



Accademia di Formazione Equestre Italiana



CONI
Movimento Sportivo Popolare Italia
Comitato Olimpico Nazionale Italiano
Nr.72154 del Registro Nazionale delle Associazioni e Società
Sportive Dilettantistiche



Movimento Sportivo Popolare Italia
E.P.S. Coni Italia



RULE BOOK

2015

(aggiornato al 17.03.2015)

SOMMARIO

OBIETTIVI	3
ASPETTI GENERALI	3
PUNTEGGIO – COME VALUTARE OGNI SINGOLO OSTACOLO	3
ENTRATA.....	4
PERCORRENZA	4
USCITA	4
PUNTI DI MERITO (WOW POINTS)	5
PUNTI DI HORSEMANSHIP	5
PUNTEGGIO – PENALITA' SINGOLO OSTACOLO	6
PENALITA' IN ENTRATA.....	6
PENALITA' IN PERCORRENZA	7
PENALITA' IN USCITA	8
PENALITA' DI HORSEMANSHIP	8
ELIMINAZIONE DALLA GARA (NO SCORE)	9
CATEGORIE	9
ABBIGLIAMENTO	11
ATTREZZATURE ED IMBOCCATURE	12
ATTREZZATURE VIETATE.....	13
ANDATURE.....	14
REGOLAMENTO DEI GIUDICI	14
REGOLAMENTO DEI CENTRI	17
COSTI E REGOLAMENTO EVENTI	17
REGOLE D'UTILIZZO DEI CAVALLI IN GARA.....	18
ASSEGNAZIONE PUNTEGGI CAMPIONATO REGIONALE	19

REGOLAMENTO

OBIETTIVI

L'obiettivo delle competizioni di Mountain Trail è esibire un cavallo che affronta il percorso con rilassatezza e dimostrando di avere buon auto controllo. 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.

ASPETTI GENERALI

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

PUNTEGGIO - COME VALUTARE OGNI SINGOLO OSTACOLO

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 rule book.

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 ha un valore di 9 punti. Questo crea il fondamento su cui elaborare penalità, meriti e demeriti.

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 si attribuisce punteggio zero);
2. Transito dell'ostacolo -5 punti(per l'esecuzione corretta si attribuisce punteggio zero);
3. Uscita dall'ostacolo -2 punti (per l'esecuzione corretta si attribuisce punteggio zero);
4. Punti di merito (Wow points) – Il giudice che rimane ben impressionato dall'esecuzione da parte del binomio, potrà attribuire un extra di 3 punti totali (wow points) per ogni sezione dell'ostacolo: 1 punto per l'ingresso, 1 punto per la percorrenza, 1 punto per l'uscita.

5. Punti di horsemanship – sono 5 punti a disposizione di ogni giudice da attribuire al binomio - vedi capitolo successivo

L'utilizzo dei mezzi punti è raccomandato laddove si rendesse necessario operare distinzioni tra i binomi ai fini della graduatoria. Per evitare situazioni di parità, il Capo Giudici preliminarmente, potrà decidere di attribuire ad alcuni ostacoli, scelti a sua discrezione, il doppio dei punti (times two). In caso di parità il binomio che otterrà il punteggio più alto sugli ostacoli "times two" otterrà il piazzamento migliore.

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 (wow points).
- Da +1/2 a +1. Possono essere attribuiti al cavallo che si avvicina all'ostacolo abbassando l'incollatura per "analizzarlo" e lo affronta senza rompere l'andatura.

PERCORRENZA

- Se il cavallo compie l'esercizio dimostrandosi disponibile, sicuro di sé, coraggioso, senza inciampare o toccare l'ostacolo o rompere l'andatura non si verificheranno variazioni al punteggio di base.
- +1/2 a +1. 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 diritto, senza deviare il percorso preso e senza saltare fuori dall'ostacolo il punteggio resterà invariato.
- +1/2 a +1. Possono essere attribuiti al cavallo che abbassa l'incollatura per riconoscere l'uscita e l'esegue in modo preciso e ordinato.

PUNTI DI MERITO (WOW POINTS)

I punti di merito sono i punti aggiuntivi assegnati nelle tre fasi precedenti. Il giudice potrà attribuire i punti di merito qualora l'entrata, la percorrenza e l'uscita (precedenti punti 1, 2 e 3) siano state eseguite in maniera ottimale portando il totale dei punti possibili a 12 (9 base + 1 per l'entrata +1 per la percorrenza +1 per l'uscita).

