personale specializzato all'utilizzo e autoambulanza con personale per il primo soccorso



oppure la presenza di un'ambulanza con defibrillatore e personale specializzato, un veterinario ed un maniscalco. Per i circuiti regionali il medico potrà essere reperibile, ma solo se l'ambulanza è provvista di defibrillatore e di personale qualificato per l'utilizzo. Per i circuiti nazionali la presenza del medico è obbligatoria per la durata della gara.

Il Comitato Organizzatore dovrà garantire un campo gara ed un campo prova ove siano previsti tutti gli standard obbligatori di sicurezza. Qualora il Presidente di Giuria verifichi che il campo non è idoneo per la manifestazione o non siano rispettati gli standard di sicurezza **DEVE** sospendere senza indugio la manifestazione e provvedere la segnalazione al Comitato regionale di competenza.

Il Comitato Organizzatore deve inoltre fornire personale di campo qualificato.

La richiesta gara va presentata al Comitato Regionale entro 30 giorni precedenti l'inizio della gara mediante il modulo di "RICHIESTA DI GARA" che dovrà contenere:

- 1 - Nominativo del Comitato Organizzatore e del suo rappresentante
- 2 - Luogo e natura dell'impianto (dimensioni, coperto, scoperto)
- 3 - Orario di inizio ed ordine per disciplina e categoria
- 4 - Costo e disponibilità dei box.
- 5 - Specialità e categorie che verranno svolte

Inoltre il Comitato Organizzatore provvederà a richiedere la nomina dei giudici per la manifestazione. Alla nomina provvederà il Responsabile Regionale Giudici qualora la gara sia di carattere regionale il Responsabile Nazionale Giudici qualora la gara sia di carattere nazionale. Verrà quindi nominato un Presidente di Giuria e eventualmente un secondo o terzo giudice a seconda delle esigenze. Restano salve le condizioni di divieto e conflitto di interesse. Nelle nomine il Responsabile Giudici dovrà assicurare una rotazione dei Giudici regionali e nazionali. In caso di impossibilità a reperire Giudici Regionali si potrà ricorrere a Giudici fuori regione sentito il parere del Responsabile Nazionale Giudici. Sarà a cura del comitato regionale dare conferma al Comitato Organizzatore della disponibilità dei giudici. A manifestazione ultimata il Presidente di Giuria deve inviare la relazione di gara e le classifiche nei tempi e nei modi previsti dal vigente Regolamento Ufficiali di gara (art. 20).

Il Comitato Organizzatore deve provvedere a mettere a disposizione del giudice uno o più scribe a (è preferibile che lo scribe sia un altro giudice disponibile a presenziare per maturare ore di pratica) senza obbligo di compensi o con rimborso a carico del comitato organizzatore. Uno scribe deve essere in grado di segnare i punteggi in modo corretto e avere un abbigliamento adeguato.

Infine il Comitato Organizzatore richiederà la nomina di una Segreteria Gare Ufficiale FITETREC ANTE

## **CAMPIONATI REGIONALI**

I Referenti Regionali di Disciplina dovranno predisporre il calendario delle gare dei vari Campionati Regionali, non sovrapponendosi alle date Nazionali. In caso di sovrapposizione verrà spostata la gara del Campionato Regionale.

Il programma del calendario annuale, dovrà essere inviato al Responsabile Nazionale di Disciplina almeno 45 giorni antecedenti della prima gara, per l'approvazione, fatte salve giustificate deroghe espressamente autorizzate dal Referente Nazionale di Disciplina.

Una volta approvato il calendario lo stesso dovrà essere divulgato dal Responsabile Regionale attraverso gli organi ufficiali della Federazione e inserito all'interno del Calendario Gare Regionale della disciplina Mountain Trail

Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della Fitetrec-ante, sono subordinati all'impegno da parte dell'Organizzatore al momento della richiesta di inserimento nel Calendario :

- di attenersi alle prescrizioni del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative.
- di inserire nei programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione che la manifestazione è riconosciuta dalla Fitetrec Ante.

- all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione con box e prima lettiera. Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati: - le Categorie - gli importi delle tasse d'iscrizione, ed i corrispettivi per la scuderizzazione - i montepremi o rimborsi spese o premi in natura - l'orario di inizio della competizione.
- di comunicare entro 20 giorni dalla data di svolgimento della manifestazione eventuali richieste di spostamento data

Ogni regione organizzerà nel proprio territorio minimo 3 tappe max 5 tappe valide per il campionato regionale di categoria. Tutte le tappe dovranno essere organizzate con i medesimi criteri.

**I primi cinque classificati di ogni categoria accederanno alla Finale del Campionato Italiano.**

**Qualora ci fosse difficoltà a organizzare un Campionato Regionale potranno essere organizzati Campionati Interregionali con minimo 3 tappe dai quali estrapolare classifiche valide per i titoli regionali e per le qualificazioni ai Campionati Italiani e al Trofeo delle Regioni.** Nelle tappe interregionali i punti acquisiti dal concorrente varranno esclusivamente per il campionato regionale della regione in cui si ha la residenza sportiva.

Ogni cavaliere per qualificarsi deve partecipare ad un minimo di due tappe in caso di campionato con tre tappe, ad un minimo di tre tappe in caso di campionato con quattro o più tappe.

