3.2.1 TEAM RIDERS

ITALIA DISCIPLINA SPORTIVA ASSOCIATA RICONOSCIUTA DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA TURISMO EQUESTRE TREC
A-N-T-E
FITETREC

IMTHA
Italian Mountain Trail Horse Association

REGOLAMENTO NAZIONALE MOUNTAIN TRAIL

Aggiornato al 10/04/2025

INDICE:

1. ***INTRODUZIONE***.....p.3
2. ***FITETREC E IMTHA***.....p.3
3. ***TESSERAMENTO***.....p.4
4. ***CATEGORIE***.....p.4
5. ***REGOLE E METODO DI GIUDIZIO***.....p.8
6. ***TRANSIZIONI E MODALITÀ***.....p.12
7. ***OSTACOLI***.....p.16
8. ***PATTERN***.....p.17
9. ***ATTREZZATURE E IMBOCCATURE***.....p.18
10. ***TENUTA E ABBIGLIAMENTO***.....p.21
11. ***RECLAMI UFFICIALI***.....p.22
12. ***REQUISITI SANITARI DEL CAVALLO***.....p.22
13. ***PERSONALE DI GARA***.....p.25
14. ***ORGANIZZAZIONE GARE***.....p.28
15. ***CIRCUITI E TIPOLOGIE GARE***.....p.29
16. ***FINALE CAMPIONATO IMTHA/FITETREC-ANTE***.....p.31
17. ***CLASSIFICHE DI GIORNATA***.....p.32
18. ***TABELLA ASSEGNAZIONE PUNTI PER LE CLASSIFICHE DEI CAMPIONATI***.....p.32

1. INTRODUZIONE

La disciplina del Mountain Trail Horse é nata negli Stati Uniti nel 2001 diffondendosi in tutto il Nord America e successivamente in Europa, per arrivare in Italia nel 2014.

Il Mountain Trail é ***aperto a ogni razza di cavalli****,* ***ogni tipo di monta*** *e vi possono partecipare cavalieri provenienti da qualsiasi disciplina equestre. La* ***finalità*** *di questa disciplina è* ***creare dei binomi*** *che* ***possano affrontare*** *un ipotetico* ***percorso di montagna con fiducia, sicurezza e disinvoltura****.*

Sono previste categorie per tutte le età e livello tecnico dai principianti ai professionisti.

Il Mountain Trail si pratica in campi in cui vengono riproposti ostacoli che si possono trovare durante un'escursione in campagna/montagna, tra cui alcuni possono essere naturali, ad es.: piccoli stagni o corsi d'acqua, altri artificiali come ponti di vario genere.

Il campo da Mountain Trail deve rispecchiare e integrarsi con l'ambiente che lo circonda, tenendo presente la sicurezza di cavalli cavalieri e spettatori.

La competizione consiste nell'attraversare gli ostacoli al passo ***in modo tranquillo e sicuro****, il cavallo deve essere* ***rilassato e "studiare" l'ostacolo,*** *mentre lo supera dovrà mantenere un'****andatura costante****.*

Il binomio cavallo cavaliere deve essere in completa sintonia, non devono esserci forzature.

Gli ostacoli vengono giudicati singolarmente e viene assegnato un punteggio in base alla precisione, alla "confidenza", all'atteggiamento e all'impulso con cui vengono affrontati.

Non esiste un tempo *di percorrenza:* ***vincerà*** *il* ***binomio*** *che totalizzerà il* ***maggior numero di punti****.*

Tutti i percorsi si possono effettuare in sella (Riding) ed alcuni conducendo il cavallo a mano (In Hand).

2. FITETREC-ANTE e IMTHA

IMTHA

L'Italian Mountain Trail Horse Association, è un'associazione che promuove la disciplina del Mountain-Trail dove un cavaliere proveniente da qualsiasi tipologia di monta e appartenente a qualsiasi livello di abilità può cimentarsi nella disciplina.

Il presente regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano le competizioni e gli eventi di Mountain Trail organizzati da IMTHA sotto il patrocinio della FITETREC-ANTE.

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 monta da lavoro. Rappresenta l'Italia in seno alla FITE Federation Internazionale de Tourisme Equestre.

3. TESSERAMENTO

Tutti i partecipanti alle gare ed agli eventi di Mountain-Trail devono essere in regola con il tesseramento annuale Fitetrec-Ante e IMTHA. I centri che ospitano le gare ed i comitati organizzatori devono essere affiliati alla Fitetrec-Ante.
La domanda di adesione a socio IMTHA dovrà essere presentata tramite il modulo ufficiale e inoltrata alla segreteria nazionale.

IMTHA BASE: GRATUITA *A TUTTI I TESSERATI FITETREC-ANTE PRATICANTI MOUNTAIN TRAIL*

ACCESSO:
- *ALLE GARE A DUE STELLE DEL CIRCUITO HIGHPOINT IMTHA (REGIONALI FITREC-ANTE)*
- *FUTURITY*
- *TROFEO DELLE REGIONI.*
- *COPPA ITALIA.*

ACCESSO ALLA CLASSIFICA REGIONALE.

IMTHA GOLD:

ACCESSO:
- *AGLI EVENTI PREVISTI DAL TESSERAMENTO BASE*
- *ALLE GARE 3 STELLE E 1 STELLA VALEVOLI PER IL CIRCUITO HIGH-POINT IMTHA,*
- *AGLI SPECIAL EVENT*
- *AL TROFEO DEI CENTRI IMTHA*
- *FREESTYLE*

ACCESSO ALLA CLASSIFICA REGIONALE E HIGHPOINT IMTHA.

4. CATEGORIE:

LUDICHE:

- ***MOUNTAIN TRAIL GAME:***

*Categoria riservata ai tesserati non agonisti, che **non concorrono** alla formazione di classifiche, trofei o simili. Il cavaliere **può** essere accompagnato dall'istruttore con la lunghina (handler).*
Età: dai 4 anni (pony), dagli 8 anni (cavallo)
Patente: A - Pony ludica
Obblighi: presenza in campo di un'istruttore
Pattern: 1R

AVVIAMENTO:

- ***NOVICE IN HAND:***

Età: dagli 8 anni compiuti
Patente: A1
Obblighi: presenza in campo di un istruttore.
Pattern: 1H

- ***NOVICE 8-12 RIDING:***

Età: dagli 8 anni compiuti ai 12 anni (fino al 31 dicembre del 12° anno)
Patente: A1
Obblighi: presenza in campo di un istruttore.
Pattern: 2R

- ***NOVICE RIDING:***

Età: a partire da 13 anni (dal 1 gennaio del 13° anno)
Patente: A1
Obblighi: presenza in campo di un istruttore.
Pattern: 3R

- ***NOVICE LEVEL 2 RIDING:***

Età: dagli 8 anni compiuti
Patente: A1 e A2 conseguita nell'anno in corso.
Obblighi: presenza in campo di un istruttore.
Pattern: 4R

AGONISTICHE:

- ***NON PRO IN HAND:***

Età: dagli 8 anni compiuti
Patente: A2
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 2H

- ***OPEN IN HAND:***

Età: dal 14 anni compiuti (soglia minima prevista per l'acquisizione della patente A3MT)
Patente: A3MT (A2 fino al 31/12/25)
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 3H

- ***NOVICE HORSE NON PRO RIDING:***

Categoria riservata ai cavalli nei primi due anni di competizioni. Con passaggio di categoria obbligatorio dopo aver ottenuto una delle prime tre posizioni all'interno del campionato italiano o aver vinto il Futurity.
Età: dagli 8 anni compiuti
Patente: A2
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 4R