Per ogni singolo ostacolo non è possibile attribuire più di 3 wow points e non è possibile detrarre più di 9 (N.B. quando l'ostacolo non viene nemmeno tentato vedi oltre).

PUNTI DI HORSEMANSHIP

L'horsemanship è un' ulteriore valutazione ed osservazione dell'appropriato uso dell'equipaggiamento equestre, del corretto uso delle mani, l'uso secondo le linee guida dell'AQHA del Romal, 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. 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 per il 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.

Considerato che i punti di horsemanship potrebbero essere attribuiti con criteri che si differenziano tra ogni giudice, questi, prima della gara, dovranno informare i partecipanti di ciò che riterranno positivo ai fini dell'attribuzione di tali meriti. Se il concorrente dimostrerà quanto indicato in precedenza e rispetterà quanto detto dal giudice solo allora otterrà un extra di 5 punti.

Se il percorso è giudicato da più di un giudice, ogni giudice avrà a disposizione 5 punti di horsemanship 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 di horsemanship che saranno aggiunti al punteggio base di 70.

PUNTEGGIO – PENALITA' SINGOLO OSTACOLO

Premessa

E' 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 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.

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
- -1 ½ al cavallo che:
 - inciampa
- -2 al cavallo che:
 - rifiuta due volte l'ostacolo (dopo tre rifiuti il binomio deve proseguire il percorso e questo si tradurrà in meno 9 punti)
 - non è diritto
 - salta oltre l'entrata dell'ostacolo

PENALITA' IN PERCORRENZA

- - ½ al cavallo che:
 - tocca l'ostacolo (per ogni tocco)
- da -1 a -1 ½ al cavallo che:
 - perde il movimento in avanti
 - passa sopra o sposta un ostacolo
 - tiene un' andatura errata
 - rompe l'andatura
 - salta lo spazio o evita di entrare nello spazio richiesto
 - effettua 1 passo fuori dall'ostacolo (tranne il ponte di equilibrio)
 - si allontana dal centro dell'ostacolo e/o dal percorso
- -2 a -2 ½ al cavallo che:
 - inciampa
 - si affretta sull'ostacolo
 - tiene un' errata andatura o rompe l' andatura al passo o trotto per 2 o più passi
 - errato galoppo o rottura di andatura di galoppo
 - salta l'uscita dell'ostacolo
 - cammina fuori dall'ostacolo con un piede se il piede rientra nell'ostacolo
 - manca di effettuare un elemento dell'ostacolo con un piede
 - cammina nel momento in cui il cavaliere deve scendere da cavallo
- -3 al cavallo/binomio che:
 - non ascolta i comandi del cavaliere
 - non rispetta le raccomandazioni del giudice
 - lascia andare la porta del cancello
 - accede e attraversa l'ostacolo con paura
- -4 a -5 al cavallo/binomio che:
 - metta a repentaglio la propria sicurezza
 - esca dall'ostacolo con due o più piedi
 - cada dall'ostacolo
 - lasci cadere a terra l'oggetto da trasportare
 - manifesti continui rifiuti
 - cerchi di rifiutare o evitare un ostacolo
 - salti fuori dall'ostacolo con più di un piede una volta che il piede è entrato nell'ostacolo
 - disobbedienza palese
 - effettui quattro o più passi nelle operazioni di discesa

- si tenga alla sella, se non per montare e smontare e per i grandi gradini, grandi rocce o grandi salti
- eccessive frustate o speronate
- il cavallo si impenni e/o sgropi

PENALITA' IN USCITA

- -1/2 al cavallo/binomio che:
 - devia tra 1/16 a 1/8 dal centro dell'ostacolo
- -1 a -1½ al cavallo/binomio che:
 - si affretta o precipita l'andatura
 - non rimane diritto per la lunghezza di un cavallo
 - non è centrato all'ostacolo
- -2 al cavallo/binomio che:
 - non sicuro salta fuori dall'ostacolo

