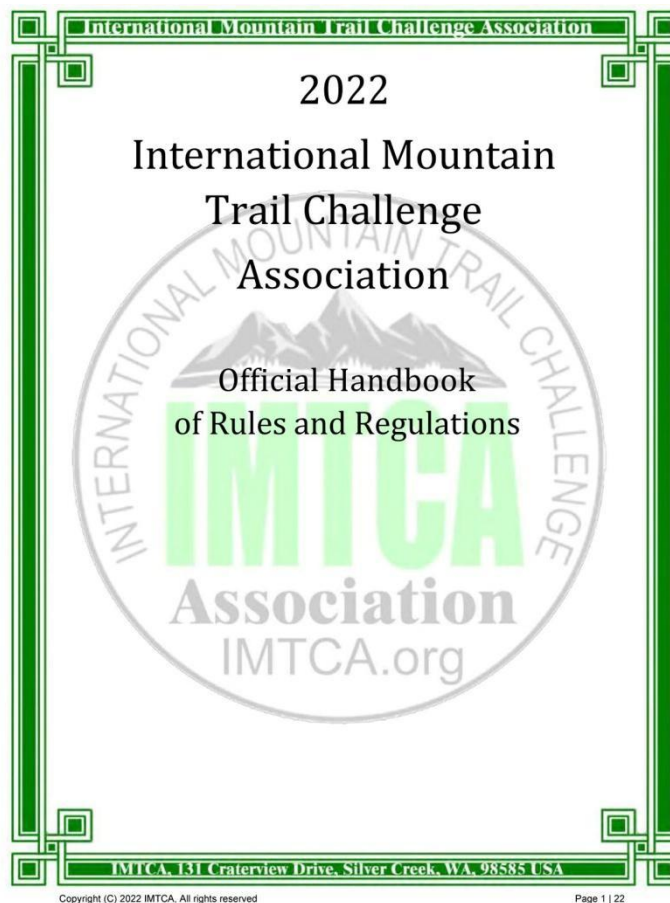


# Dipartimento Turismo Equestre



## Regolamento Mountain-Trail

### ATTENZIONE

*I cavalli, l'equitazione e l'addestramento dei cavalli possono essere pericolosi per la vita e la proprietà. I consigli e le indicazioni forniti in questo manuale sono destinati ad essere utilizzati in modo sicuro e solo sotto la supervisione di un professionista. In nessun caso qualcuno che non ha familiarità con i cavalli dovrebbe tentare di addestrarli o cavalcarli.*

# INDICE

Premessa	3
<b>1</b> Indirizzi	4
<b>2</b> FITETREC-ANTE e IMTCA	4
<b>3</b> Il MOUNTAIN TRAIL IN ITALIA	4
<b>4</b> Lo sport del Mountain Trail	5
<b>5</b> Cosa aspettarsi da un "Challenge"	5
<b>6</b> Tesseramento	5
<b>6.1</b> Iscrizioni	5
<b>6.2</b> Equidi	5
<b>6.3</b> Assegnazione dei punteggi	5
<b>7</b> Definizioni, coinvolgimento e partecipazione	6
<b>7.1</b> Livelli	6
<b>7.2</b> Division	6
<b>7.3</b> Segmenti	7
<b>7.4</b> Suddivisione dei Challenge	7
<b>8</b> Binomi con caratteristiche speciali	7
<b>8.1</b> Pony	7
<b>8.2</b> Equitazione per Disabili	7
<b>9</b> Giudicare un Trail Challenge	8
<b>9.1</b> Panoramica	8
<b>9.2</b> Giudici	8
<b>9.3</b> Regole di Giudizio	8
<b>9.3.1.</b> Abbigliamento e tecnica	8
<b>9.3.2.</b> Attrezzatura	9
<b>9.3.3.</b> Limitazioni nell'uso del cavallo	10
<b>9.3.4.</b> Lettore di pattern	10
<b>9.4</b> Regole di giudizio e punteggio	10
<b>9.4.1.</b> Obiettivi	10
<b>9.4.2.</b> Punteggio	11
<b>9.5</b> Punti per ogni ostacolo	12
<b>9.6</b> Deduzioni	13
<b>9.7</b> Horsemanship	14
<b>9.7.1.</b> Penalità per l'Horsemanship	15
<b>9.8</b> Squalifica sul percorso	15
<b>10</b> Categorie aggiuntive	15
<b>11</b> Personale di Gara	16
<b>11.1</b> Segreteria	16
<b>11.2</b> Scribe	16
<b>11.3</b> Speaker	17
<b>12</b> Ostacoli	17
<b>12.1</b> Ostacoli necessari per un Mountain Trail Challenge	17
<b>12.2</b> Ostacoli obbligatori	17
<b>12.3</b> Ostacoli opzionali	18
<b>13</b> Competizioni Nazionali ed Internazionali	18
<b>13.1</b> Campionato Italiano	18
<b>13.2</b> Trofeo delle Regioni	19
<b>14</b> Reclami	19
<b>15</b> Norme Transitorie	19
<b>15.1</b> Patente a3MT	19
<b>15.2</b> Istruttore di 3° livello Mountain Trail	20
<b>16</b> Approvazione	20

## **Premessa**

Nel 2009 Mark e Lee Bolender hanno notato che un concetto divertente chiamato Mountain Trail poteva essere trasformato in una nuova disciplina sportiva equestre con alcune linee guida e cambiamenti. Da allora Mark e Lee l'hanno promosso in tutto il mondo:

- 1) aiutando a progettare e costruire percorsi di Mountain Trail negli Stati Uniti, in Canada, in Europa e in Australia;
- 2) scrivendo per riviste e facendo pubblicare il primo libro che promuove il nuovo sport;
- 3) insegnando in clinic e addestrando cavalli in tutto il mondo;
- 4) ospitando stagisti e apprendisti da tutto il mondo per imparare e promuovere lo sport del Mountain Trail;
- 5) aiutando a stabilire linee guida formali di giudizio;
- 6) fondando l'"IMTCA" International Mountain Trail Challenge Association che promuove lo sport del Mountain Trail.

A differenza di molte discipline, ogni razza equina può partecipare al Mountain Trail. I cavalieri vanno dai concorrenti olimpici a quelli che hanno appena iniziato con il loro primo cavallo; dai cavalieri giovani a quelli di 80 anni - tutti si divertono. Si possono vedere cavalieri in ogni tipo di sella - dressage, salto, roping, equitazione, reining e endurance. I partecipanti provengono da ogni estrazione sociale, ma quando tutti si riuniscono, sono un tutt'uno nella loro passione di imparare e nel loro amore per il cavallo.

Ogni percorso di Mountain Trail che viene costruito è considerato "arte funzionale" ovvero sia bello che adatto ad un'applicazione pratica.

Quando progettiamo e costruiamo un campo, portiamo un background di architettura paesaggistica, costruzione, insegnamento, formazione ed esperienza clinica. Non solo vogliamo che il percorso sia visivamente piacevole, ma vogliamo che sia sicuro e che abbia diversi livelli di difficoltà. Non vogliamo che il principiante sia intimidito, ma vogliamo anche che il cavaliere di alto livello venga messo alla prova. Ecco perché ogni percorso è progettato per tre livelli di difficoltà.

L'usura di un percorso è enorme, quindi ogni percorso deve essere progettato per resistere ad un uso intensivo negli anni a venire. Ogni ostacolo deve essere valutato per la sicurezza e la durata. Per esempio, ogni pendenza deve contenere un certo rapporto di terra e ghiaia; la terra o la ghiaia da sole non reggeranno e devono essere mescolate. Molte considerazioni entrano nella progettazione di un percorso come l'attrattiva visiva, i modelli di flusso per l'allenamento e la massima osservabilità per i clinic e le gare.

Ogni campo è anche progettato per fondersi con l'ambiente circostante, come parte del paesaggio naturale. Che sia fatto di rocce in Scozia, di palme in Florida o di vegetazione desertica in New Mexico, deve sentirsi parte della terra.