- ***NOVICE HORSE OPEN RIDING:***

Categoria riservata ai cavalli nei primi due anni di competizioni. Con passaggio di categoria obbligatorio dopo aver ottenuto una delle prime tre posizioni all'interno del campionato italiano o aver vinto il Futurity.
Età: dal 14 anni compiuti (soglia minima prevista per l'acquisizione della patente A3MT)
Patente: A3MT (A2 fino al 31/12/25)
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 5R

- ***YOUTH RIDING:***

Età: dagli 8 anni compiuti ai 18 anni (fino al 31 dicembre del 18° anno)
Patente: A2
Obblighi: presenza in campo di un istruttore
Pattern: 5R

- ***LIMITED NON PRO RIDING:***

Categoria riservata ai cavalieri meno esperti
Passaggio di categoria: dopo aver ottenuto una delle prime tre posizioni all'interno del campionato italiano.
Età: dagli 8 anni compiuti
Patente: A2
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 5R

- ***NON PRO RIDING:***

Età: dagli 8 anni compiuti
Patente: A2
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 6R

- ***BRIDLELESS:***

Categoria riservata a cavalieri esperti che montano senza testiera ne redini, con l'aiuto di un collare.
Età: dal 14 anni compiuti (soglia minima prevista per l'acquisizione della patente A3MT)
Patente: A3MT (A2 fino al 31/12/25)
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 5R

- ***LIMITED OPEN RIDING:***

Categoria riservata ai cavalieri meno esperti
Passaggio di categoria: dopo aver ottenuto una delle prime tre posizioni all'interno del campionato italiano.
Età: dagli 8 anni compiuti
Patente: A3MT (A2 fino al 31/12/25)
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 6R

- ***OPEN RIDING:***

Età: dal 14 anni compiuti (soglia minima prevista per l'acquisizione della patente A3MT)
Patente: A3MT (A2 fino al 31/12/25)
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 7R

SPECIFICHE E REQUISITI PER CATEGORIE

*Le **CATEGORIE LIMITED-NON PRO / NON PRO** sono aperte a tutti i cavalieri esperti. esclusivamente con cavalli di proprietà o appartenenti ad un familiare, (marito, moglie, genitori, patrigno, matrigna, figlio/a, fratello, fratellastro, sorella, sorellastra, zio/a, nipote, nonna/o, suocera/o , cognato/a, genero , nuora, convivente solo su prova di certificato di residenza rilasciata dal comune). oppure con contratto di fida. Lo stesso cavallo può essere in fida a più cavalieri ma ogni cavaliere può gareggiare con un solo cavallo che ha in fida.*
Il cavaliere non professionista non monta cavalli di terze persone, non riceve per questo compensi diretti o indiretti, non impartisce lezioni.

*La **CATEGORIA LIMITED-NON PRO** è aperta a tutti i cavalieri NON professionisti limitata a chi non si è mai piazzato nelle prime tre posizioni di un campionato italiano o aver vinto un futurity.*

*La **CATEGORIA LIMITED-OPEN** è aperta a tutti i cavalieri, ai professionisti, trainer ed istruttori limitata a chi non si è mai piazzato nelle prime tre posizioni di un campionato italiano o aver vinto un futurity.*

*La **CATEGORIA OPEN** è aperta a tutti i cavalieri, ai professionisti, trainer ed istruttori che hanno vinto almeno un titolo nel campionato regionale, nazionale o in futurity.*
Ogni anno sarà cura di IMTHA stilare un elenco degli associati e relativa categoria d'appartenenza sia in hand che riding dove gareggiare. In base alla propria categoria e patente si potrà scegliere di gareggiare anche nelle categorie successive.

NORME PER CATEGORIE

*Nelle categorie **Novice** e per i **minorenni** è **vietato** partecipare con **stalloni monorchidi o criptorchidi.***
*Nelle categorie **Novice / Youth** vi è l'**obbligo di un istruttore qualificato riconosciuto FITETREC-ANTE.** L'istruttore ha la possibilità di dare suggerimenti e intervenire in caso di necessità in modo moderato. **All'istruttore che segue in campo un allievo o un'allieva** durante una gara, perché minorenne o appartenente ad una categoria che lo richiede, **non è consentito suggerire il percorso**.*

5. REGOLE E METODO DI GIUDIZIO

Il ***giudice dovrà valutare tenendo conto delle diversità*** *morfologiche, di portamento e di andatura delle varie razze. Tuttavia, tutti i binomi dovranno muoversi in modo sicuro e con un atteggiamento disponibile.*

La ***valutazione*** *verrà data con un* ***punteggio da 0 a 10*** *seguendo le indicazioni suggerite nella* ***tabella punteggi*** *.*

Il cavallo sarà valutato nella maneggevolezza e nella qualità dei movimenti mentre affronta il percorso, considerando correttezza, attenzione e fluidità, unite ad una velocità adeguata, requisiti fondamentali di un cavallo da Mountain Trail. Esso dovrà rispondere agli aiuti del cavaliere in modo pronto e naturale.

Il giudice valuterà ogni ostacolo ed ogni andatura da "molto scarso", "scarso" , "medio" , "buono" , "molto buono", "eccellente" tenendo conto del grado di difficoltà dell'ostacolo e della manovra (pivot, side pass ecc) se inclusa .

La ***casella relativa al punteggio*** *è denominata* ***SCORE****.*

Le penalità*, verranno assegnate qualora ci siano errori come indicato nella* ***tabella riassuntiva*** *e indicato nella* ***casella penalty.*** *Dalla* ***somma del punteggio*** *di tutti gli* ***ostacoli +*** *il* ***punteggio dell' Horsemanship verranno detratte le penalità per avere il punteggio finale.***

• HORSEMANSHIP

Per ogni concorrente verranno assegnati ***5 punti di Horsemanship****, in base alle seguenti voci:*

EQUIPAGGIAMENTO
CURA DEL CAVALLO
ASSETTO
ABBIGLIAMENTO
USI DEGLI AIUTI
CONDIZIONE FISICA DEL CAVALLO

• PUNTEGGI DI VALUTAZIONE PER IL BINOMIO

*PUNTEGGIO: **per ogni ostacolo** il giudice assegna dei **punti da ZERO A 10 in base** a come il binomio abbia affrontato l'ostacolo **per atteggiamento, impulso e precisione**, **in entrata , percorrenza e uscita** di ognuno come da tabella seguente:*

TABELLA punteggi dell'ostacolo / score DA 0 a 10	
0	• ***OSTACOLO RIFIUTATO (3 RIFIUTI)*** • ***QUANDO VIENE AFFRONTATO DAL SENSO CONTRARIO*** • ***SE L' ANDATURA È CONSIDERATA OSTACOLO E VIENE SBAGLIATA COMPLETAMENTE***
1-3	***OSTACOLO MOLTO SCARSO***
4-5	***OSTACOLO SCARSO***
6-7	***OSTACOLO MEDIO***
8	***OSTACOLO BUONO***
9	***OSTACOLO MOLTO BUONO***
10	***OSTACOLO ECCELLENTE***

• PUNTEGGIO ZERO ALLA PROVA

Casi in cui sarà assegnato il punteggio zero alla prova.
- *IL CAVALLO ESCE DAL CAMPO GARA*
- *SI SALTA UNO O PIÙ OSTACOLI*
- *ABBIGLIAMENTO NON IDONEO ALLO STILE DI MONTA*
- *LE REDINI NON VENGONO IMPUGNATE NELLA MANIERA CORRETTA*
- *ERRORE DI PERCORSO, COMPRESA INCLUSIONE O ERRATA SEQUENZA DEGLI OSTACOLI*
- *SALIRE CON TRE/QUATTRO PIEDI SU UN OSTACOLO NON PREVISTO*