PENALITA' DI HORSEMANSHIP

Aspetti di valutazione negativa ai fini dell'attribuzione dei punti horsemanship

- l'uso della mano per lodare o sgridare il cavallo
- uso eccessivo dell'imboccatura
- uso eccessivo degli speroni
- uso eccessivo del frustino
- spropositata correzione del cavallo
- cavallo e/o finimenti sporchi
- uso del Romal con metodi diversi da quelli delineati dalle regole AQHA
- attrezzature rotte o che possono arrecare danni al cavallo
- entrare o uscire dall'ostacolo da un lato errato o dalla direzione sbagliata
- lavorare nella direzione errata
- cavalcare al di fuori dei marker che delimitano l'arena
- non mantenere la corretta andatura tra gli ostacoli come previsto dal percorso
- non rispettare la via indicata tra gli ostacoli
- cavallo iperflesso o con testa al vento
- manifestazione eccessiva di rabbia e/o lode
- linguaggio inadeguato nei confronti del giudice

In tali casi, i giudici, sulla base delle proprie considerazioni potranno togliere da 1 a 5 punti horsemanship.

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;
- Cambio da una a due mani o viceversa durante la gara;

CATEGORIE

A differenza del regolamento americano, inizialmente in Italia si andrà a creare un unico livello di gara suddiviso in varie categorie. Per ogni binomio partecipante alle gare non sarà possibile iscriversi a categorie inferiori rispetto alla sua, ma solamente superiori (es: un OPEN non avrà accesso alla categoria AMATEUR, ma un AMATEUR potrà gareggiare in OPEN).

Le categorie riconosciute per il campionato Imtca Italia sono:

- **IN HAND :** Categoria aperta a tutti i cavalli e cavalieri senza limiti di esperienza a partire dai 6 anni in poi. Questa categoria prevede l'utilizzo del cavallo a mano ed il cavaliere a terra.
- **NOVICE YOUTH:**
 - Cavalieri principianti dai 6 ai 14 anni di età e che non hanno mai svolto gare di questo tipo. E' reso obbligatorio per questa categoria l'utilizzo di tutte le protezioni, tartaruga e cap. Il binomio sarà accompagnato durante l'intero percorso gara dal suo istruttore.
 - Cavalieri dai 14 ai 18 anni (in riferimento alla data di nascita va considerata l'entrata nel diciannovesimo anno di età dal 1° gennaio). Sarà obbligatorio per questa categoria l'utilizzo del cap e la presenza dell'istruttore a bordo campo.

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 per tutta la gara sarà il passo e l'unica manovra richiesta potrà essere il back in piano per una lunghezza massima di 3 metri.

- **YOUTH:** Accedono alla categoria youth tutti i cavalieri provenienti dalla categoria novice una volta ultimati due anni di frequenza delle gare. Resta invariata la suddivisione in base all'età ed il regolamento ad

essa legato. 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.

Per quanto riguarda le categorie Novice Youth e Youth è vietato l'ingresso in gara con stalloni e senza l'utilizzo di imboccature.

- **NOVICE AMATEUR:** Categoria aperta a tutti i cavalieri principianti che non sono nel circuito gare da minimo 2 anni, con un'età minima di 18 anni (ed entrano nel diciannovesimo dal 1° gennaio dell'anno corrente). Sono valide le regole previste per la categoria AMATEUR.

- **AMATEUR:** Categoria aperta a tutti i cavalieri con un'età minima di 18 anni (cavaliere che entra nel diciannovesimo anno di età dal 1° gennaio dell'anno corrente) e che siano già nel circuito gare da minimo 2 anni. Non potranno gareggiare in questa categoria tutti coloro che hanno incassato denaro dalla preparazione e addestramento di cavalli e cavalieri. Sarà previsto un percorso di media lunghezza ove verranno richieste manovre complete sugli ostacoli e variazioni di andatura (passo trotto galoppo). Le manovre richieste saranno rotazioni di 180°- 270°- 360° su ogni possibile ostacolo ed il back in ogni sua modalità.

- **OPEN:** A questa categoria potranno accedere tutti i tipi di binomio e cavalieri con un'età minima di 18 anni. Il percorso di questa categoria sarà in assoluto più lungo, più complesso e completo di tutte le altre. Sono previste tutte le andature, anche in percorrenza degli ostacoli e qualsiasi tipo di manovra consentita su di essi.