Le gare del Mountain Trail sono divertenti eventi sportivi in cui si pratica una buona tecnica equestre. I cavalli competono nel superare gli ostacoli e i cavalieri vengono messi alla prova nel fidarsi dei loro cavalli. Quindi, si realizza una vera partnership tra cavallo e cavaliere, e ogni persona che partecipa o guarda si gode lo spettacolo.

La Fitetrec-Ante, fin dal 2015 ha avviato la pratica del Mountain-Trail tra i propri iscritti, promuovendo la disciplina a tutti i livelli ed organizzando dimostrazioni e gare nei più importanti eventi fieristici equestri. Nel 2017, con delibera del CONI, è stata assegnata alla Fitetrec-Ante la competenza esclusiva sulla disciplina del Mountain Trail.

Dal 2022 il Mountain Trail è entrato a far parte del Dipartimento Turismo Equestre, e ne rappresenta una specialità agonistica in cui vengono "riproposte", in un ambiente ristretto, controllabile, giudicabile e fruibile per gli spettatori, le difficoltà del cavalcare in montagna.

## 1. Indirizzi

### Fitetrec-Ante

CONI - Foro Italico 00135 Roma - L.go Lauro de Bosis n.15

www.fitetrec-ante.it email: info@fitetrec-ante.it

Presidente Nazionale: Franco Amadio

**IMTCA** L'indirizzo commerciale principale è:

IMTCA, LLC - 131 Crater View Drive Silver Creek, WA 98585

Sito web: [www.IMTCA.org](http://www.IMTCA.org) Email: [IMTCA.info@gmail.com](mailto:IMTCA.info@gmail.com)

I rappresentanti dell'IMTCA sono:

Mark H. Bolender, presidente

Lee Bolender, vicepresidente

## 2. FITETREC-ANTE e IMTCA

### IMTCA

L'International Mountain Trail Challenge Association, conosciuta come IMTCA, è un'associazione che promuove la disciplina del Mountain-Trail dove un cavaliere di qualsiasi livello di abilità può divertirsi a cavalcare in modo sicuro. L'IMTCA supervisionerà gli standard di giudizio, le regole del Challenge, gli standard degli ostacoli e dei percorsi, l'appartenenza e la promozione di un'equitazione sicura.

### FITETREC-ANTE

La Federazione Italiana Turismo Equestre e Trec - Ante è la disciplina sportiva associata al CONI che si occupa in via esclusiva dell'equitazione non olimpica legata al turismo equestre ed alle specialità della cd. monta da lavoro. Rappresenta l'Italia in seno alla FITE Federation Internazionale de Tourisme Equestre. All'interno della Fitetrec-Ante opera il Dipartimento Turismo Equestre di cui il Mountain Trail fa parte.

## 3. II MOUNTAIN TRAIL IN ITALIA

**Nel 2022** IMTCA e Fitetrec-Ante hanno sottoscritto un accordo triennale per la collaborazione in via esclusiva per l'Italia, finalizzato alla pratica, alla promozione ed alla divulgazione della disciplina del Mountain Trail. La Fitetrec-Ante è l'unico Senior Ambassador IMTCA per Italia, utilizza il marchio ed il regolamento internazionale IMTCA. L'IMTCA patrocina tutti gli eventi Fitetrec-Ante di Mountain Trail e riconosce i giudici, gli scribe, le segreterie ed i cavalieri di Mountain Trail Fitetrec-Ante.

**Vision:** La vision è quella di promuovere il divertimento e le gare di abilità nell'equitazione all'aperto in Italia ed in tutto il mondo.

**Mission:** La mission è quella di unificare i cavalieri di mountain trail a livello internazionale, sviluppando e mantenendo adeguati standard di prestazioni e di giudizio, promuovendo l'equitazione e l'aggregazione fornendo un'atmosfera di competizione divertente e familiare alle gare, agli spettacoli e agli eventi. Nel tentativo di ampliare le opportunità sia per il cavaliere che per l'equino, IMTCA e Fitetrec-Ante forniscono anche gli standard degli ostacoli, le regole ed i criteri di giudizio. L'IMTCA e Fitetrec-Ante promuovono l'eccellenza definendo i criteri per identificare le prestazioni altamente qualificate in tutto il mondo nel Mountain Trail.

#### **4. Lo sport del Mountain Trail**

La perfezione del Mountain Trail è incarnata da un cavallo che è audace, fiducioso, mostra un'espressione brillante, concentrazione e avanza con un'andatura naturale che è sicura e copre anche il terreno come se fosse in una lunga giornata di viaggio. Il cavallo e il cavaliere dovrebbero essere in grado di valutare volentieri e con entusiasmo nuovi ostacoli con finezza ed in modo sicuro. Si tratta di un evento a giudizio progettato per mostrare la fiducia, l'audacia e la capacità atletica di tutte le razze e di tutte le discipline equine mentre vengono messi alla prova dagli ostacoli del percorso.

#### **5. Cosa aspettarsi da un "Challenge"**

Un evento competitivo per il Mountain Trail è conosciuto come "*Challenge*". Una sfida che mette alla prova la capacità del cavallo e del cavaliere di superare ostacoli naturali e artificiali in modo sicuro e con abilità tecniche che dimostrano una grande abilità equestre. Ogni Challenge ha tre livelli di difficoltà che sono progettati per mettere alla prova ma non intimidire i cavalieri. Lo scopo generale di un *Mountain-Trail Challenge* è quello di promuovere le buone abilità equestri e fornire un momento di confronto per i cavalieri. Un Challenge mette alla prova un cavallo e un cavaliere sulla loro capacità di lavorare come una squadra e di superare gli ostacoli che potrebbero incontrare su un sentiero. Può essere molto divertente e migliorare il rapporto tra cavallo e cavaliere introducendoli a nuove esperienze.

Nelle gare i concorrenti sono tenuti a percorrere un percorso con **almeno 6** ostacoli obbligatori e **non più di 16**, come stabilito in questo manuale. Incontreranno situazioni di percorso difficili che faranno emergere il meglio del cavallo e del cavaliere. Attraverso l'educazione e l'esperienza, cavalcare diventa più piacevole, mentre la sicurezza e il divertimento sono incoraggiati.

#### **6. Tesseramento**

Tutti i partecipanti alle gare ed agli eventi di Mountain-Trail devono essere in regola con il tesseramento annuale Fitetrec-Ante. I centri che ospitano le gare ed i comitati organizzatori devono essere associati alla Fitetrec-Ante.

Possono partecipare ai Challenge di Mountain Trail in Italia i tesserati Fitetrec-Ante di tutti i settori e provenienti da tutte le discipline, con le seguenti modalità:

- I tesserati non agonisti esclusivamente nelle categorie Ludiche che non concorrono alla formazione di classifiche di campionati, trofei o simili;
- Tutti i tesserati agonisti Fitetrec-Ante limitatamente alle categorie di livello 1 e 2;
- I cavalieri specialisti di Mountain Trail, muniti di patente A3MT, esclusivamente nelle categorie di livello 3.

##### **6.1. Iscrizioni**

Ogni cavaliere deve compilare il modulo ufficiale di registrazione e liberatoria. Il comitato organizzatore della gara determinerà le quote e le modalità d'iscrizione tenendo conto delle indicazioni fornite con l'**Allegato A**.

Ad ogni binomio verrà assegnato un numero di testiera/pettorale che conserverà per l'intero Campionato.

##### **6.2 Equidi**

Le gare sono aperte a tutti gli equidi in regola con il tesseramento del cavallo Fitetrec-Ante per l'anno in corso. Sono ammessi esclusivamente gli equidi NON DESTINATI ALLA PRODUZIONE ALIMENTARE. Tutti gli equidi dovranno essere in buona salute ed in regola con la profilassi sanitaria del luogo di svolgimento della gara.