In occasione di manifestazioni fieristiche si potranno organizzare delle gare interregionali anche per quei Comitati Regionali che hanno organizzato un Campionato Regionale. Ci sarà una classifica di giornata per ogni specialità e categoria dalla quale verranno estrapolate classifiche valide per i rispettivi Campionati Regionali. I punti acquisiti da ogni cavaliere si sommeranno pertanto ai punti acquisiti nel proprio campionato regionale. Al termine della Gara la Segreteria di Gara deve comunicare le classifiche di tappa e generali al proprio Comitato Regionale per la pubblicazione sul sito regionale fermo restando gli adempimenti previsti dai Regolamenti Federali. Inoltre gli score card consegnati in segreteria dai Giudici, verranno fotocopiati e pubblicati a cura della Segreteria per visione dei concorrenti.

## **CAMPIONATO ITALIANO**

Il Campionato Italiano può svolgersi su più tappe o su tappa unica. In caso di tappa unica potranno partecipare binomi i qualificati dai campionati regionali secondo le regole già precedentemente indicate.

Nelle regioni dove non esiste un circuito regionale, i binomi per qualificarsi dovranno aver partecipato almeno a una tappa interregionale che gli permetterà di accedere ugualmente al campionato Italiano. Eventuali deroghe saranno solo di esclusiva competenza del Responsabile Nazionale di Disciplina sentito il Presidente Nazionale.

Per quanto riguarda le prove riconosciute valide ai fini del campionato italiano che si disputeranno in due distinti "go" sarà tenuto conto solamente del risultato migliore.

## **TROFEO DELLE REGIONI**

Per partecipare al Trofeo delle Regioni la Regione deve organizzare un Campionato con almeno un minimo di 3 Tappe o un Campionato Interregionale. Eventuali deroghe di partecipazione potranno essere date solo dal Responsabile Nazionale di disciplina.

In occasione della Finale del Campionato Italiano si assegnerà il Trofeo delle Regioni.

La squadra partecipante al Trofeo delle Regioni dovrà essere formata dai binomi Campioni di ogni regione delle due discipline, sia in hand che in riding.

Troveremo quindi 7 binomi per la disciplina in **hand** (Novice Youth A1, Youth 8/14, Youth 15/18, Novice Adult A1, Novice Horse, Adult, Open) e 7 binomi per la disciplina in **riding** (Novice Youth A1, Youth 8/14, Youth 15/18, Novice Adult A1, Novice Horse, Adult, Open)

Se un cavaliere rinuncia alla partecipazione avrà diritto il cavaliere successivamente classificato a scalare 2°, 3° posto ecc.

Per l'assegnazione del trofeo, al termine delle competizioni verranno considerate solamente le categorie, che avranno ottenuto i migliori otto risultati (con scarto automatico di sei).

I punteggi dei trofei partecipanti delle regioni verranno attribuiti con le stesse modalità previste per i campionati regioni e per il campionato Italiano.

In caso di parità della sommatoria degli otto punteggi realizzati, il trofeo delle regioni verrà assegnato alla regione con più alta sommatoria degli score sheet delle otto categorie rappresentanti le regioni; qualora si realizzasse un'ulteriore parità verranno proclamate le regioni CO-CHAMPION.

**Il presente REGOLAMENTO DI DISCIPLINA contenente anche le NORME DI PARTECIPAZIONE non potrà essere modificato a campionati avviati e fino alla conclusione della finale del Campionato Italiano.**

# CAMPIONATI REGIONALI FITETREC-ANTE

**Le tappe devono essere approvate dal Comitato Regionale.**

**PROPOSTA PREZZI, FATTA SULL'ESPERIENZA DEGLI ULTIMI ANNI, DA APPLICARE ALLE GARE DEI CAMPIONATI REGIONALI AL FINE DI AVVICINARE GLI ATLETI (SOPRATTUTTO I PIU' GIOVANI) ALLA DISCIPLINA**

CATEGORIA:	pattern	In hand	Riding	In hand + Riding
LEAD LINE * in questa categoria non si pagano diritti di segreteria	#	€ 15	€ 15	€ 20
Novice Youth - A1	# Riservato	€ 35	€ 35	€ 50
Novice Adult - A1	# Riservato	€ 35	€ 35	€ 50
Youth 8/14	# Riservato	€ 35	€ 35	€ 50
Youth 15/18	# Riservato	€ 35	€ 35	€ 50
Adult		€ 35	€ 35	€ 50
Open		€ 35	€ 35	€ 50
OPEN Collare		-----	€ 35	-----
Gamblers Choice (a tempo)		-----	€ 35	-----
Novice horse		€ 35	€ 35	€ 50
* Diritti di segreteria			€ 10	
Numero di testiera VALEVOLE PER TUTTE LE TAPPE DI CAMPIONATO REGIONALE		€ 5		
BOX		€ .....		
<b>Totale:</b>				<b>€ . _____</b>

# Score Sheet



JUDGE: \_\_\_\_\_  
 CLASS: \_\_\_\_\_  
 DATE: \_\_\_\_\_

ENTRY #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	TOTAL
ENTRY #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	TOTAL
ENTRY #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	TOTAL
ENTRY #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	TOTAL