- **OPEN COLLARE:** 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.

REGOLAMENTO IMBOCCATURE PER CATEGORIA

- **IN HAND:** Unico metodo di conduzione previsto per questa categoria è la cavezza (non vengono accettate catenine da show o sistemi differenti).
- **CLASSI NOVICE:** Viene autorizzato l'utilizzo di qualsiasi imboccatura sempre che regolamentari, con utilizzo di una o due mani .
- **YOUTH:** E' autorizzato l'utilizzo del morso a due mani.
- **AMATEUR:** L'uso del morso è consentito ad una sola mano. Per l'utilizzo del filetto sarà obbligatorio l'uso di entrambe le mani. In questa categoria possono partecipare concorrenti senza imboccature (cavezze, bitless, bosal ecc...) da utilizzare indifferentemente ad una o due mani.
- **OPEN:** Il filetto viene consentito a due mani e solo su un cavallo di tipo junior (età inferiore ai 5 anni secondo la data di nascita del passaporto). Il cavallo dal sesto anno di età in poi potrà entrare in campo solo con l'utilizzo di un morso ad una mano.
Anche in questa categoria possono partecipare concorrenti senza imboccature (cavezze, bitless, bosal ecc...) utilizzate indifferentemente ad una o due mani.
- **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. Non vi sono limitazioni sull'utilizzo di una o due mani.

Per le categorie YOUTH - AMATEUR - OPEN il cambio della presa di mano durante il percorso di gara (salvo ostacoli che necessitano l'utilizzo di una mano, anticipatamente chiariti col giudice durante il briefing iniziale) verrà calcolato NO SCORE .

ABBIGLIAMENTO

E' 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.

ATTREZZATURE ED IMBOCCATURE

- BOSAL. Deve essere flessibile, fatto di rawhide o cuoio intrecciati la cui anima può essere sia di rawhide che di cavo flessibile. Non sono permessi materiali rigidi sotto le mascelle del cavallo

- BITLESS, CAPEZZINE, COLLARE Sono ammessi i sistemi di controllo privi di imboccatura. A discrezione del Giudice capo, 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.). Non sono ammessi per gli atleti minorenni.

- 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.

Nella monta classica possono essere usati filetti, kimberwick, pelham e/o briglia completa con capezzina e il frontalino di cuoio liscio. Le dimensioni delle imboccature devono rispettare quelle sopra riportate per snaffle bit e morso.

- 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.

ATTREZZATURE VIETATE

Tutto ciò che non è compreso negli articoli precedenti.

ANDATURE

Di seguito le andature che si possono riscontrare nei percorsi di Mountain Trail

Il passo. Andatura a quattro tempi, naturale, radente il suolo. Il cavallo, al passo, deve procedere in modo diritto. Il passo deve essere pronto, con una falcata di lunghezza ragionevole in rapporto alle dimensioni morfologiche del cavallo, non deve presentare contratture e zoppie.

Il trotto. Andatura a due tempi per bipedi diagonali. Il cavallo deve muoversi in modo bilanciato con un movimento degli arti fluido e privo di zoppie. Dovrà essere ricercata la conservazione del ritmo e dell'impulso.

Il galoppo. Andatura asimmetrica in tre tempi. Il cavallo potrà galoppare su qualsiasi piede a meno che il percorso non richieda specificatamente il galoppo destro o sinistro. Il cavallo deve muoversi con una falcata naturale, rilassato e tranquillo. Dovrà dimostrare di poter sostenere un' andatura consona al percorso tracciato e non dovrà mai essere precipitata o trattenuta.

REGOLAMENTO DEI GIUDICI

I Giudici sono regolamentati da un ente definito "Coordinatore Corpo Giudici" a cui spetta il compito di coordinare e disciplinare l'attività dei Giudici.

Ogni Giudice dovrà essere in regola con l'iscrizione/affiliazione a IMTCA Italia. Sono considerati morosi i giudici che non provvederanno al rinnovo dell'affiliazione entro il mese seguente la scadenza prevista dalle norme IMTCA Italia. Il giudice che risulta moroso per sei mesi consecutivi sarà cancellato dall'elenco dei giudici approvati. La riammissione dovrà avvenire dietro richiesta scritta con raccomandata con ricevuta di ritorno da inviare a IMTCA Italia che delibererà nella prima assemblea utile dalla data di ricevimento dell'istanza medesima.