##### **6.3. Assegnazione dei punteggi**

Per la formazione delle classifiche dei Campionati Regionali/interregionali i punti saranno assegnati per ciascuna tappa come segue:

Piazzamento Punti basati sul numero di iscrizioni nella categoria:

Primo posto (1°)	5 punti/5 o più iscritti 4 punti/4 iscritti 3 punti/3 iscritti 2 punti/2 iscritti 1 punto/1 iscritti
Secondo posto (2°)	4punti/5 o più iscritti 3 punti/4 iscritti 2 punti/3 iscritti 1 punto/2 iscritti
Terzo posto (3°)	3 punti/5 o più iscritti 2 punti/4 iscritti 1 punto/3 iscritti
Quarto posto (4°)	2 punti/5 o più iscritti 1 punto/4 iscritti
Quinto posto (5°)	1punto/5 o più iscritti

## 7. Definizioni, coinvolgimento e partecipazione

Le seguenti definizioni, livelli e divisioni sono riconosciute dall'International Mountain Trail Challenge Association:

**Il Binomio** è una squadra composta dal conduttore/cavaliere e dal cavallo. Un conduttore/cavaliere può competere con diversi cavalli.

### Determinazione dell'età:

- L'età del cavaliere/conduttore per l'anno solare si basa sulla sua età al primo gennaio.
- L'età dei cavalli è determinata usando la progressione standard dell'età del 1° gennaio.

#### 7.1. Livelli

I livelli vengono determinati in base alla patente del cavaliere, all'attrezzatura utilizzata ed all'età del cavallo. Essi rappresentano il livello di difficoltà del Pattern progettato dal giudice per il Challenge.

**Livello 1** - Questo è un percorso (pattern) per principianti. Gli ostacoli devono essere di facile esecuzione per il binomio; sono previste manovre e tecniche di base per completare l'ostacolo. Il percorso sarà al passo ed al trotto.

**Livello 2** – Si tratta di un percorso (pattern) progettato per binomi avanzati. Il cavaliere e il cavallo hanno familiarità l'uno con l'altro, mostrano fiducia nel superare gli ostacoli e sono valutati in un percorso più lungo.

Può includere tutte le andature; 180, 270 o 360 gradi su certi ostacoli.

**Livello 3** – È un percorso (pattern) per binomi esperti, dove cavallo e cavaliere hanno stabilito un consolidato rapporto di fiducia; affrontano ostacoli difficili e sono obbligati a percorrere un percorso più lungo. Può includere tutte le andature e 180, 270 o 360 gradi sugli ostacoli.

#### 7.2. Division

Si tratta della suddivisione dei partecipanti in base alla età ed alla capacità di gestire autonomamente il cavallo.

**Lead Line:** Viene così definito il percorso affrontato da un cavaliere accompagnato da un Leader che tiene il cavallo con la lunghina. Il cavaliere deve avere un minimo di:

- 4 anni in caso di partecipazione con pony,
- 8 anni in caso di partecipazione con cavallo.

Un Lead Line Rider non può esibirsi senza un Leader. Il Leader deve essere un quadro tecnico Fitetrec-Ante in regola con gli aggiornamenti.

Le protezioni individuali (casco e corpetto) sono obbligatorie per tutti i cavalieri che gareggiano in Lead Line. Viene considerata una Categoria Ludica.

**Under:** Questa è riservata ai cavalieri sotto i 18 anni in base all'età al 1° gennaio; l'età minima

per competere sarà di **8 anni**. Le protezioni individuali sono obbligatorie. Un Under può competere con un cavallo di qualsiasi dimensione. Durante la prova il cavaliere dovrà essere accompagnato dal quadro tecnico Fitetrec-Ante in regola con gli aggiornamenti.

**Adult:** Per partecipanti dai 18 anni in su in base all'età già compiuta al 1° gennaio di ciascun anno. Per esempio: nel 2022 sono considerati adulti i cavalieri nati fino al 31/12/2003.

### 7.3. Segmenti:

**In-Hand:** Questo segmento comprende tutte le categorie in cui il conduttore conduce il cavallo da terra. L'età minima di un cavallo per competere in-hand è di **1 anno**. (Un cavallo nato in aprile è considerato di 1 anno il primo gennaio successivo).

**Riding:** Questo segmento comprende tutte le categorie in cui il cavaliere monta con la sella; si suddivide ulteriormente in base alla età del cavallo.

**Cavallo Junior:** Questo è definito come un cavallo di almeno **3 anni** e non più di **4 anni** come determinato utilizzando la progressione standard dell'età del 1° gennaio.

**Cavallo Senior:** Questo è definito come un cavallo di **5 anni** o più vecchio come determinato usando la progressione standard dell'età del 1° gennaio. Non c'è un'età massima per un cavallo che gareggia sia a mano che sotto sella.

**Bridless (Collare):** Si tratta di un segmento riservato a cavalli senior ed a cavalieri adulti specialisti che montano senza testiera né redini, con l'aiuto di un collare.

### 7.4. Suddivisione dei Challenge:

Le competizioni vengono suddivise in nove Categorie:

Categoria	Division	Patente	Cavallo	Pattern
1. IN HAND JUNIOR	under	junior	>1anno	1/2
2. IN HAND	adult	A1/A2/A3MT	>1anno	2/3
3. BEGINNER JUNIOR	under	A1junior	>5anni	1
4. BEGINNER	adult	A1	>5anni	1
5. INTERMEDIATE JUNIOR	under	A2junior	>5anni	2
6. INTERMEDIATE	adult	A2	>5anni	2
7. ADVANCED	adult	A3MT	>5anni	3
8. BRIDLESS	adult	A3MT	>5anni	3
9. FUTURITY	adult	A2/A3MT	3/4anni	2

## 8. Binomi con caratteristiche speciali

In tutte le Categorie e nel rispetto del presente Regolamento, nel Mountain Trail sono ammessi a partecipare gli atleti Fitetrec-Ante provenienti dai seguenti Dipartimenti:

### 8.1. Pony

I binomi del settore Pony devono essere accompagnati da un istruttore Pony se si tratta di cavalieri Under. Il giudice, ove ritenga, a suo insindacabile giudizio, che le ridotte dimensioni dell'equide non consentano di affrontare in sicurezza un ostacolo, ha facoltà di eliminarlo dal percorso sino ad un massimo di 3 ostacoli, senza assegnare nessuna penalità. In ogni caso le ridotte dimensioni dell'equide non sono motivo di merito nel punteggio.

### 8.2. Equitazione per Disabili

I binomi del Dipartimento EPD devono essere accompagnati da un Istruttore EPD Fitetrec-Ante. Il Giudice, ove ritenga, a suo insindacabile giudizio, che il cavaliere EPD non sia in sicurezza nell'affrontare un determinato ostacolo, ha facoltà di eliminarlo dal percorso fino ad un massimo di 3 ostacoli senza nessuna penalità. In ogni caso il cavaliere EPD viene valutato in conformità al presente regolamento.

## 9. Giudicare un Trail Challenge

### 9.1. Panoramica

Il Mountain Trail ha partecipanti da tutto il mondo e rappresenta una vasta gamma di discipline e razze; è praticato dal cavaliere occasionale ed amatoriale fino al più alto livello di concorrenti mondiali. Questo si traduce in alcune differenze di regolamento rispetto ad altre discipline. Abbiamo fatto un grande sforzo per creare un equilibrio per incoraggiare la partecipazione di tutti. Per garantire l'equità per tutti, il regolamento IMTCA è unico in quanto incorpora aspetti di molte altre discipline e associazioni, ma ha i propri requisiti durante la competizione in competizioni a giudizio. Le gare Fitetrec-Ante sono giudicate utilizzando il regolamento IMTCA.

