



REGOLAMENTO NAZIONALE **DI ITALIAN MOUNTAIN TRAIL** **Definitivo 2018**

IL PROGETTO

Lo scopo dell'Italian Mountain Trail (più semplicemente I.M.T.) è di promuovere la buona capacità di gestire un cavallo (Horsemanship) e di offrire una formula educativa e formativa per il binomio.

I.M.T. Mette alla prova la capacità di un cavallo e di un cavaliere di lavorare come una squadra e di affrontare ostacoli che si potrebbero trovare sui sentieri di montagna o di trekking in generale.

I.M.T. migliora la relazione tra cavaliere e cavallo attraverso nuove esperienze.

Il cavallo e il cavaliere incontreranno vari ostacoli e a volte situazioni difficili sul sentiero, che li aiuteranno ad affrontare gli ostacoli con precisione. Attraverso istruzione e esperienza, montare diventa sempre più piacevole.

Ogni evento di I.M.T. incoraggerà l'istruzione, la sicurezza e il divertimento. L'obiettivo delle competizioni di I.M.T. è esibire un binomio in grado di affrontare il percorso con rilassatezza, dimostrando di avere buon autocontrollo.

Il cavallo dovrà essere in grado di prendere la sua strada attraverso gli ostacoli con coraggio e fiducia. Queste sono le basi essenziali su cui basare un giudizio preciso ed equo.

ASPETTI GENERALI

Il binomio deve dimostrare complicità e buona intesa. Gli ostacoli dell'I.M.T. sono stati appositamente progettati per valutare correttamente questo aspetto. Solo un'ottima collaborazione tra cavallo e cavaliere può far sembrare facile il superamento degli ostacoli e l'occhio esperto del giudice dovrà saper valutare il binomio.

PUNTEGGIO

Come valutare un 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 regolamento. I criteri di giudizio vengono applicati in modo univoco per ogni ostacolo sia esso un ponte, un cancello, l'acqua, i tronchi, le rocce, ecc. I giudici dovranno effettuare le loro valutazioni tenendo presente che ogni ostacolo 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:

- *Entrata sull'ostacolo* -2 punti (per l'esecuzione corretta il punteggio rimane = zero);
- *Transito dell'ostacolo* -5 punti (per l'esecuzione corretta il punteggio rimane = zero);
- *Uscita dall'ostacolo* - 2 punti (per l'esecuzione corretta il punteggio rimane = zero);
- *Punti di merito* – Il giudice che rimane ben impressionato dall'esecuzione da parte del binomio, potrà attribuire un extra di 4 punti e ½ totali per ogni sezione dell'ostacolo: 1 punto e ½ per l'ingresso; 1 punto e ½ per la percorrenza; 1 punto e ½ per l'uscita.

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. In caso di parità il binomio che otterrà il punteggio più alto sugli ostacoli con “doppi punti” 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.

Da +½ a +1 e ½ 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.

Da +½ a +1 e ½ possono essere attribuiti al cavallo che percorre l'ostacolo dimostrando sicurezza e fiducia, dando un'immagine piacevole da guardare.

USCITA

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

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

PUNTI DI MERITO

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 13 e ½ (9 base + 1 punto e ½ per l'entrata, +1 punto e ½ per la percorrenza, +1 punto e ½ per l'uscita). Per ogni singolo ostacolo non è possibile attribuire più di 4 punti e ½ di merito e non è possibile detrarre più di 9 (N.B. Quando l'ostacolo non viene nemmeno tentato vedi Cap. PUNTEGGIO – PENALITA').

PUNTI DEL BINOMIO (HORSEMANSHIP)

Il binomio viene valutato ed osservato anche dall'appropriato uso dell'equipaggiamento equestre, del corretto uso delle mani, l'uso corretto del frustino o di altri strumenti. Sarà valutato il comportamento corretto del cavaliere tra gli ostacoli, ed il comportamento appropriato nell'attesa del proprio turno di gara ivi compresa la fase di riscaldamento del cavallo. 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 esso 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 del binomio 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 da aggiudicare al binomio e potrà attribuirli sugli ostacoli che è chiamato a giudicare. Pertanto la presenza di tre giudici sul percorso consente al binomio di avere a disposizione 15 punti supplementari che saranno aggiunti al punteggio base di 70.