Il Giudice dovrà adoperarsi con ogni ragionevole sforzo, per giudicare l'evento a cui è stato assegnato. In caso di impedimento dovrà comunicarlo al comitato organizzatore in tempi ragionevoli per consentire la ricerca di idoneo sostituto. Il giudice dovrà indossare idoneo abbigliamento equestre che rispecchi la tipologia di monta che lo caratterizza. In ogni caso l'abbigliamento dovrà essere decoroso, ben pulito e rispettoso dei canoni estetici dell'equitazione in genere.

Il giudice deve aderire al Codice etico dei Giudici e dovrà comportarsi in modo professionale.

Il Giudice sarà responsabile del corretto svolgimento dello show limitatamente alle sue competenze ed in particolare: della verifica del numero dei partecipanti e del rispetto delle categorie di appartenenza, della verifica delle attrezzature di ogni cavallo controllando che rientri tra quelle permesse dal regolamento, della correttezza della compilazione delle score card, della pubblicità dei risultati di ogni gara, della consegna a IMTCA Italia delle score card entro 10 giorni dall'evento; della regolarità e sicurezza del campo di gara e di tutti gli ostacoli presenti nel percorso. Sarà a discrezione del giudice l'eliminazione dal percorso di tutti quegli ostacoli che non rispettano i parametri (in termini di sicurezza e misure) stabiliti da IMTCA Italia.

Il Giudice dovrà mantenere i requisiti professionali che lo abilitano alla professione partecipando agli aggiornamenti biennali obbligatori come disciplinati dal Coordinatore Corpo Giudici .

DIVIETI

Il Giudice non potrà giudicare un cavallo di sua proprietà o che appartenga ad una persona da cui abbia ricevuta una qualsiasi forma di remunerazione compresi provvigioni per l'acquisto, per l'addestramento, per lezioni, ecc. fino ad un minimo di 180 giorni precedenti alla manifestazione.

Non potrà esibirsi personalmente ed è fatto divieto di giudicare parenti stretti fino al secondo grado(mogli,figli,nipoti,cugini).Non potrà partecipare all'organizzazione dell'evento che è chiamato a giudicare.

Sarà compito del giudice comunicare il proprio stato di conflitto al responsabile dell'evento.

GARANTE DEL 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 di horsemanship, 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 "no score" (squalifica).

RECLAMI UFFICIALI

Coloro che intendessero esporre un reclamo ufficiale contro un giudice approvato dovranno effettuarlo per iscritto a IMTCA Italia con indicazione dei fatti specifici che hanno dato origine al reclamo stesso. IMTCA Italia dovrà indire una riunione del Consiglio Direttivo dove potrà partecipare il reclamante se lo ritenesse opportuno.

Il Giudice che fosse ritenuto responsabile di non aver rispettato il regolamento potrà subire una sospensione dalla lista giudici per un'intera stagione di gare. Non rientra nel mancato rispetto del regolamento la modalità di attribuzione del punteggio sempre che sia stata effettuata in maniera univoca per tutti i partecipanti.

COMPENSI

Il compenso per ogni giudice iscritto all'albo di IMTCA Italia è fissato nella somma di €150 più spese di viaggio (€ 0,35 al km calcolato su mappa digitale per il chilometraggio di andata e ritorno con mezzo proprio, nel caso di utilizzo di mezzi pubblici viene previsto il rimborso del biglietto in classe economica).

Quanto precisato è applicabile e valido anche nel caso di tappe fuori campionato e special events. Nel caso in cui, al termine della prima gara, il centro decida di organizzare successivi go il giudice deve restare a disposizione fino al termine della giornata lavorativa remunerata senza costi aggiuntivi. Se il giudice per obblighi organizzativi è chiamato a presentarsi mezza giornata in precedenza all'evento, questa dovrà essere pagata la metà del compenso giornaliero ovvero €75.

REGOLAMENTO DEI CENTRI

Il centro per poter organizzare eventi di qualsiasi tipo riconosciuti da IMTCA Italia dovrà :

Essere regolarmente affiliato a IMTCA ITALIA ed essere costituito in forma di ASD nel rispetto della vigente legislazione.