Ogni ostacolo è giudicato su come la partnership tra cavallo e conduttore/cavaliere lavora insieme. La partnership deve dimostrare la capacità di farsi strada attraverso gli ostacoli. Il cavallo deve rispondere volentieri alle indicazioni del cavaliere sugli ostacoli più difficili. È importante che il cavallo sia disciplinato, calmo e paziente, mentre risponde al cavaliere. I cavalli devono essere rilassati e non mostrare resistenza, essere attenti e non spaventarsi, non scartare o girare. Il cavallo non deve inciampare, sbattere o spostare un ostacolo, deve dimostrare qualità di movimento. Verranno valutati positivamente i binomi che affrontano l'ostacolo sia con stile che con una velocità di avanzamento appropriata, a condizione che la correttezza non sia sacrificata. I meriti sono secondari alla sicurezza. Si riconosce che ogni razza può avere una diversa impostazione della testa, velocità di movimento in avanti o andatura. Tuttavia, tutti i concorrenti devono muoversi in modo sicuro con un atteggiamento volenteroso.

Una riunione con i cavalieri deve essere tenuta prima dell'inizio di ogni gara:

- (1) per presentare il giudice o i giudici,
- (2) per dare una descrizione del percorso,
- (3) per descrivere come il percorso sarà giudicato,
- (4) per rispondere a qualsiasi domanda dei cavalieri.

Si raccomanda a tutti i partecipanti di partecipare all'incontro pre-gara.

### 9.2 Giudici

Tutti i challenge sono diretti da un giudice Fitetrec-Ante di Mountain-Trail in regola con il tesseramento e con l'aggiornamento.

Un giudice deve avere la capacità di valutare le abilità equestri nel controllo e nel mantenimento del cavallo. Inoltre, il giudice deve avere familiarità con il movimento naturale delle diverse razze di equini e con le varie discipline di equitazione.

I giudici devono vestirsi in modo professionale. Indossare una camicia bianca a maniche lunghe con giacca o un gilet ed un cappello; il tutto ben pulito e stirato; gli stivali devono essere lucidati. Le visiere ed i berretti non sono ammessi.

Il numero di giudici necessari dipenderà dal layout del percorso e dal numero degli ostacoli. A seconda del percorso, possono essere necessari da uno a quattro giudici.

### 9.3 Regole di giudizio

#### 9.3.1. Abbigliamento e tecnica

La bardatura e l'abbigliamento devono essere presentabili, puliti e privi di strappi o logorii. La bardatura e l'abbigliamento con decorazioni sono consentiti se non interferiscono con la sicurezza. La bardatura e l'abbigliamento con decorazioni non saranno né penalizzati né premiati. I pantaloncini non sono ammessi. Le canottiere non



sono ammesse. Le calzature da equitazione con punta e tacco chiusi sono richieste in ogni momento quando si conduce da terra o si cavalca. Le protezioni sono raccomandate e consentite. Under 18 e Lead Line devono indossare il casco e il corpetto omologati, da terra e in sella.

### **9.3.2 Attrezzatura**

#### SONO CONSENTITE:

- **Lunghine** in corda o sintetiche di lunghezza sufficiente per manovrare in sicurezza attraverso gli ostacoli, si raccomanda da 3,6 a 4,3 metri.
- **Capezze** in corda, in cuoio o sintetiche; le capezze di corda possono essere annodate. Capezze, capezzoni, bosal, bosalito o capezzine possono essere montati sotto le testiere. È ammesso montare in capezza senza alcuna penalità. La capezza deve essere regolata in modo che il suo margine inferiore stia almeno 2-3 centimetri sopra gli angoli della bocca e non eccessivamente serrata.
- **Frustino** solo nelle categorie Riding in monta inglese: il frustino può essere tenuto in mano ma non potrà essere usato per incentivare il cavallo.
- **Maschere** per le mosche, protezioni per le orecchie, retine per il naso sono consentite.
- **Protezioni** per gli arti del cavallo, quali campane paratendini e fasce sono fortemente raccomandati.
- **Redini** in cuoio, in corda o sintetiche, possono essere chiuse o aperte. Sono ammesse redini appesantite, catenelle o slobber-strap su qualsiasi tipo di testiera.
- **Collare** di materiale naturale o sintetico quando si monta in Bridless.
- **Barbozzale** che può essere in cuoio, sintetico o una catena liscia e piatta. I barbozzali saranno regolati in modo da consentire un minimo di due dita tra il mento e il cinturino.
- **Secondo sottopancia** montato posteriormente a quello principale. Quando si usa un sottopancia posteriore, è permesso uno spazio di non più di una mano tra il cavallo e il sottopancia.
- **Nettapiedi** quando un ostacolo include un controllo degli zoccoli, un nettapiedi fa parte dell'equipaggiamento richiesto. Il nettapiedi deve essere tirato fuori e mostrato al giudice.
- **Bosal** che deve essere flessibile, fatto di rawhide o cuoio intrecciati la cui anima può essere sia di rawhide che di cavo flessibile.
- **Snaffle Bit** tipo 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 50 mm. Tale barretta deve risultare piatta sulla lingua del cavallo. È ammesso il finto barbozzale attaccato sotto le redini.
- **Morso** imboccatura fissa o spezzata, dotato di leve che devono essere di lunghezza massima 216 mm. Le leve possono essere fisse o mobili. L'imboccatura deve essere tonda, di metallo e di diametro non inferiore a 8 mm misurati a 25 mm 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 90 mm. Con l'utilizzo del morso è obbligatorio l'uso di una sola mano (tranne che in monta inglese) per i cavalieri con patente A2/A3MT. Non è ammesso il cambio di mano salvo che per determinati ostacoli (cancello).
- **Romal**: è l'estensione delle redini chiuse fatto in materiale intrecciato. Il romal deve essere portato nella mano libera ad una distanza di circa 400 mm 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. Un cavallo può essere montato senza imboccatura senza alcuna penalità. L'utilizzo della bitless comporta l'obbligo di posizionarla correttamente per non causare dolore al cavallo.

- **Selle** devono essere obbligatoriamente utilizzate e dovranno essere consone alla tipologia di monta praticata.

- **Speroni conformi** al tipo di monta praticata; è penalizzato l'uso eccessivo.

#### SONO VIETATE

- **Lunghine e capezze di correzione** con catene di metallo sopra il naso o la nuca, o che sono in grado di comprimere,

- **Fruste** o frustini di qualsiasi stile, In-hand o bridless,

- **Collari** con catene, punte o spuntoni,

- **Bitless** che applicano una pressione di compressione e hackmore meccanici,

- **Martingale**,

- **Redini di Ritorno**,

- **Abbassa testa**,

- **Briglie da guerra**,

- **Tutto quanto non compreso nelle attrezzature consentite.**

L'attrezzatura deve consentire l'inserimento di due dita tra l'attrezzatura e la piastra nasale.

Riferimento <http://dressage-news.com/2017/10/17/denmark-to-impose-limit-on-noseband-looseness-in-competition/>

Su richiesta del giudice il concorrente deve esibire l'imboccatura.

### **9.3.3 Limitazioni nell'uso del cavallo**

Nessun cavaliere sarà autorizzato a cavalcare in doppio o a pelo in qualsiasi momento.

Nessun binomio può partecipare due volte nella stessa categoria.

Un cavallo può effettuare un numero **massimo di 10 ingressi** in ogni gara, di cui **massimo 5 in categorie riding**.

Non è permesso l'uso di cibo-premio sul percorso.

Un cavaliere under 18 non può gareggiare con uno stallone in nessuna categoria.

### **9.3.4 Lettore di pattern**

Un lettore di percorso è consentito a cavalieri e conduttori di qualsiasi età per le categorie Beginner, e a cavalieri e conduttori over 70 in tutte le categorie. Il lettore di pattern, scelto dal rider/handler, può essere usato per chiamare il prossimo ostacolo. Il lettore può solo dire qual è il prossimo ostacolo, non gli è permesso dare istruzioni dettagliate riguardo l'ostacolo. Egli non può camminare accanto al partecipante, se il percorso è grande, può cambiare posizione se necessario. È facoltativo l'uso di un dispositivo elettronico simile alle radio portatili con auricolare per il partecipante. Se un dispositivo elettronico è usato, un ufficiale di gara designato dovrà accompagnare il lettore di pattern come metodo per assicurare che non vengano date istruzioni dettagliate. Se viene usato un lettore, ci sarà una penalità di 1 punto dedotto dall'Horsemanship. I cavalieri con disabilità non riceveranno detrazioni e sono ammessi lettori di pattern.