• ELIMINAZIONE DALLA GARA (NO SCORE)

Il binomio riceverà un NO SCORE (sarà squalificato) nei seguenti casi:
- *caduta del cavallo o del cavaliere o che non possono completare il percorso per un problema di caduta della/ redine/i o dell'attrezzatura.*
- *Cattiva condotta*
- *Attrezzatura illegale*
- *Abuso o aggressione sul cavallo*
- *Linguaggio inadeguato nei confronti del giudice o degli altri concorrenti*
- *Cavallo vistosamente zoppo, non riuscire a terminare il percorso (vedere paragrafo zoppie)*
- *Schooling eccessivo*

• ***ZOPPIA***

Il giudice può esaminare e controllare ogni cavallo in qualsiasi categoria.
Il giudice può fermare il cavallo durante lo svolgimento della gara in qualsiasi momento venga presa visione della zoppia.
La zoppia e' causa di squalifica.
Una zoppia evidente e':
1) CONSISTENTE ZOPPIA AL TROTTO con evidente movimento basculante del collo
2) CONSISTENTE ZOPPIA AL PASSO con evidente movimento basculante del collo
3) ZOPPIA PROVOCATA DA UNA CADUTA O POSIZIONE ERRATA SU UN OSTACOLO piede che non appoggia
4) IMPOSSIBILITA' DI MOVIMENTO
Anche se temporale dovuta a:
- caduta dall'ostacolo
- Piede incastrato
- Perdita del ferro

• ***TABELLA PENALITÀ***

*PENALITÀ: per **ogni ostacolo** il giudice potrà assegnare dei **punti di penalità da 1/2 a 5** come da tabella seguente, salvo casi speciali come da "TABELLA NO-SCORE" o "TABELLA 0 ALLA PROVA".*

**** NON SARÀ PENALITÀ L'INTERRUZIONE DI ANDATURA QUAL'ORA IL CAVALLO SI FERMASSE PER URNARE O DEFECARE ****

TABELLA punteggi dell'ostacolo / score DA 0 a 10	
1/2	• ***LEGGERO TOCCO*** • ***LEGGERMENTE DECENTRATO e NON PERPENDICOLARE*** • ***LEGGERO CAMBIO DI RITMO*** • ***ESITAZIONE*** • ***LIEVE INCIAMPO***
1	• ***DECENTRATO*** • ***NON PERPENDICOLARE*** • ***ESITAZIONE SUPERIORE A 3"*** • ***RITARDO ECCESSIVO DI ESEGUIRE L'ANDATURA.*** • ***SALTARE 1 SPAZIO*** • ***FA 1 PASSO DURANTE LA SALITA O LA DISCESA, IL GROUND -TIE O L'IMPASTOIAMENTO*** • ***CAMBIO DI RITMO*** • ***ROTTURA DI ANDATURA AL PASSO O AL TROTTO PER MENO DI 2 FALCATE*** • ***GALOPPO FALSO SOTTO LE 2 FALCATE*** • ***INCIAMPO VISTOSO*** • ***METTERE DUE PIEDI NELLO STESSO SPAZIO (OVE NON PREVISTO DIVERSAMENTE)***

2	• *AD OGNI RIFIUTO CON UN MASSIMO DI 2* • *SALTA NELL'OSTACOLO IN ENTRATA e IN USCITA* • *ESCE O ENTRA DALL'OSTACOLO NON DALL'USCITA O ENRATA INDICATA* • *AUMENTO ECCESSIVO DELLA VELOCITÀ* • *ROTTURA DI ANDATURA AL PASSO O AL TROTTO PER PIÙ DI 2 FALCATE* • *EVITA L'ENTRATA DELL'OSTACOLO* • *APPOGGIARE UN PIEDE FUORI DALL'OSTACOLO* • *ABBATTE PARZIALMENTE L'OSTACOLO* • *FA 2-3 PASSI DURANTE: LA SALITA O LA DISCESA DA CAVALLO, IL GROUND-TIE O L'IMPASTOIAMENTO* • *DURANTE IL CAMBIO DI GALOPPO SEMPLICE NEL CASO IN CUI LA TRANSIZIONE SUPERI LE DUE FALCATE DI TROTTO O PASSO.*
5	• *SCENDE DALL'OSTACOLO CON 2 PIEDI O PIÙ* • *MANCATA MANOVRA SULL'OSTACOLO (es.: back, pivot, fermata, o altro)* • *ABBATTIMENTO GRAVE DELL'OSTACOLO* • *LASCIAR CADERE L'OGGETTO CHE SI DEVE SPOSTARE DA UN PUNTO ALL'ALTRO (IMPERMEABILE, TRONCO, BANDIERA)* • *LASCIAR CADERE LA LONGHINA DURANTE UNA PROVA IN HAND* • *CADUTA DELLA CORDA NEL "CANCELLO IN CORDA"* • *STACCARE LA MANO DAL CANCELLO DURANTE L'ESECUZIONE* • *IMPENNATA,CALCIO,MORSO,SGROPPATA,GRAVE DISUBBIDIENZA* • *ERRATA ANDATURA PER TUTTA LA PERCORRENZA (dove l'andatura non è considerata ostacolo o parte di esso)* • *INDIETREGGIAMENTO INCONTROLLATO* • *FA 4 O PIÙ PASSI DURANTE: LA SALITA O DISCESA DA CAVALLO , IL GROUND -TIE E L'IMPASTOIAMENTO* • *SENSO DELLA ROTAZIONE ERRATO* • *SIDE PASS VERSO LA DIREZIONE ERRATA* • *MANCATO STOP SULL'OSTACOLO OVE INDICATO* • *LASCIAR CADERE LA CORDA DURANTE IL TRASCINAMENTO DEL TRONCO* • *OGNI QUAL VOLTA SI UTILIZZI LA LUNGHINA PER INCITARE / SPOSTARE IL CAVALLO NELLE GARE IN HAND* • *CONTATTO VOLONTARIO CON IL CAVALLO* • *SE SI DIMENTICA O SI SBAGLIA COMPLETAMENTE UNA FIGURA DURANTE UNA PERCORRENZA* • *IL CAVALLO NON ASCOLTA IL CAVALIERE* • *CAVALLO TROPPO REATTIVO - SPAVENTATO* • *GALOPPO FALSO SOPRA LE 2 FALCATE e/o MANCATO CAMBIO DI GALOPPO OVE RICHIESTO* • *INCLUSIONE DI MANOVRA (ES. CERCHIO, SIDEPASS, PIVOT* • *SALIRE CON DUE PIEDI SU UN OSTACOLO NON PREVISTO*

***Spareggio (Tie Breaker)

Il giudice senior designerà uno o più ostacoli come "ostacolo tie breaker" da evidenziare sul layout e nella descrizione del percorso.
Il secondo e terzo "ostacolo tie breaker" saranno scelti e utilizzati solo nel caso in cui il primo ostacolo tie breaker non dovesse sbloccare il punteggio di parità dei partecipanti. Questi saranno designati prima dell'inizio della gara.
In caso di parità della prima posizione i binomi avranno la possibilità di decidere tra:

- *disputare il RUN-OFF, sul medesimo pattern (o parte di esso), con medesimo ordine di ingresso. In caso di pareggio durante il RUN-OFF verrà decretato il vincitore tramite il lancio della monetina. In entrambi i casi al vincitore verrà automaticamente assegnato il primo posto e a seguire gli altri punteggi*
- *Dichiarare CO-CHAMPION assegnando il premio attraverso il lancio della monetina. In questo caso i punti della prima e della seconda posizione verranno sommati e equamente ripartiti tra i concorrenti.*