Essere in possesso della certificazione del campo gara rilasciata dal responsabile tecnico regionale di Imtca Italia;

Presentare un campo in completa sicurezza con all'interno il minimo dei sei ostacoli regolamentari secondo descrizioni di IMTCA Italia;

Richiedere la nomina dei giudici per la manifestazione: un Giudice Capo proveniente da fuori regione – secondo o terzo giudice anche della regione. Restano salve le condizioni di divieto e conflitto di interesse. Nel caso in cui il campo gara non abbia dimensioni o disposizione degli ostacoli proibitive per le capacità di giudizio non è resa obbligatoria la presenza del secondo giudice, anche se si supera il limite previsto di sei ostacoli, fino ad un massimo di dodici.

Presentare entro 20 giorni precedenti l'inizio della gara, il foglio di "RICHIESTA DI GARA" compilato in tutte le sue parti direttamente a Imtca Italia. Quest'ultima una volta verificata la disponibilità dei giudici indicati notificherà direttamente al Giudice scelto l'incarico. Nel caso in cui questo giudice abbia presenziato a più gare rispetto alla media o non sia disponibile, l'incarico verrà dato al giudice con il minor numero di presenze in gara residente in zona o a distanza simile dal prescelto. Sarà a cura di IMTCA Italia dare conferma al centro della disponibilità dei giudici e la conferma delle possibilità di creazione dell'evento.

Fornire uno o più scribe a disposizione del giudice(è preferibile che lo scribe sia un altro giudice disponibile a presenziare per maturare ore di pratica) senza obbligo di compensi.

COSTI E REGOLAMENTO EVENTI

In base a quanto stabilito da IMTCA Italia il costo di iscrizione alle gare di campionato è stato prefissato al pari di €35 (€25 iscrizione alla gara + €10 riservate alla segreteria). Nel caso in cui un binomio si iscriva a più di una categoria il costo di iscrizione sarà al netto della segreteria ovvero 25€ 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 risciversi a prezzo pieno.

Per quanto riguarda le prove riconosciute valide ai fini del campionato nazionale che si disputeranno in due distinti "go", a discrezione del Comitato Organizzatore tenendo conto del numero dei partecipanti, sarà tenuto conto solamente del risultato migliore.

REGOLE D'UTILIZZO DEI CAVALLI IN GARA

Dopo la prima iscrizione di un binomio in una tappa regionale questo sarà valido per tutto il resto del campionato e conserverà il suo punteggio di piazzamento per tutta la durata dello stesso. Onde evitare problematiche sulla conservazione dei punteggi il binomio iscritto alle gare deve, nel caso di sostituzione del cavallo, al momento dell'iscrizione, avere dei documenti validi per motivare il fatto. In caso di problemi veterinari dovrà presentare un certificato medico veterinario valido solo per la sostituzione in quella singola tappa. Qualora il cavallo del precedente binomio 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 eseguire un massimo di sei entrate al giorno sul singolo go così divise:

3 ingressi nella categoria NOVICE;

2 ingressi YOUTH/AMATEUR;

1 ingresso OPEN;

Nel caso di 2 go in giornata si potrà avere un massimo di sei ingressi per cavallo ma nella categoria OPEN potrà accedere una sola volta.

Il numero di testiera dovrà essere ben visibile ed esposto su entrambi i lati.

ASSEGNAZIONE PUNTEGGI CAMPIONATO REGIONALE

I punti del campionato vengono assegnati alla fine di ogni prova dove, il vincitore di ogni categoria, si vedrà accreditare un totale di 10 punti, il secondo piazzato uno score di 8, il terzo 6 e via a scalare fino al sesto qualificato, a partire dal quale tutti i concorrenti si vedranno riconosciuto 1 punto per la partecipazione (No score compresi).

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.

CAMPIONATO NAZIONALE

E' stato stabilito che il campionato nazionale IMTCA Italia 2015 è libero a qualsiasi binomio abbia partecipato ad un minimo di tre tappe a livello regionale, senza nessuna restrizione sull'indice di piazzamento e un punteggio minimo di ammissione.

Il cambiamento e l'aggiornamento delle regole è in continuo sviluppo e il suo miglioramento è necessario proprio per permettere alla valutazione dei giudici di essere il più obbiettiva possibile.