## **9.4 Regole di giudizio e punteggio**

### **9.4.1. Obiettivi**

La sintesi della perfezione nelle competizioni di Mountain Trail è avere un cavallo che mostra un'espressione brillante e concentrata. È soddisfacente per il cavaliere e per i giudici vedere un cavallo che si fa strada attraverso un duro ostacolo di roccia con audacia e fiducia.

Riconoscere questo è essenziale per un giudizio accurato ed equo.

L'aspetto generale è vigoroso e divertente, audace e sicuro; è un piacere da guardare, un piacere per la folla e mostra un atteggiamento vincente.

## 9.4.2 Punteggio

### Portata generale del punteggio

Il punteggio si basa sull'abilità della partnership di affrontare il percorso. **Ogni binomio inizia con un punteggio di 70** e matura premi e penalità durante il percorso. Il giudice può assegnare fino a **5 punti per l'Horsemanship**.

Mentre si gareggia il cavallo deve essere disponibile, non in ritardo né affrettato. Nelle categorie In hand il cavallo deve essere condotto con una lunghina, legata al collo del cavallo o alla capezza. I cavalli non possono essere condotti usando le testiere.

Quando si conduce, il centro può variare in base a come l'equino viene mandato sull'ostacolo, se il conduttore conduce davanti o accanto all'equino. Per centro dell'ostacolo si intende l'asse mediano nel senso della percorrenza.

--Un equino mandato sull'ostacolo deve essere centrato.

--Un equino che segue il conduttore sull'ostacolo deve essere centrato.

--Se il conduttore è fianco a fianco sull'ostacolo con l'equino, il centro dell'ostacolo è tra di loro. Il conduttore può inviare o condurre il cavallo attraverso l'ostacolo, a meno che non sia specificato sulla mappa del percorso.

Il conduttore può essere su entrambi i lati o davanti al cavallo. Cambiare lato durante il pattern è accettabile se non interrompe l'andatura. Fermarsi per cambiare lato sarà penalizzato come un'interruzione dell'andatura.

Non ci saranno penalità se il conduttore esce da un ostacolo mentre è in hand.

Non ci saranno penalità per un'esitazione all'entrata per riconoscere l'ostacolo, non più di 3 secondi.

Controllo degli zoccoli: Il cavallo deve stare tranquillo durante il controllo degli zoccoli. Il cavallo può essere tenuto dal cavaliere/conduttore o lasciato libero, a discrezione del cavaliere/conduttore.

Attraversamento dell'acqua: Il cavallo deve avanzare nell'acqua volentieri in un continuo movimento in avanti.

Gradoni: senza colpire l'ostacolo. I cavalli non sono penalizzati per il salto sugli ostacoli più alti se fatto in modo controllato e calmo.

Ponte: Il cavallo deve salire, attraversare e scendere tranquillamente.

Trascinamento: Il cavaliere può tenere la corda o dargli una volta. Non si deve legare forte e veloce. In nessun momento il cavallo o il cavaliere devono essere aggrovigliati nella corda. Il cavallo deve stare tranquillo durante la preparazione e tirare o trascinare in modo controllato e calmo.

Il giudice ha il diritto di chiedere al conduttore/cavaliere di superare un ostacolo se ritiene che non sia sicuro. Il controllo del cavallo deve essere mantenuto durante tutto l'evento.

Montaggio e smontaggio: Un blocco di montaggio sarà fornito e può essere usato senza penalità. Il cavaliere deve sempre controllare il sottopancia prima di montare. Il cavallo deve stare tranquillo e non muoversi quando è montato e smontato. Un montaggio e uno smontaggio tranquilli non sbilanciano il cavallo. Le redini devono essere tenute in ogni momento.

Durante il montaggio e lo smontaggio, il cavaliere può tenere la sella in un modo che risulti in un movimento fluido ed equilibrato. Le ripetizioni sono a discrezione del giudice.

Le ripetizioni possono essere consentite in caso di guasti all'attrezzatura. Quando il guasto all'attrezzatura causa un ritardo o l'interruzione di una gara, il giudice può squalificare il concorrente.

Un conduttore/cavaliere non può ricevere una deduzione maggiore di -9 per qualsiasi ostacolo quando il conduttore/cavaliere tenta l'ostacolo.

Rifiuto: il binomio riceve un -9 per qualsiasi ostacolo completamente rifiutato; non può

piazzarsi più in alto di un cavallo con un punteggio per ogni ostacolo.

Errore di percorso: L'ostacolo mancato o aggiunto riceverà una deduzione di -18 per ogni volta che si manca o si aggiunge un ostacolo.

Entrare nell'ostacolo dalla direzione sbagliata: entrata -2, possibile ottenere un corpo parziale, uscita -2 se direzione non corretta. Massimo -9 siccome l'ostacolo è stato tentato.

Tie Breaker: Il giudice senior designerà un ostacolo come "ostacolo tie breaker". Un secondo e un terzo ostacolo "tie breaker" saranno scelti e utilizzati solo se il primo ostacolo tie breaker non rompe il punteggio di parità dei partecipanti. Questi saranno designati prima dell'inizio della competizione. I partecipanti non sapranno quali sono gli ostacoli designati come "tie breaker".

### **9.5. Punti per ogni ostacolo**

Partiamo da un punteggio di 70 punti e aggiungiamo o togliamo. Il sistema di punti che abbiamo sviluppato permette agli spettatori e ai concorrenti di capire come avviene il giudizio. È anche molto divertente per tutti segnare il punteggio e vedere come stanno andando i concorrenti. Gli stessi criteri sono applicati ad ogni ostacolo, sia esso un ponte, un cancello, una trincea, acqua, tronchi, rocce ecc. I giudici faranno valutazioni per le seguenti manovre standard di base: ogni ostacolo ha un valore di 9.

Questo dà una base per il punteggio e/o una deduzione se un ostacolo non è tentato o eseguito male.

**L'ingresso** nell'ostacolo vale 2 punti. Se corretto viene dato 0.

**L'attraversamento** dell'ostacolo vale 5 punti. Se corretto, viene dato 0.

**L'uscita** dall'ostacolo vale 2 punti. Se corretto, viene dato uno 0.

**Wow** Se il cavallo e il cavaliere hanno superato l'ostacolo in modo tale che le uniche parole di un giudice sono state "Wow", allora possono essere aggiunti fino a 3 punti extra: +1 punto per l'entrata, +1 punto per il corpo, +1 punto per l'uscita.

I mezzi punti sono raccomandati quando sono necessari per differenziare i concorrenti per il piazzamento. Non si può aumentare un ostacolo più di 3 e non si può avere più di 9 deduzioni quando l'ostacolo è stato tentato.

Se un cavallo esce da un ostacolo con conseguente -5 di corpo, è accettabile per la squadra rientrare nell'ostacolo e ottenere i punti di uscita. Non possono riguadagnare i punti corpo.

#### **Ingresso**

L'ingresso vale due punti (= 0 sullo score-sheet) se il cavallo entra dritto nell'ostacolo, riconosce l'ostacolo e mantiene il movimento in avanti in modo attento e volenteroso. Un cavallo ha fino a 3 secondi per esaminare l'ostacolo prima di entrare senza penalità. Dopo 3 secondi sarà contato come un rifiuto per mancanza di movimento in avanti.

**Wow Più 1/2 a 1 punto**: Un cavallo si avvicina all'ostacolo dritto è attento e riconosce l'ostacolo in modo coraggioso, sicuro, volenteroso, ed entra nell'ostacolo senza interrompere l'andatura.

#### **Attraversamento**

Vale 5 punti (= 0) se il cavallo si fa strada in modo volenteroso, fiducioso, audace e sicuro senza inciampi, scatti o rotture nell'andatura.