6. TRANSIZIONI E MODALITÀ

Le andature sono parte integrante di un percorso di Mountain Trail e ne saranno valutate nella qualità.
Queste devono essere naturali, fluide e con un buon avanzamento, rimanendo sempre sotto controllo.
Nei percorsi potranno esserci (in base al pattern) tutte e tre le andature comprese le relative estensioni.
Il movimento dovrà essere ben cadenzato, rilassato ed equilibrato mantenendo una postura naturale tipica della propria razza di appartenenza.
Nei percorsi in cui è richiesto il trotto o il galoppo prima o dopo un ostacolo, ci sarà quindi un cambio d'andatura in ingresso o in uscita, dato che gli ostacoli sono da percorrere sempre al passo.
La transizione sarà parte integrante dell'ostacolo dove il giudice andrà a premiare i binomi che riusciranno ad effettuare il cambio d'andatura con miglior tempismo e il più vicino all'ostacolo.
Le andature verranno sempre giudicate
Le andature devono essere sempre assegnate dal giudice in base alla difficoltà dei livelli
È importante definirle prima con precisione indicandole sul percorso
Devono essere fluide, con impulso in avanti, e le transizioni ascendenti e discendenti ben controllate.
Nel caso in cui le andature siano parte dell'ostacolo (es. TROTTO + BASCULA) oppure siano percorrenze (es. PASSO tra un ostacolo e l'altro) , verra assegnata l'eventuale penalità come da tabella SULL'OSTACOLO SUCCESSIVO.
Le traiettorie delle andature di percorrenza devono essere il più compatibili possibile a quelle disegnate dal giudice sul percorso, lasciando al cavaliere la possibilità di scegliere la traiettoria che permetta la riuscita migliore dell'ostacolo, senza incorrere in errore di percorso.
Nel caso in cui venga richiesta una figura specifica (es. GIRO INTORNO ALLA PEDANA AL TROTTO, SERPENTINA, FIGURA 8) e quest'ultima viene sbagliata o dimenticata, sarà assegnata la penalità come da tabella.

- WESTERN CLASSES

WALK-Passo .

Il passo dovrebbe avere delle movenze naturali , 4 tempi ben definiti, il cavallo deve muoversi in linea retta, in linea con la camminata.

La camminata deve essere con la mozione in avanti ,il passo deve avere la lunghezza in armonia e relazione con la stazza del cavallo.

Verra' sempre considerato la conformazione e la razza .

JOG- trotto

Il trotto e' un andatura morbida in due tempi ,in diagonale, il trotto deve essere bilanciato con un buon impulso in avanti. i cavalli che trottano con i piedi troppo indietro (striscianti) o con le ginocchia troppo elevate non seguono il passo richiesto, ma verra' comunque considerata la razza di appartenenza. Verra' sempre considerato la morfologia ,la conformazione, l'altezza e la razza.

EXTENDED JOG-trotto allungato

il movimento considerato povero se non allunga mai la falcata e sembra difficoltoso da montare.

Il trotto allungato medio ha un ritmo più' veloce e appare morbido da cavalcare.

Il trotto allungato di buona qualità' ha la falcata allungata in maniera ovvia con un leggero alzamento di ritmo in unione con poco sforzo e fluidità.

LOPE-Galoppo

Il galoppo e' un andatura ritmica a tre tempi con un tempo di sospensione.

Il cavallo dovrebbe galoppare con un passo naturale ed apparire rilassato ,regolare e morbido dovrebbe essere montato ad una velocità' che rispecchia il modo naturale del galoppo.

La testa dovrebbe essere mantenuta ad un angolatura naturale e adatto alla conformazione del cavallo (tutte le andature).

Avremo il galoppo sinistro (anteriore e posteriore sinistro avanti) seguendo la direzione a mano sinistra ed il galoppo destro (anteriore e posteriore destro avanti) seguendo la direzione a mano destra altrimenti sarà considerato galoppo falso o disunito (vedere tabella penalità).

I cavalli che viaggiano con un andatura a 4 tempi non sono performanti al galoppo richiesto.

BACK UP-indietreggiare

Molto povero quando Il cavallo che mostra resistenza e pesantezza davanti, apre la bocca, non è in linea diretta e/o si storta.

Un back medio è dritto con poco contatto e senza esitazione.

Un buon back up mostra un esecuzione di movimento bilanciato e fluido, l'indietreggiare e' dritto, con pochissimo contatto e senza esitazione, non apre la bocca.

L'ordine di priorità' per valutare l' andatura western segue una gerarchia che deve essere d'aiuto a tutti i giudici per valutarne la correttezza :

- ENGLISH CLASSES

Andature monta inglese

WALK-Passo .

Il passo dovrebbe avere delle movenze naturali, 4 tempi ben definiti, il cavallo deve muoversi in linea retta, in linea con la camminata.

La camminata deve essere con la mozione in avanti, il passo deve avere la lunghezza in armonia e relazione con la stazza del cavallo.

Verrà sempre considerato la conformazione e la razza .

Una povera andatura ha un' apparenza robotica, come se fosse una marcia e non ha i 4 tempi ben definiti, può apparire pauroso ed intimidito o può sembrare di voler andare al trotto o, al contrario, potrebbe essere troppo lento sembrando stanco o annoiato con completa perdita di fluidità.

Un buon passo ha 4 tempi ben definiti, il cavallo e' in avanti, ha una top line bilanciata e naturale. Mantiene, ritmo, fluidità e cadenza e mantiene la cadenza con poco contatto alle redini.

TROT- trotto

Il trotto e' un andatura morbida in due tempi, in diagonale. Il trotto deve essere bilanciato con un buon impulso in avanti.

I cavalli che trottano con i piedi troppo indietro (striscianti) o con le ginocchia troppo elevate non seguono il passo richiesto, ma verra' comunque considerata la razza di appartenenza.

Verrà sempre considerato la morfologia, la conformazione, l'altezza e la razza.

Quando il trotto è povero l'andatura non è a due tempi, non è fluida, potrebbe essere debole, muovendosi con l'aiuto della posizione del collo(su e giù), non è riunito.

Il trotto corretto o di buona valutazione è a 2 tempi, sincronizzati sulla diagonale, i due piedi che toccano il suolo devono farlo contemporaneamente. L'espressione del cavallo deve essere rilassata e piacevole, orecchie avanti, a suo agio quando viene montato.

Andatura eccellente quando il cavallo è nella top line, in riunione perfetta, con l'espressione dolce.

EXTENDED TROT-trotto allungato

il movimento considerato povero se non allunga mai la falcata e sembra difficoltoso da montare.

Il trotto allungato medio ha un ritmo più veloce e appare morbido da cavalcare, estende il trotto in maniera rilassata .

Il trotto allungato di buona qualità ha la falcata allungata con un leggero alzamento di ritmo unito al poco sforzo ed ad una buona fluidità.

Andatura eccellente quando il cavallo non usa le ginocchia, arrotonda la schiena, spinge con il posteriore.

CANTER-Galoppo

Il galoppo è un andatura ritmica a tre tempi con un tempo di sospensione.

Il cavallo dovrebbe galoppare con un passo naturale ed apparire rilassato, regolare e morbido dovrebbe essere montato ad una velocità che rispecchia il modo naturale del galoppo.

La testa dovrebbe essere mantenuta ad un angolatura naturale e adatto alla conformazione del cavallo (tutte le andature).

Avremo il galoppo sinistro (anteriore e posteriore sinistro avanti) seguendo la direzione a mano sinistra ed il galoppo destro (anteriore e posteriore destro avanti) seguendo la direzione a mano destra, altrimenti sarà considerato galoppo falso o disunito.