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

PENALITA' IN ENTRATA

-½ al cavallo/binomio che:

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

-1 al cavallo/binomio che:

- non entra nell'ostacolo dritto 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 e ½ al cavallo/binomio che:

- inciampa.

-2 al cavallo/binomio che:

- rifiuta due volte l'ostacolo (dopo tre rifiuti il binomio deve proseguire il percorso e questo si tradurrà in -9 punti)
- non è dritto;
- salta oltre l'entrata dell'ostacolo.

PENALITA' IN PERCORRENZA

-½ al cavallo/binomio che:

- tocca l'ostacolo (per ogni tocco);

da -1 a -½ al cavallo/binomio 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 un passo fuori dall'ostacolo (tranne il ponte di equilibrio)
- si allontana dal centro dell'ostacolo e/o dal percorso.

Da -2 a -2 e ½ al cavallo/binomio 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.

Da -4 a -5 al cavallo/binomio che:

- mette a repentaglio la propria sicurezza;
- esce dall'ostacolo con due o più piedi;
- cade dall'ostacolo;
- lascia cadere a terra l'oggetto da trasportare;
- manifesta continui rifiuti;
- cerca di rifiutare o evitare un ostacolo;
- salta fuori dall'ostacolo con più di un piede una volta che il piede è entrato nell'ostacolo;
- disobbedienza palese;
- effettua quattro o più passi nelle operazioni di discesa;
- si tiene alla sella, se non per montare e smontare e per i grandi gradini, le grandi rocce o i grandi salti;
- eccessive frustate o speronate;
- il cavallo si impenna e/o sgroppa.

PENALITA' IN USCITA

-1/2 al cavallo/binomio che:

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

Da -1 a -1 e ½ al cavallo/binomio che:

- si affretta o precipita l'andatura;
- non rimane dritto per la lunghezza di un cavallo;
- non è centrato all'ostacolo.

-2 al cavallo/binomio che:

- non sicuro salta fuori dall'ostacolo.

PENALITA' DEL BINOMIO (HORSEMANSHIP)

Aspetti di valutazione negativa ai fini dell'attribuzione dei punti del binomio:

- 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 tal caso i giudici, sulla base delle proprie considerazioni, potranno togliere da 1 a 5 punti, fatta eccezione per il linguaggio inadeguato nei confronti del giudice per il quale è tassativamente previsto SCORE0.

ELIMINAZIONE DALLA GARA (NO SCORE)

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

- caduta del cavallo o del cavaliere;
- abuso o aggressione sul cavallo;
- linguaggio inadeguato nei confronti del giudice;
- cambio da una a due mani o viceversa durante la gara;
- cavallo vistosamente zoppo;
- abbigliamento non adeguato alla propria monta.

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 nella categoria Open).

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. Si gareggia con patente A.

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. Si gareggia con patente A.

- Cavalieri dai 14 anni ai 17 anni (in riferimento alla data di nascita va considerata l'entrata nel diciottesimo anno di età dal 1° gennaio dell'anno corrente).

Sarà obbligatorio per questa categoria l'utilizzo del cap e la presenza dell'istruttore a bordo campo. Si gareggia con patente A.

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.

E' vietato l'ingresso in gara con stalloni e senza l'utilizzo di imboccature.

YOUTH

Accedono a questa categoria 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. Si gareggia con patente B.

E' vietato l'ingresso in gara con stalloni e senza l'utilizzo di imboccature.

NOVICE AMATEUR

Categoria aperta a tutti i cavalieri principianti con un età minima di 18 anni. Sono valide le regole previste per la categoria Amateur. Si gareggia con patente A.

AMATEUR

Categoria aperta a tutti i cavalieri con un età minima di 18 anni (in riferimento alla data di nascita va considerata l'entrata nel diciottesimo anno di età dal 1° gennaio dell'anno corrente).

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 (Side pass e Pivot).

Si gareggia con patente B.

OPEN

A questa categoria potranno accedere tutti i tipi di binomi e cavalieri con età minima di 14 anni.