**Wow Plus 1/2 a 1**: Il cavallo attraversa l'ostacolo in modo sicuro, audace e volenteroso che è un piacere da guardare.

#### **Uscita**

Vale due punti (= 0) se il cavallo esce alla stessa velocità con cui è entrato ed è dritto e centrato.

**Wow Plus 1/2 a 1**: Il cavallo è attento e riconosce l'uscita, camminando fuori in modo raccolto.

## **9.6. Deduzioni**

Tutte le detrazioni si applicano ad ogni ostacolo.

### **Penalità di entrata**

#### **-Da -1/2 a -1 Punto:**

Tic (per ogni tocco). Leggero cambio di ritmo. Leggermente fuori centro. Cavallo storto, non dritto con due o tre piedi.

#### **-1 punto:**

Cavallo storto, non entra in un ostacolo dritto con tutti e quattro i piedi.

Non è disposto e/o interrompe il movimento in avanti con una pausa più lunga di 3 secondi. ("stop" è un'interruzione del movimento in avanti più lunga di 3 secondi solo in entrata).

Non entra centrato nell'ostacolo.

Saltano dentro o fuori (un saltino è due piedi anteriori che camminano dentro o fuori e poi i posteriori saltano fuori, un salto non risulterà in una deduzione se dovuto alla dimensione del cavallo in relazione all'ostacolo). Ogni rifiuto fino a due tentativi.

#### **-1 1/2 punti:**

Leggero inciampo.

#### **-2 punti:**

Salta su un ostacolo. Rifiuta due volte (il cavallo indietreggia e/o si scosta due volte) e/o non entra nell'ostacolo.

#### **-9 punti:**

Dopo tre rifiuti il cavallo e il cavaliere devono andare avanti; questo risulterà in un -9 per l'ostacolo. Un cavallo che riceve un -9 per il rifiuto non può piazzarsi sopra un cavallo che riceve un punteggio per ogni ostacolo o un cavallo che ha sbagliato percorso. Questo sarà annotato con il punteggio cerchiato sul foglio dei punteggi che indica che è stato un rifiuto.

### **Penalità in attraversamento**

#### **- 1/2 punto:**

Per ogni tic.

#### **-1 punto:**

Interruzione dell'andatura per bere durante un ostacolo d'acqua se si fermano. Ogni falcata o andatura ritardata quando viene chiesto durante la transizione.

Un piede fuori dall'ostacolo ma non tocca terra.

#### **Da -1 a -1 1/2 punti:**

Il cavallo e il cavaliere perdono il movimento in avanti. Il cavallo calpesta o sposta un ostacolo. Andatura scorretta o interruzione dell'andatura inferiore a 2 falcate.

Saltare lo spazio o non entrare nello spazio richiesto.

Spostarsi di un passo durante la monta/smonta, durante il controllo degli zoccoli, la "legatura a terra" (eccetto il passaggio all'equilibrio).

Si discosta dal centro dell'ostacolo o dalla traiettoria del percorso.

#### **-2 a -2 1/2 punti:**

Il cavallo inciampa o si affretta. Andatura scorretta o interruzione dell'andatura per 2 falcate o più. Interruzione dell'andatura per cambiare lato in hand. Abbattere un ostacolo.

Scende o esce dall'ostacolo con un piede, e tocca il suolo, una volta che il piede è entrato nell'ostacolo. Mancare un elemento di ostacolo sulla linea di percorrenza con un piede.

Spostamento di due o tre passi durante la monta/smonta, durante il controllo degli zoccoli, la "legatura a terra".

**-3 punti:**

Il cavallo non ascolta il cavaliere.

**-4 punti:**

Cavallo reattivo/spaventato durante l'ostacolo.

**-5 punti:**

Esce dall'ostacolo con due o più piedi, o cade.

Uscire dai confini dell'ostacolo, saltare fuori dall'ostacolo con più di un piede, una volta che il piede è entrato nell'ostacolo.

Lasciar cadere l'impermeabile o l'oggetto. Rifiuto cumulativo, balzo o fuga. Lasciar andare il cancello. Quattro o più passi durante lo smontaggio, il controllo degli zoccoli, la "legatura a terra". Il cavallo impenna o sgroppa. Non raggiunge mai l'andatura specificata.

Due piedi dentro e poi indietro fuori dall'ostacolo perché sei già "entrato" nell'ostacolo.

**Solo Livello 3:**

se sul pattern sono specificati i galoppi e/o il cambio di galoppo, è richiesto il cambio al volo.

**-3 punti:** galoppo falso.

**-2 punti:** cambio di galoppo semplice.

**-3 punti:** cambio di galoppo semplice che richiede più di due falcate.

**Solo Livello 2:**

Se sul percorso sono specificati i galoppi e/o il cambio di galoppo, è permesso il cambio di galoppo semplice.

**-3 punti:** galoppo falso.

**-2 punti:** Se più di due falcate durante il cambio semplice.

**Penalità di uscita**

**Da -1/2 a -1 Punto:**

Tic. Leggero cambio di ritmo. Leggermente fuori centro.

Cavallo storto, non dritto con due o tre piedi.

**Da -1 a -1 1/2 punti:**

Si affretta o si precipita.

Cavallo storto, non esce da un ostacolo dritto, tutti e quattro i piedi. Non centrato.

**-2 punti:**

Salta fuori durante l'uscita. Non è sicuro. Non esce nel punto previsto.

**9.7 Horsemanship**

I giudici possono spiegare quale comportamento troveranno inappropriato durante la riunione dei cavalieri. Se si dimostra una buona abilità a cavallo, il concorrente riceverà 5 punti che saranno aggiunti al punteggio. Se ci sono più giudici, il punteggio per l'horsemanship e le relative detrazioni verranno gestite dal solo Presidente di giuria. Si deve riconoscere che il punteggio di horsemanship può essere in qualche modo soggettivo, ma l'uso corretto delle attrezzature non lo è. I concorrenti sono incoraggiati a conoscere le regole per l'uso delle attrezzature.

**L'Horsemanship sarà sulla presentazione generale, incluso, ma non limitato a:**

Ordine e pulizia, equipaggiamento di lavoro adeguato.

Uso corretto delle mani.

Comportamento appropriato tra gli ostacoli. Comportamento appropriato durante l'attesa. Usare solo le attrezzature consentite.

Parlare solo in modo appropriato al giudice, allo scribe o al personale di gara. Abbigliamento e calzature adeguati, che siano puliti e ordinati per una cavalcata in pista.

Un cavaliere può stare seduto, in piedi, sull'inforcatura al trotto, indipendentemente dalla disciplina, senza penalità. Le redini possono essere tenute con una o due mani.

Le mani possono essere cambiate e le redini possono essere regolate in modo fluido come necessario per manovrare attraverso l'ostacolo.

Le redini possono essere a ponte o portate di lato.

In salita e in discesa: Il cavaliere deve essere posizionato in modo appropriato per mantenere il centro dell'equilibrio. Cavaliere e cavallo devono affrontare le colline in modo sicuro. Il cavaliere può usare una mano per sostenersi usando la criniera o la sella.

#### **9.7.1. Penalità per l'Horsemanship**

Le detrazioni per l'Horsemanship possono essere in aggiunta alle detrazioni per gli ostacoli. Il numero di punti dedotti sarà basato sulla gravità del difetto.

Detrazioni di punti per l'equitazione tra 1 e 5 punti possono essere prese per le seguenti azioni che includono, ma non si limitano a:

Uso della mano per incutere paura o lode eccessiva. Uso eccessivo della mano per far sobbalzare il morso. Uso eccessivo di speroni.

Uso eccessivo del frustino. Premiare o colpire il cavallo. Correzione eccessiva del cavallo. Sporcizia dell'attrezzatura. Eccessiva sporcizia sul cavallo. Guasto dell'attrezzatura.

Non avere l'equipaggiamento richiesto per un ostacolo, per esempio, il nettapiedi per il controllo degli zoccoli. Entrare o uscire dall'ostacolo dal lato o dalla direzione sbagliata.