I cavalli che viaggiano con un andatura a 4 tempi non sono performanti al galoppo richiesto.

Un galoppo povero è quando un cavallo mostra di non aver voglia, non ha il ritmo ben definito dei 3 tempi, non ha self-carriage, sembra piatto con la schiena, senza impulso e tempo di sospensione, ha poca consistenza nella velocità, è senza collection, ha una falcata veloce e corta.

Le caratteristiche negative potrebbero essere l'espressione e la consistenza nella sua top-line.

Un buon galoppo è quando il cavallo è confortevole nell'andatura, ha i 3 tempi ,una buona mozione in avanti, grande espressione, buona consistenza, stile, impulso, sospensione.

Un galoppo eccellente è un cavallo ben riunito che usa la sua top-line, spinge con le gambe posteriori per creare l'andatura, il ginocchio è leggermente piegatosi muove con dei passi lunghi ma lenti, grande sospensione, impulso, elasticità, confidente, rilassato, contatto leggerissimo all'imboccatura.

HAND GALLOP-Galoppo allungato

Dovrebbe essere un allungamento dell'andatura ma sotto controllo ed essere in grado di fermarsi, se richiesto con il conseguente rilascio delle redini.

BACK UP-indietreggiare

Molto povero quando Il cavallo che mostra resistenza e pesantezza davanti, apre la bocca, non è in linea diretta e/o si storta.

Un back medio è dritto con poco contatto e senza esitazione.

Un buon back up mostra un esecuzione di movimento bilanciato e fluido ,l'indietreggiare è dritto, con pochissimo contatto e senza esitazione, non apre la bocca.

Le andature devono essere valutate secondo l'ordine delle priorità sotto riportate:

1)CORRETTEZZA

I giudici devono valutare se l'esibitore ha eseguito ogni andatura correttamente come da definizione delle tre andature.La distinzione della cadenza dei tempi e' essenziale.

2) QUALITA'

E' il secondo elemento di importanza in questa gerarchia e puo' essere considerato solo se l'andatura e' corretta'.

Quando i giudici valutano le caratteristiche di un andatura, tra le tante considerazioni, devono valutare la grazia complessiva dei movimenti, l'espressione rilassata, la morbidezza del movimento, la consistenza, la lunghezza del passo dell'andatura disegnata e la top-line.

3) GRADO DI DIFFICOLTA'

questa e' la cosa meno importante e l'ultimo elemento della gerarchia.

Questo elemento puo' essere considerato solo se l'elemento della correttezza e' stato soddisfatto e la combinazione della correttezza e della qualità' permettono la valutazione del giudizio .

La difficolta' e' influenzata dall'esibizione di un cavallo ad avere ritmo, transizioni, velocità',movimento, andature e posizione eccellenti, lunghezza delle redini che danno un immagine di quasi perfezione.

L'esecuzione delle andature con un ottimo ritmo ,raso suolo, naturale ha un livello di difficoltà molto alto.

Un trotto ed un galoppo di buon ritmo che non sacrificano la qualità, ha un livello di difficolta' molto alto.

La lentezza che sacrifica la correttezza o impatta negativamente la qualità sarà considerata incorretta e un esecuzione di basso livello.

Le andature possono essere considerate:

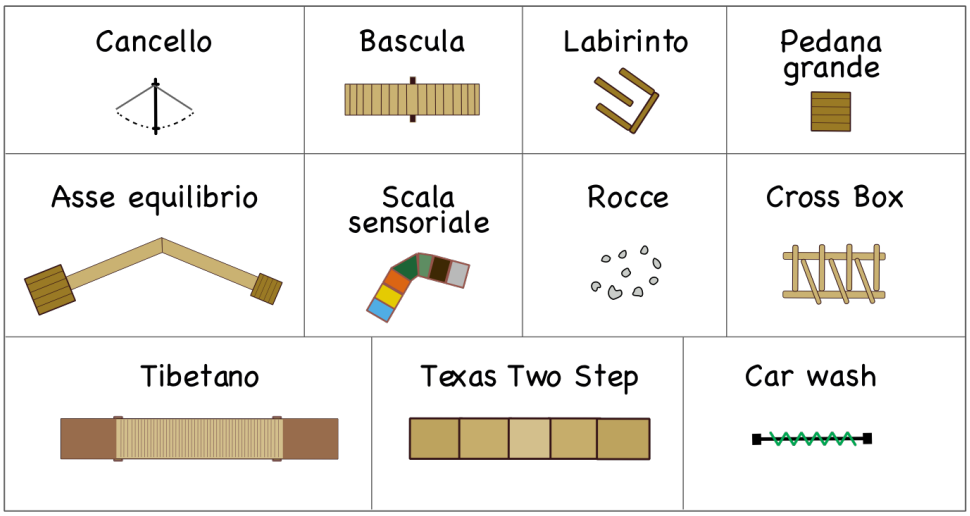
- *estremamente povere*
- *molto povere*
- *povere*
- *medie*
- *buone*
- *molto buone*
- *eccellente*

7. OSTACOLI

I campi, gli ostacoli ed i passaggi naturali devono essere ***realizzati in sicurezza*** *e* ***dimensionati per portare il peso dei cavalli****, non devono presentare materiali sdrucciolevoli e qualsiasi altra caratteristica che possa essere pericolosa per la salute del cavallo e del cavaliere.* ***Il giudice*** *ha il compito,* ***dopo il sopralluogo*** *prima della gara, di* ***valutare l'idoneità del campo*** *ed* ***eliminare*** *eventuali* ***ostacoli pericolosi****.*

Dovranno essere presenti ***almeno 6 tra i seguenti ostacoli****:*

- ***ponte tibetano***
- ***bascula***
- ***rolling bridge***
- ***labirinto in back***
- ***ASSE d' equilibrio***
- ***pedana quadrata***
- ***sensoriale***
- ***texas two steps***
- ***car wash***
- ***cross box***
- ***sequenza di rocce***
- ***cancello***



8. PATTERN

Prima dell'inizio delle gare i cavalieri potranno svolgere una ricognizione a piedi del pattern della durata di 5 minuti, durante la quale il giudice sarà a disposizione per eventuali chiarimenti.

RIDING:

- pattern 1R:

Difficoltà: ostacoli solo in percorrenza, ad esclusione di: assi di equilibrio alte, Texas two step, cancello, discese e salite ripide, gradoni alti, si consiglia di verificare l'altezza degli ostacoli in quanto in questa categoria potrebbero essere presenti anche i piccoli pony.
Andature: passo
Numero ostacoli: minimo 6 massimo 8

- pattern 2R:

Difficoltà: ostacoli solo in percorrenza, ad esclusione di: assi di equilibrio alte, Texas two step, cancello, discese e salite ripide, gradoni alti, si consiglia di verificare l'altezza degli ostacoli in quanto in questa categoria potrebbero essere presenti anche i piccoli pony.
Andature: passo, trotto e back (livello semplice)
Numero ostacoli: minimo 8 massimo 10

- pattern 3R:

Difficoltà: ostacoli solo in percorrenza, ad esclusione di: assi di equilibrio alte, Texas two step, cancello, discese e salite ripide, gradoni alti.
Andature: passo, trotto e back (livello semplice)
Numero ostacoli: minimo 8 massimo 12

- pattern 4R:

Difficoltà: ostacoli solo in percorrenza o in back. No cancello
Andature: passo, trotto, galoppo e back
Numero ostacoli: minimo 10 massimo 14

- pattern 5R:

Difficoltà: tutti gli ostacoli in percorrenza con eventuale aggiunta di back, rotazioni, pivot e sidepass, con coefficiente di difficoltà semplice.
Andature: passo, trotto, galoppo con cambi di galoppo e back
Numero ostacoli: minimo ostacoli 10 massimo 17

- pattern 6R:

Difficoltà: tutti gli ostacoli in percorrenza con eventuale aggiunta di back, rotazioni, pivot e sidepass, con coefficiente di difficoltà medio-alto.
Andature: passo, trotto, galoppo con cambi di galoppo e back
Numero ostacoli: minimo ostacoli 10 massimo 17

- pattern 7R:

Difficoltà: tutti gli ostacoli in percorrenza con eventuale aggiunta di back, rotazioni, pivot e sidepass, con coefficiente di difficoltà alto. Pattern ad elevata dinamicità e tecnica.
Andature: passo, trotto, galoppo con cambi di galoppo e back
Numero ostacoli: minimo ostacoli 10 massimo 17

IN HAND

- ***pattern 1H:***

Difficoltà: ostacoli solo in percorrenza
Andature: passo, trotto e back (livello semplice)
Numero ostacoli: minimo 8 massimo 10

- ***pattern 2H:***

Difficoltà: tutti gli ostacoli in percorrenza con eventuale aggiunta di back, rotazioni, pivot e sidepass, con coefficiente di difficoltà semplice.
Andature: passo, trotto, e back
Numero ostacoli: minimo 8 massimo 10

- ***Pattern 3H***

Difficoltà: tutti gli ostacoli in percorrenza con eventuale aggiunta di back, rotazioni, pivot e sidepass, con coefficiente di difficoltà medio-alto.
Andature: passo, trotto, e back
Numero ostacoli: minimo 8 massimo 10

9. ATTREZZATURE E IMBOCCATURE

Su richiesta del giudice *il cavaliere dovrà* ***esibire l'imboccatura***.

Il cavallo può essere montato:
per ***i pattern 1,2,3,4*** *con* ***filetto, bosal, capezza e morso a due mani****;*

per ***il pattern 5*** *con* ***filetto, bosal, capezza a due mani e morso a una mano****;*

per ***i pattern 6 e 7*** *con il* ***morso, filetto, bosal o capezza ad una mano*** *per la monta americana, in* ***collare ad una mano per la categoria bridleless***.

Per quanto riguarda le tipologie di imboccature ammesse rimandiamo ai regolamenti delle varie tipologie di monta.

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 (lattex, 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.

Le redini romal potranno essere accorciate come da regolamento AQHA.

- 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 sotto al barbozzole, sopra il naso,, il muso o la nuca, 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,
- Chiudibocca
- Tutto quanto non compreso nelle attrezzature consentite che possa ledere il benessere del cavallo.

• *IN HAND*

*La Conduzione può essere fatta in ogni modo **sia a "sinistra" sia "destra"**, mantenendo però come **criteri principali di giudizio** l'andatura, l'incollatura e la fluidità. Qualora si dovesse cambiare il lato di conduzione (la mano) la manovra deve essere fluida e piacevole.*

10. TENUTA E ABBIGLIAMENTO

La tenuta deve essere conforme al tipo di monta praticata.
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.
Gli under 18 devono indossare il casco e il corpetto omologati, da terra e in sella.

EQUIPAGGIAMENTO MONTA INGLESE

Nella monta inglese, il cavaliere deve indossare i pantaloni con colori tradizionali, marrone, grigio, verde scuro, nero o bianco.
La camicia o polo deve avere maniche lunghe, colori tenui bianco.
La giacca completa la tenuta del cavaliere, allacciata, di colore blu ,grigio, nero, marrone, quadretti.
I colori sgargianti o fluorescenti, non si possono usare.
Il cap o caschetto devono essere omologati, avere la mentoniera, essere della misura appropriata e devono essere indossati sempre allacciati.
Sono obbligatori nella categoria youth e per quanto riguarda le categorie Non Pro e Open possono essere sostituiti con copricapi tradizionali.
Il corpetto per i minorenni è obbligatorio.
I guanti possono essere utilizzati, gli speroni devono essere a goccia o dritti, il frustino classico di circa 60 cm impugnato assieme alle redini in direzione della spalla.
Gli stivali modello classico, con la cerneria posteriore o le stringhe anteriori, jodhpurs colore nero, marrone, grigio, di gomma, cuoio, pelle.
Il giudice ha l'autorità' di squalificare l'esibitore che indossa o inserisce nell'attrezzatura una componente che da un vantaggio antisportivo e non autorizzato al concorrente stesso.

EQUIPAGGIAMENTO MONTA WESTERN

Nella monta americana il cavaliere deve indossare jeans modello boots cut, colore blue, nero, beige, marroni, grigio .
Sono appropriati stivali di tipo western alti fino al polpaccio , stivali modello lacer, stringati alti con il jeans all'interno.
Il cappello deve essere classico, qualsiasi colore tranne cappelli fluorescenti, non allacciato ma di misura appropriata.
Obbligatori cap e corpetto per i minorenni.
Possono essere utilizzati i guanti, gli speroni possono essere fissi o a rotella .
La camicia ideale è con colletto con il finale a punta, a tinta unita, quadretti, jeans, righe con maniche lunghe e polsini allacciati; è possibile utilizzare un gilet. Il giudice ha l'autorità di squalificare l'esibitore che indossa o inserisce nell'attrezzatura una componente che da un vantaggio antisportivo non autorizzato al concorrente stesso.

11. RECLAMI UFFICIALI

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.

12. REQUISITI SANITARI CAVALLO

Il cavallo dovrà essere in regola con i Coggin's test e le vaccinazioni antinfluenzali.

• BENESSERE DEI CAVALLI

L'età minima del cavallo *per competere nelle* ***categorie Riding è 3 anni*** *e nelle* ***In Hand 1 anno****.*
Il ***giudice*** *dovrà* ***eliminare*** *immediatamente il* ***cavallo*** *che* ***presenti tracce di sangue*** *o altri evidenti* ***segni di abuso*** *o che presenti* ***zoppie****.*
Ogni cavallo *può fare un* ***massimo di 8 entrate giornaliere****.*
Il cavallo può fare più ingressi *nelle varie categorie* ***ad eccezione della categoria Open e della categoria Bridleless.***

PARAGRAFO INTEGRATO SECONDO LE NUOVE DISPOSIZIONI MINISTERIALI PER IL BENESSERE DEL CAVALLO SPORTIVO

DISCIPLINE SPORTIVE CHE PREVEDONO L'IMPIEGO DI ANIMALI
Capo I Disposizioni generali