Il percorso di questa categoria sarà in assoluto più lungo, più complesso e completo di tutte le altre. Sono previste tutte le andature, anche in percorrenza degli ostacoli e qualsiasi tipo di manovra consentita su di essi.

Si gareggia con patente C salvo deroghe per la partenza della nuova disciplina.

OPEN COLLARE

A questa categoria potranno accedere tutti i tipi di binomi e cavalieri con età minima di 18 anni.

In questa categoria potranno partecipare i concorrenti della categoria Open che prevedono l'utilizzo solo del collare come metodo di controllo del cavallo (no capezzine, bitless ecc.).

La tipologia di percorso rispecchierà principalmente quello della Open con, a discrezione del giudice, la semplificazione di qualche manovra.

Si gareggia con patente C salvo deroghe per la partenza della nuova disciplina.

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. L'utilizzo del filetto è consentito sia ad una mano che con 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 nylon o canapa. Non vi sono limitazioni sull'utilizzo di una o due mani.

Per le categorie Youth, Amateur e Open in cambio della presa di mano durante il percorso di gara (salvo ostacoli che necessitano l'utilizzo di una mano, anticipatamente chiarito col giudice durante il briefing iniziale) verrà calcolato Score 0.

ABBIGLIAMENTO

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

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 al secondo bottone e con le maniche tirate giù con i polsini allacciati. Sono facoltativi gli speroni ed i chaps protettivi.

Monta inglese: I concorrenti dovranno indossare pantaloni elastici a mezza gamba o jodhpurs, camicia con maniche lunghe con colletto da allacciare e stivali alti o jodhpurs con ghette. Facoltativo l'uso dei guanti, degli speroni e del frustino.

Monta tradizionale: Il concorrente che partecipa in monta tradizionale (spagnola, argentina, vaquera, maremmana, sarda, ecc.) dovrà indossare l'abbigliamento consono alla tradizione che rappresenta ma che garantisca il rispetto delle regole di sicurezza.

Il casco protettivo (cap) e il corpetto protettivo è obbligatorio per tutti gli atleti minorenni (Consigliato per i maggiorenni) in quanto considerato dispositivo di sicurezza per lo sport equestre, è e deve essere di misura adeguata, propriamente indossato con cinturino sottogola allacciato per rispettare le condizioni di sicurezza.

L'obbligo è esteso a qualunque tipo di monta effettuata.

ATTREZZATURE ED IMBOCCATURE

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

- **BOSAL:** Deve essere flessibile, fatto di rawhide o cuoio intrecciato 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:** Si intende un filetto convenzionale con gli anelli tondi oppure a "D". Il diametro degli anelli non deve superare i 100mm. L'anello deve 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 deve 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 giunzione 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. E' ammesso il fino barbozzale attaccato sotto le redini.
- **MORSO:** Imboccatura fissa o spezzata, dotata di leve che devono essere di lunghezza massima 216 mm. Le leve possono essere fisse o mobili. L'imboccatura deve essere tonda, di metallo morbido 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 un 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 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:** E' l'estensione delle redini chiuse fatto in materiale intrecciato. Il Romal deve essere portato nella mano libera ad una distanza di ca. 40 cm 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 di 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 a 2-3 cm 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 della 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 15 mm. 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 I.M.T.:

PASSO: 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.

TROTTO: 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.

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

REGOLAMENTO DEI GIUDICI

Ogni giudice dovrà essere in regola con il tesseramento ENGEA. Il giudice che non rinnoverà il

tesseramento per 12 mesi consecutivi sarà cancellato dall'elenco dei giudici approvati. La riammissione avverrà solo dopo aver sostenuto uno stage di reintegro ed aver rinnovato il tesseramento. 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 (3 gg) 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. In giudice deve aderire al Regolamento Ufficiali di Gara e dovrà comportarsi in modo professionale. Il giudice sarà responsabile del corretto svolgimento della gara o dello show limitatamente alle sue competenze ed in particolare: della verifica del numero di 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 della tessera punti, della pubblicazione dei risultati di ogni gara, della consegna delle tessere punti entro la fine dell'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 dall'Engea. Il giudice dovrà mantenere i requisiti professionali che lo abilitano alla professione partecipando agli aggiornamenti biennali obbligatori come disciplinato dalla Commissione Nazionale Ufficiali di Gara.