Lavorare l'ostacolo dalla direzione sbagliata. Cavalcare al di fuori del confine dell'arena o del campo.

Il sottopancia posteriore regolato in modo scorretto, più di una mano stesa tra il cavallo e il sottopancia. Cavezza di corda legata in modo scorretto.

Non mostrare mai un'andatura corretta tra gli ostacoli come indicato. Non seguire la corretta linea di marcia tra gli ostacoli. Emozioni eccessive di rabbia o di lode.

Parlare in modo inappropriato a un giudice, uno scribe o al personale di gara. Ricevere indicazioni di percorso da chiunque non sia un lettore di modelli approvato.

#### **9.8. Squalifica sul percorso**

Un cavaliere/conduttore può essere allontanato a discrezione del giudice per azioni che includono, ma non si limitano a:

La sicurezza del cavaliere e del cavallo è a rischio. Caduta del cavallo o del cavaliere.

Cavallo o cavaliere insicuro. Abuso sul cavallo o punizioni scuola eccessiva. Guasto dell'attrezzatura.

Attrezzature non sicure. Equipaggiamento improprio/non consentito. Cavallo zoppo/malato.

Parlare in modo inappropriato al giudice, allo scribe o al Personale di gara.

Ricevere indicazioni di percorso da chiunque non sia un lettore di modelli approvato.

### **10. Categorie aggiuntive (opzionali a discrezione del Comitato Organizzatore)**

Il punteggio degli ostacoli sarà giudicato in accordo con le regole IMTCA.

- **Ludica** È possibile disputare, sia riding che in-hand, categorie ludiche del tipo OPEN dove la partecipazione è consentita anche ai tesserati con patente non agonistica, temporanea, giornaliera o provenienti da EPS convenzionati con Fitetrec-Ante.
- **Liberty** Si tratta di una categoria In Hand di livello 2 dove il cavallo dovrà essere condotto in libertà attraverso il percorso, senza essere guidato con una lunghina o una capezza. Il conduttore può maneggiare fruste, frustini, stick o simili senza toccare il cavallo.
- **Timed and Judged.** In questa categoria il punteggio sarà una combinazione di punteggio dell'ostacolo e tempo. Ogni ostacolo sarà giudicato e la durata totale del percorso sarà cronometrata. Il tempo totale di percorrenza sarà detratto dal punteggio totale maturato per

ottenere il punteggio finale della gara. Non sacrificare la correttezza o la solidità della partnership per la velocità. Tuttavia, la partnership dovrebbe anche lavorare in modo tempestivo. Gli ostacoli costituiti da gradini o scale, e gli ostacoli con superfici in legno devono essere percorsi solo al passo.

- **Gamblers Choice** Le regole sono diverse. Ci sarà una partenza e un traguardo. Hai 2 minuti per mostrare le tue abilità muovendoti in sicurezza tra gli ostacoli, è tutto ciò che conta. Tuttavia, se un cavallo esce con un solo piede, l'ostacolo non conta per il punteggio. Ogni ostacolo ha un valore che viene assegnato quando inizia la gara. Devi attraversare la linea d'arrivo prima che i 2 minuti siano passati o il punteggio dell'ultimo ostacolo non conta. Gli ostacoli che consistono in gradini o scale, e gli ostacoli con superfici di legno devono essere affrontati solo al passo.

## **11. Personale di Gara**

E' assolutamente vietato al personale di gara impegnato in una competizione a qualsiasi titolo, partecipare alla stessa come concorrente. Fanno parte del personale di gara:

- Giudici
- Speaker
- Scribe
- La Segreteria
- Medico di Servizio
- Veterinario di Servizio
- Maniscalco che potrà partecipare alla gara come concorrente previa deroga rilasciata in fase di approvazione dell'autorizzazione di Gara.

### **11.1 Segreteria**

La Segreteria provvederà:

✓ alle iscrizioni dei cavalieri e dei cavalli secondo quanto stabilito dal Regolamento particolare di gara e certificherà alla Giuria, assumendosene la piena responsabilità, di aver visionato la validità in corso delle patenti FITETREC-ANTE dei cavalieri iscritti e dei passaporti riconosciuti dall'anagrafe degli equidi dei cavalli unitamente alla Tessera del Cavallo, la congruità della patente dei cavalieri rispetto alla categoria in cui gareggiano, il numero delle entrate dei cavalli in gara.

In caso di impossibilità da parte della Segreteria di effettuare il controllo delle patenti (accesso ad internet impossibile, guasto tecnico) l'accettazione delle iscrizioni sarà subordinata all'esibizione della patente Fitetrec-Ante in corso di validità. Nei casi in cui il cavaliere non è in grado di esibire la propria documentazione e quella del suo cavallo, ed il Comitato Organizzatore si trovi nelle situazioni di non poter controllare, non potrà partecipare alla gara.

È quindi obbligo di ogni Cavaliere portare con sé in ogni gara tutta la documentazione Federale necessaria all'iscrizione della gara. Se il cavaliere risulta aver partecipato ad una manifestazione in assenza dei requisiti previsti per qualsiasi motivo, le sanzioni disciplinari saranno intraprese anche nei confronti della Segreteria Ufficiale di Gara.

✓ La segreteria avrà l'obbligo di inviare le classifiche entro gg. 7 (sette) al recapito federale della C.N.U.G, del Responsabile Nazionale di Disciplina, al Referente Nazionale Giudici di disciplina e per conoscenza al Comitato Regionale FITETREC-ANTE di pertinenza e al Presidente di Giuria.

✓ La Segreteria comunque rimarrà a disposizione per eventuali verifiche da parte del Presidente di Giuria.

Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme previste dal Regolamento Segreterie Ufficiali di Concorso e dal Regolamento Generale Ufficiali di Gara in vigore.

### **11.2 Scribe**

Lo scribe collabora con il Giudice e lo affianca durante il percorso. È responsabile della



compilazione degli score-sheet (tabelle dei punteggi) e del loro caricamento, congiuntamente alla segreteria di gara, nei fogli di calcolo o software per il calcolo dei punteggi e la formazione delle classifiche. Sottoscrive gli score-sheet e li conserva fino al termine previsto per la proposizione dei reclami. Possiede il brevetto di Segreteria di Mountain Trail ed è in regola con il tesseramento Fitetrec-Ante. Segreteria e scribe sono interscambiabili.

### 11.3 Speaker

Il luogo dove si svolge la gara dovrà disporre di un adeguato impianto di diffusione sonora tale che i concorrenti, i Giudici ed il pubblico possano intendere chiaramente le comunicazioni fornite dallo Speaker.

Lo Speaker, in qualità di presentatore, dovrà comportarsi con la massima professionalità, essere al corrente dei Regolamenti di gara e delle procedure relative al suo svolgimento, presentare cavalieri e cavalli al fine di coinvolgere il pubblico nello show, senza tuttavia impedire la comunicazione tra i cavalieri ed il giudice. Indicherà senza preamboli il nome del cavaliere ed il numero di testiera/pettorale del cavallo che deve entrare nel campo di gara.

Lo Speaker non deve in nessun modo facilitare e/o aiutare i cavalieri, eviterà quindi di suggerire strategie o situazioni al binomio impegnato nella competizione. Lo speaker non potrà in ogni caso essere demandato ad altri compiti durante lo svolgimento della gara.

## 12. Ostacoli

Il layout del percorso è a discrezione del giudice incaricato per l'evento di Trail Challenge in questione. Quando possibile, il percorso rispetterà la topografia del territorio per la scelta degli ostacoli e la loro disposizione. Mentre il percorso dovrebbe mettere alla prova le abilità del cavallo e del cavaliere, la sicurezza è una considerazione primaria. Gli ostacoli devono essere costruiti con materiali sicuri utilizzando **le linee guida IMTCA approvate**. Vedere la pagina web IMTCA per ulteriori informazioni sugli ostacoli, l'elenco completo e aggiornato degli ostacoli obbligatori e facoltativi e le immagini degli esempi.