Art. 19

Benessere degli animali impiegati in attività sportive

1. Coloro che detengono a qualsiasi titolo un animale impiegato in attività sportive, sono tenuti a preservarne il benessere, in termini di alimentazione, cura della salute e accudimento nel rispetto delle
sue esigenze etologiche.
2. Sono vietati metodi di addestramento e di allenamento che possono danneggiare la salute e il benessere psicofisico dell'animale, in quanto essere senziente ai sensi dell'articolo 13 del Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea. È altresì vietato qualsiasi metodo di coercizione o costrizione e l'utilizzo di mezzi o dispositivi che possano provocare danni alla salute e al benessere psicofisico dell'animale e comunque provocarne sofferenza. Devono essere utilizzati metodi di addestramento che tengono conto delle capacità cognitive e delle modalità di apprendimento degli animali.
3. Non è ammesso far allenare e gareggiare animali in stati fisiologici incompatibili con lo sforzo richiesto, come nel caso di gravidanza avanzata o di allattamento. La bardatura e le attrezzature da utilizzare per l'attività sportiva, compresa la ferratura, devono essere idonei ad evitare all'animale lesioni, dolore, sofferenze o disagi psico-fisici.
4. Le caratteristiche tecniche delle piste, dei campi e delle aree di gara, comunque denominate, nonché di tutte le relative attrezzature devono rispondere a criteri di sicurezza e salvaguardia dell'incolumità degli animali. Le strutture dove gli animali vengono custoditi devono assicurare agli stessi uno spazio di movimento e di riposo adeguato alla loro specifica natura.
5. Ogni animale deve essere dotato di un documento di identità anagrafica intestato a persona fisica maggiore di età o a persona giuridica, che ne assume i doveri di custodia, di mantenimento e di cura, e di una scheda sanitaria.
6. È fatto divieto di macellare o sopprimere altrimenti gli animali non più impiegati in attività sportive, fatta eccezione per l'abbattimento umanitario.
7. I veicoli per il trasporto degli animali devono garantirne la sicurezza e l'incolumità, essere ben ventilati, puliti e disinfettati e il trasporto deve avvenire nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 3 del Regolamento (CE) 1/2005 del Consiglio, del 22 dicembre 2004 e, comunque, garantendo condizioni tali da non esporre gli animali a lesioni o sofferenze.
8. È fatto obbligo al proprietario dell'animale di stipulare una polizza assicurativa per i danni provocati dall'animale anche qualora si trovi sotto la custodia di soggetto diverso dal proprietario stesso.

Art. 22

Definizione del «cavallo atleta»

1. Un cavallo e in generale un equide è definito «cavallo atleta» quando ricorrano congiuntamente i seguenti requisiti:

a) sia definibile «equide registrato», ai sensi dell'articolo 2 del Regolamento (UE) n. 262/2015 della Commissione, del 17 febbraio 2015, come risulta dal «Documento di Identificazione», conforme allo stesso Regolamento europeo;

b) sia dichiarato non destinato alla produzione alimentare, come previsto dal Regolamento (UE) n. 262/2015 e come risultante dal «Documento di Identificazione» conforme allo stesso Regolamento (UE) n. 262 del 2015, anche dopo la cessazione dell'attività sportiva;

c) sia iscritto al «repertorio cavalli atleti» presso la Federazione Italiana Sport Equestri o la Federazione Pentathlon Moderno o la FitetrecAnte, o un Ente di Promozione Sportiva come risulta dal «Documento di Identificazione» o dal documento emesso dal sistema di tesseramento dello stesso organismo sportivo interessato.

2. Sono fatte salve le competenze del Ministero delle politiche agricole, alimentari e forestali riguardo l'emissione del passaporto dell'equide (Documento di Identificazione)

13. 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.*

• SEGRETERIA DI GARA

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.

• 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.

• ***STEWARD***

Lo steward è un giudice e come tale non deve avere conflitto di interessi all'interno dello show.
Lo steward ha il compito, in generale, di controllare ed aiutare la buona riuscita dell'evento in accordo con lo show manager, la segretaria, il giudice di gara. Ogni condotta individuale sarà segnalata da parte dello steward e soggetta a revisione da parte della commissione giudici.
È fondamentale che verifichi lo stato di benessere dei cavalli partecipanti all'evento, senza mai sostituirsi alla figura del veterinario, che potrebbe invece essere chiamato per controllare:

- **un grave stato di zoppia**
- **un evidente malessere**

Lo steward dovrà monitorare il campo prova, i corridoi e i box dei cavalli ed assicurarsi che si svolga il lavoro in sicurezza secondo quanto stabilito nel regolamento ufficiale.
L'atteggiamento dello steward designato per l'evento dovrà essere quello di ***verificare e prevenire maltrattamenti sul cavallo, tramite le seguenti attività di controllo e vigilanza circa****:*

- abusi
- maltrattamenti
- uso improprio degli strumenti di lavoro
- stato generale del cavallo
- condizione fisica
- fianchi segnati dagli speroni
- bocca o angoli labiali evidentemente segnati dall' imboccatura
- sangue
- morsi illegali
- attrezzatura illegale
- pittura sui fianchi che nasconda segni evidenti di speronate
- fornire alla segreteria un report completo scritto al termine della gara.

È fortemente consigliato vestire appropriatamente per meglio rappresentare la propria posizione.

• ***GIUDICI***

Tutte le competizioni sono dirette 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.

I giudici devono attenersi a quanto previsto dal vigente Regolamento Ufficiali di Gara

• ***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.

	3 STELLE ⭐⭐⭐	***2 STELLE*** ⭐⭐	***1 STELLA*** ⭐
DESCRIZIONE	*GARA IN 1 O PIÙ GO + EVENTUALI SPECIAL EVENT*	*GARA IN 1 GO SU UNO O PIU GIORNI*	*GARA IN UN UNICO GO IN GIORNATA*
LOCATION	*FIERE O CENTRI FITETREC*	*CENTRI FITETREC*	*CENTRI FITETREC*
COMITATO ORGANIZZATORE	*CENTRO OSPITANTE/ IMTHA*	*CENTRO OSPITANTE/ IMTHA*	*CENTRO OSPITANTE*
TESSERAMENTO ATLETI	*FITETREC / IMTHA GOLD*	*FITETREC / IMTHA BASE*	*FITETREC / IMTHA GOLD*
VALIDITÀ CIRCUITO		*REGIONALE FITETREC HIGH POINT IMTHA (SE TESSERATO GOLD)*	*HIGH POINT IMTHA*
COEFFICENTE PUNTI HIGH POINT IMTHA	*X3*	*X2*	*X1*
GIUDICE	*3 STELLE* ⭐⭐⭐	*2 STELLE* ⭐⭐	*1 STELLA* ⭐
STEWARD	*SI*	*CONSIGLIATO*	*NO*
AMBULANZA	*SI*	*SI*	*SI*
SEGRETERIA	*IMTHA/FITETREC*	*FITETREC*	*IMTHA/CENTRO*
SCORECARD	*DIGITALE*	*CARTACEO/DIGITALE*	*CARTACEO*
SCRIBE	*UFFICIALE*	*UFFICIALE*	*CENTRO*
VETERINARIO	*SI*	*SI*	*REPERIBILE*
MANISCALCO	*SI*	*SI*	*REPERIBILE*

14. ORGANIZZAZIONE GARE

I pattern dovranno essere pubblicati entro il lunedì antecedente alla gara.

Le iscrizioni *sono da effettuarsi* ***entro le 24 del mercoledì antecedente le gare.*** *Le iscrizioni pervenute dopo tale data avranno una maggiorazione pari al 50%, ad eccezione delle integrazioni per binomi già iscritti.*

- *I comitati organizzatori si assumono la responsabilità economica ed organizzativa degli eventi. Essi sono altresì responsabili della qualità e della sicurezza dei campi gara e dei campi prova, della ricettività dei cavalli in strutture idonee e di tutti i servizi logistici necessari.*
- *Sarà cura di ogni centro ospitante chiudere le iscrizioni ad esaurimento dei box disponibili.*
- *Il comitato organizzatore in base alla tipologia di gara si occuperà di contattare tutte le figure obbligatorie (vedi tabella organizzazione gare).*
- *Sono inoltre a carico del comitato organizzatore organizzare le premiazioni concoccarde e/o eventuali premi*

• CAMPO PROVA

Il campo prova deve essere di dimensioni adeguate in base alla tipologia dell'evento, essere delimitato e sicuro.