DIVIETI

Il giudice non potrà giudicare un cavallo di sua proprietà o che appartenga ad una persona da cui abbia ricevuto 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 del binomio, dell'eventuale eccessiva pressione esercitata sul cavallo nelle fasi (preparazione, riscaldamento, attesa, ecc.) antecedenti l'esecuzione del percorso. Il Giudice è autorizzato ad esaminare qualsiasi attrezzatura ritenga lesiva per il cavallo o non conforme al presente regolamento. Egli dovrà anche rispondere e soddisfare le richieste fatte dall'atleta in tal senso. Il binomio che conclude la gara utilizzando attrezzature non permesse o lesive per il cavallo dovrà essere giudicato con un "non classificato" (squalifica).

RECLAMI UFFICIALI

Color che intendessero esporre un reclamo ufficiale contro un giudice approvato dovranno effettuarlo per iscritto alla P.G.S. Settore equestre con indicazione dei fatti specifici che hanno dato origine al reclamo stesso. La P.G.S. Settore equestre risponderà come da regolamento. 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

I compensi e rimborsi spese per i giudici sono erogati dal Comitato Organizzatore come da disposizioni amministrative fiscali. 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.

REGOLAMENTO DEI CENTRI

Il centro per poter organizzare eventi IMT dovrà:

Essere in possesso della certificazione del campo gara rilasciata dal Responsabile Tecnico di specialità;

Presentare un campo in completa sicurezza con all'interno il minimo dei sei ostacoli obbligatori:

- Sequenza di rocce
- Pedana Spin oppure Car Wash
- Gradoni (almeno tre livelli)
- Ponte d'Equilibrio
- Bascula
- Serie di tronchi

Richiedere la nomina dei Giudici per la manifestazione, un Presidente di Giuria, eventualmente un secondo e terzo giudice. 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 sedici (16). Presentare entro 20 giorni precedenti l'inizio della gara, il foglio di "Richiesta di punto tappa del trofeo Regionale P.G.S. di Italian Mountain Trail". La P.G.S. Settore equestre, 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 P.G.S. Settore Equestre dare conferma al centro della disponibilità dei Giudici e la conferma delle possibilità di creazione dell'evento. Il centro dovrà fornire uno o più collaboratori a disposizione del Giudice (è preferibile che il collaboratore/i sia un altro Giudice disponibile a presenziare per maturare ore di pratica) senza obbligo di compensi o a carico del Comitato Organizzatore.

COSTI E REGOLAMENTI EVENTI QUOTE DI ADESIONE E REGOLAMENTO EVENTI

Le quote di iscrizione alle gare di campionato è stabilito dal C.O. dell'evento. Per quanto riguarda gare al di fuori del campionato vento speciali (special events) la determinazione dei costi di partecipazione sarà di decisione del Comitato Organizzatore. Un binomio non può iscriversi a gare della stessa categoria due volte. Nel caso in cui l'atleta voglia gareggiare nuovamente sarà costretto a formare un nuovo binomio per quella categoria e riscrivere a quote intere. Per quanto riguarda le prove riconosciute valide ai fini del Trofeo nazionale che si disputeranno in due distinte "partenze o go", a discrezione del Comitato Organizzatore tenendo conto del numero dei partecipanti, sarà tenuto conto solamente del risultato migliore.

NOTE AL REGOLAMENTO 2018

Trattandosi della prima edizione del campionato I.M.T., sono previste le sole categorie In Hand e Novice (Youth e Amateur).

Il premio finale messo a disposizione da E.N.G.E.A. andrà al vincitore della sola categoria Novice Youth, mentre per le altre sono previsti premi come coccarde e coppe.

Nell'ottica di agevolare l'avvio della disciplina al suo primo anno, sono ammesse deroghe, da valutarsi caso per caso, sulle nomine dei Giudici da parte del Comitato Organizzatore delle tappe di Campionato.