Gli ostacoli che consistono in gradini o scale, e gli ostacoli con superfici di legno devono essere affrontati solo al passo per tutte le categorie.

Quando si progetta un percorso a ostacoli che incorporerà giri a 360 gradi come parte del grado di difficoltà, si dovranno rispettare i seguenti parametri:

I mini pony possono eseguire un giro di 360 gradi su qualsiasi ostacolo che è minimo 45 cm di larghezza. I pony possono eseguire un giro di 360 gradi su qualsiasi ostacolo che è minimo di 90 cm di larghezza. I cavalli possono eseguire un giro di 360 gradi su qualsiasi ostacolo che è un minimo di 1 mt di larghezza

### 12.1. Ostacoli necessari per un Mountain Trail Challenge

Per una gara saranno utilizzati almeno 6 degli ostacoli obbligatori, ulteriori ostacoli possono essere scelti dalle sezioni degli ostacoli opzionali. Un Trail Challenge regolamentare utilizzerà da 6 a 16 ostacoli.

### 12.2. Ostacoli obbligatori

- Cross Buck: Due tronchi da 4,5 mt o tavole artificiali da 4,5 mt, a 2,5 mt di distanza, con otto tronchi da 2,5 mt ogni 75 cm. Ogni altro tronco sarà posto in cima al tronco principale. Ogni 75 cm posizionare una piccola tacca nel tronco per tenere il piccolo tronco da 2,5 mt. Per le gare dove si necessita organizzare un campo temporaneo, il cross buck può essere fatto usando 4 pilieri e dieci pali da salto da 3 mt.

- Bascula: 4,2 mt lungo x 110 cm largo.
- Pedana d'equilibrio: 4,2 mt lungo x 45 cm largo x 30 cm alto.
- Pedana d'equilibrio a 45 gradi: 4 mt lungo x 45 cm largo x 30 cm alto.
- Pedana spin: 1mt x 1 mt x 30cm di altezza.
- Tronchi rialzati: Tronchi posti su 2 tronchi paralleli o cavalletti per elevare non più di 40 cm da terra.
- Labirinto di rocce: Circa 50 rocce di medie dimensioni. Ogni roccia dovrebbe essere grande da 30 a 45 cm. Se le rocce non sono disponibili, circa 50 rivestimenti neri per vasi da vivaio possono essere usati come opzione. (La maggior parte dei vivai li ha).
- Labirinto di tronchi: Circa venti pali da 3 mt che sono posizionati sul terreno in modo casuale, incrociato e attraverso i quali il cavallo si fa strada. I cavalli non sono penalizzati per il tocco dei pali in questo ostacolo. Questo ostacolo serve a dimostrare che il cavallo è in grado di attraversare con calma alberi o rami abbattuti strettamente raggruppati.
- Labirinto di Tronchi: Almeno sei tronchi, da 30 a 40 cm di diametro e 3 mt di lunghezza. Per le esposizioni si può usare un grande tubo nero facile da spostare.
- Ponte piccolo: 90 cm X 3,5 mt.
- Back rialzato: il pali laterali saranno alti 1,2 mt per 1,2 di larghezza, lunghezza minima 2,4 mt.
- Back non rialzato: 75 cm di larghezza, il modello può variare.
- Scatola dell'acqua: 1 mt largo x 2 mt lungo x 15 cm alto.
- Ostacolo a torta.
- Passaggio laterale.
- Ventilatore.
- Scatola ottagonale.
- Scatola a quattro lati.
- Girandola.
- Texas Two Step.
- Texas inverso a due passi.
- Trincea.
- Controllo degli zoccoli.
- Cannello: può essere solido o di corda, può essere un cancello a spinta o a mano sinistra/destra. Il giudice di gara di Trail Challenge deciderà se il cancello deve essere a spingere o a tirare e se un cancello a mano sinistra o destra.

### 12.3. Ostacoli opzionali

- Ponte a traliccio.
- Ponte ad arco.
- Salto fino ad un massimo di 1,2 mt.
- Piccola pozzanghera.
- Passo nel grande stagno.
- Alta pedana d'equilibrio: da 4 a 9 mt di lunghezza, da 40 a 45 cm di larghezza fino a 40 cm di altezza. Ponte tibetano, 1,2 mt di larghezza.
- Gradoni.
- Switchback.
- Smontare e montare: un blocco di salita e discesa da cavallo sarà fornito e può essere usato senza penalità.
- Legatura a terra o Hobble.
- Ponte mobile.
- Lazo "Steer head".
- Trascinare il tronco
- Pali da trotto, distanza minima di 90 cm.

- Serpente - 10-15 pezzi larghi 75 cm, posizionati a forma di serpente
- Car Wash o tenda in strisce di plastica

### **13. Competizioni Nazionali ed Internazionali**

#### **13.1. Campionato Italiano**

Il Campionato Italiano si svolge in tappa unica. Sono ammessi a partecipare i binomi classificati ai primi cinque posti di ogni categoria nei Campionati Regionali o Interregionali.

I binomi provenienti da regioni dove non si è disputato il Campionato regionale potranno qualificarsi partecipando ad almeno a una tappa interregionale. Eventuali deroghe saranno di esclusiva competenza del Responsabile Nazionale di Disciplina.

#### **13.2. Trofeo delle Regioni**

Partecipano al Trofeo delle Regioni Fitetrec-Ante le Regioni che hanno disputato nella stagione agonistica un Campionato con almeno un minimo di 3 Tappe.

Per i Campionati Interregionali le modalità di qualificazione vengono stabilite nell'autorizzazione al campionato stesso.

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 Regionali di ogni categoria di cui al punto 7.4. del presente regolamento.

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 6 risultati (con scarto automatico di 3). I punteggi del trofeo delle regioni verranno attribuiti con le stesse modalità previste per i campionati regionali.

In caso di parità di punti, il trofeo delle regioni verrà assegnato alla regione con più alta sommatoria degli score sheet dei 6 percorsi migliori; qualora si realizzasse un'ulteriore parità verranno proclamante le regioni CO-CHAMPION

Eventuali deroghe di partecipazione potranno essere date solo dal Responsabile Nazionale di disciplina.

### **14. Reclami**

I concorrenti possono 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.

## **15. Norme transitorie**

Al fine di consentire un'organica transizione del Mountain Trail all'interno del Dipartimento Turismo Equestre, si forniscono le seguenti specifiche dei vigenti Regolamenti Formazione; le specifiche resteranno in vigore fino alla prossima revisione dei Regolamenti Patenti e Tecnici.

### **15.1. Patente A3/MT**

La Patente di specialità è regolamentata dall'articolo 12. Capitolo 2 del Regolamento Formazione Patenti 2022; ai fini dell'applicazione del presente regolamento si specifica che:

- Per accedere all'esame A3MT bisogna essere in possesso di una delle seguenti patenti: A2, A2W, A2TE,
- Il tesserato in possesso di patente A3MT può accedere ai corsi di formazione per il conseguimento dei brevetti di: Istruttore 1° liv. MI, Istruttore 1° liv. MW, Accompagnatore Escursionista, limitatamente al settore della patente A2 posseduta.

### **15.2. Istruttore di 3° livello Mountain Trail**

Gli istruttori di 3° livello di Mountain Trail devono possedere l'esperienza, le competenze ed i requisiti di cui agli articoli 11. E 12. del Regolamento Formazione Tecnici Federali 2022. Si specifica che:

- per l'accesso al corso, il candidato deve possedere, da almeno 24 mesi, uno tra i seguenti brevetti: Istruttore 2° livello, Istruttore MW 2° livello, Guida di Turismo Equestre o superiore;
- l'abilitazione come esaminatore e docente è limitata al settore tecnico di provenienza.

## **16. Approvazione**

Il presente regolamento è approvato con Delibera CF/PF n. \_\_\_\_ del \_\_/04/2022 e pubblicato sul sito internet [www.fitetrec-ante.it](http://www.fitetrec-ante.it) in data \_\_/04/2022.