Lo ***steward*** *ha facoltà di fermare e segnalare al responsabile di giuria chiunque non rispetti le seguenti regole :*

- *È obbligatorio per le categorie di avviamento (pat.A1) e per i minorenni essere accompagnati dall'istruttore di riferimento o da un delegato per iscritto (minimo 1°livello/accompagnatore)*
- *È obbligatorio essere iscritti alla gara e mostrare il numero di testiera*
- *Ogni cavaliere potrà essere accompagnato da un unico assistente*
- *È vietato l'accesso ai cani*
- *È obbligatorio rispettare gli orari e le sessioni riservate*
- *È vietato montare un cavallo oltre i 90 minuti continutivi*
- *Sono vietati i maltrattamenti e qualsiasi azione dannosa all'immagine della federazione e dello show manager*

15. CIRCUITI E TIPOLOGIA DI GARE

• CIRCUITO HIGH POINT IMTHA

Circuito riservato ai soci IMTHA GOLD (tesseramento FITETREC obbligatorio) dove in base alla tipologia di gara gli atleti acquisiranno dei punteggi che stabiliranno a fine stagione il campione di ogni singola categoria.
I primi 10 di ogni categoria avranno accesso diretto alla finale del campionato italiano FITETREC/ IMTHA.

• ***CIRCUITO REGIONALE FITETREC-ANTE***

Le gare a 2 stelle⭐⭐ e a 3 stelle ⭐⭐⭐ di ogni singola regione avranno valenza per la classifica del campionato regionale, gli atleti con residenza sportiva in quella regione parteciperanno per il titolo di campione regionale. Ogni Campionato regionale dev'essere previsto su almeno 2 tappe, prevedendo non più di una tappa a 3 stelle ⭐⭐⭐.Di ogni regione dove avrà luogo un campionato accederanno alle finali del campionato italiano FITETREC/IMTHA i primi 5 di ogni singola categoria.

• ***COPPA ITALIA***

Circuito aperto a tutti i cavalieri, da svolgersi solo nell'ambito delle gare a 3 stelle ⭐⭐⭐ nelle seguenti categorie:

- *Bridleless*
- *Open*
- *Non pro*
- *Youth*
- *Novice level 2*
- *Novice Horse Open*
- *Open in hand*

Il punteggio della gara a 3 stelle ⭐⭐⭐ concorrerà ad alimentare la classifica del circuito secondo classifica di giornata.
Per quanto riguarda patenti e pattern, fare riferimento alle categorie di appartenenza.
A fine stagione i primi in classifica di ogni categoria saranno decretati vincitori della Coppa Italia e avranno accesso alle finali del campionato italiano.
Obbligatori tesseramento IMTHA BASE e FITETREC-ANTE.

• ***SPECIAL EVENT***

Competizione singola con montepremi
Svolto durante le gare a 3 stelle⭐⭐⭐ o durante le finali nazionali nelle seguenti categorie:

- *Open*
- *Non pro*
- *Novice level 2*
- *Novice horse*
- *Bridleless*

Per quanto riguarda patenti e pattern, fare riferimento alle categorie di appartenenza.
Obbligatorio per partecipare il tesseramento FITETREC-ANTE e IMTHA GOLD.

• ***FUTURITY NON PRO***

Competizione riservata ai cavalli fino a 4 anni di età.
Età: dagli 8 anni compiuti
Patente: A2
Obblighi: presenza in campo di un istruttore
Pattern: 4R
Obbligatori tesseramento IMTHA BASE e FITETREC-ANTE.

• ***FUTURITY OPEN***

Competizione riservata ai cavalli fino a 4 anni di età.
Età: dal 14 anni compiuti (soglia minima prevista per l'acquisizione della patente A3MT)
Patente: A3MT
Obblighi: presenza in campo di un istruttore per i minorenni
Pattern: 5R
Obbligatori tesseramento IMTHA BASE e FITETREC-ANTE.

• ***TROFEO DELLE REGIONI***

Gara a squadre dove ogni regione potrà schierare 1 atleta per singola categoria.
- in hand
- novice level 2
- non pro
- open
ogni cavaliere potrà gareggiare per una sola categoria.
Per quanto riguarda patenti e pattern, fare riferimento alle categorie di appartenenza.
Obbligatori tesseramento IMTHA BASE e FITETREC-ANTE.

• ***TROFEO DEI CENTRI IMTHA***

Gara a squadre dove ogni centro potrà schierare 1 atleta per singola categoria.
- in hand
- novice level 2
- non pro
- open
ogni cavaliere potrà gareggiare per una sola categoria.
Per quanto riguarda patenti e pattern, fare riferimento alle categorie di appartenenza.
Obbligatorio per partecipare il tesseramento FITETREC-ANTE e IMTHA GOLD.

• ***FREESTYLE***

Gara senza pattern prestabilito, i binomi dovranno sviluppare un proprio percorso con coreografia.
I partecipanti verranno valutati in base a:
- originalità
- artisticità e musicalità
- tecnica
- livello di difficoltà.
Sarà possibile presentare una coreografia individuale o di gruppo.
Gara svolta nelle seguenti categorie:
- Open
- Novice level 2
- Non Pro
a seconda della categoria di appartenenza.
Per quanto riguarda patenti e pattern, fare riferimento alle categorie di appartenenza.
Obbligatorio per partecipare il tesseramento FITETREC-ANTE e IMTHA GOLD.

16. FINALE CAMPIONATO ITALIANO FITETREC-IMTHA

La stagione agonistica si concluderà con l'assegnazione del titolo italiano per ogni singola categoria di campionato.

• MODALITÀ DI ACCESSO ALLE FINALI NAZIONALI:

- *I primi 5 della classifica regionale di ogni regione.*
- *I primi 10 della classifica highpoint IMTHA.*
- *Primi classificati d'ogni categoria della Coppa Italia.*

IN CASO DI MANCATA PARTECIPAZIONE DA PARTE DI UNO O PIU AVENTI DIRITTO SI PROCEDERÀ CON LO SCORRIMENTO DELLA CLASSIFICA, secondo il seguente ordine: classifica regionale, classifica Coppa Italia e Classifica HIGH-POINT.

17. CLASSIFICHE DI GIORNATA

Tutte le classifiche (regionale, Coppa Italia e HIGH-POINT) verranno stilate secondo i piazzamenti di giornata indipendentemente dalla residenza sportiva o dal tesseramento dei partecipanti.
IMTHA e Fitetrec - ante, per la promozione e lo sviluppo allevatoriale delle razze presenti sul territorio nazionale, si impegnano a sottoscrivere accordi con le associazioni di razza estrapolando dalle classifiche dei singoli eventi i risultati dei cavalli iscritti al loro albo genealogico, fornendo ad esse tutti i dati utili alla formazione di classifiche regionali e/o nazionali, decretando anche il miglior cavallo alle finali del campionato italiano di razza.

18. TABELLA ASSEGNAZIONE PUNTI PER LE CLASSIFICHE DEI CAMPIONATI

N° CONCORRRENTI	1° class	2° class	3° class	4° class	5° class	6° class	7° class	8° class
1-2	1	/	/	/	/	/	/	/
3-4	2	1	/	/	/	/	/	/
5-6	3	2	1	/	/	/	/	/
7-8	4	3	2	1	/	/	/	/
9-10	5	4	3	2	1	/	/	/
11-12	6	5	4	3	2	1	/	/
13-14	7	6	5	4	3	2	1	/
15-...	8	7	6	5	4	3	2	1

PER TUTTO QUANTO NON ESPRESSAMENTE DISCIPLINATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO, SI RIMANDA ALLE NORME CONTENUTE NEI REGOLAMENTI FEDERALI
(Statuto, Codice Etico, Regolamento Veterinario, Regolamento Segreterie, Regolamento CNUG, ecc)