



Regolamento Nazionale MOUNTAIN TRAIL



Definire lo Sport di Mountain Trail ed Extreme Mountain Trail

Mountain Trail ed Extreme Mountain Trail vogliono mostrare entrambi il perfetto cavallo da Mountain Trail. La perfezione è esemplificata da un cavallo che è audace, fiducioso e avanza con un'andatura naturale. Cavallo e cavaliere devono essere in grado di superare con entusiasmo e stile ogni nuovo ostacolo, valutandone il modo più sicuro. Mountain Trail ed Extreme Mountain Trail sono sport correlati. Entrambi gli sport sono ritenuti eventi volti ad esaltare la fiducia, il coraggio e le capacità atletiche peculiari di ogni razza e verso qualsiasi disciplina di cavalli e di muli, la cui sfida è rappresentata dagli ostacoli nel percorso. Nelle gare SEF Italia, i concorrenti sono tenuti a eseguire un percorso con almeno 6 ostacoli approvati e non più di 16, come indicato in questo regolamento. Il Mountain Trail richiede il superamento degli ostacoli a passo d'uomo. L'Extreme Mountain Trail richiede di superare più ostacoli ad un ritmo più veloce. L'Extreme Mountain Trail non è una corsa, ma la combinazione di galoppi corti, allungati, trotti, e passo, porta questo sport a procedere ad un ritmo più veloce rispetto al Mountain Trail. Il sistema di giudizio SEF Italia è riconosciuto come la struttura principale per giudicare un evento equino la quale combina elementi tecnici, stilistici considerando il "grado di difficoltà". Mountain Trail ed Extreme Trail sono nati e cresciuti negli ultimi anni negli Stati Uniti, Canada ed Europa. Le sfide e gli eventi ora si tengono in tutte queste aree. Il Comitato Esecutivo SEF ITALIA sarà allineato con le altre associazioni equine di tutto il mondo per realizzare obiettivi comuni e continuare a diffondere lo sport del Mountain Trail ed Extreme Trail nell'area internazionale.

Storia del Mountain Trail

Lo sport del Mountain Trail è iniziato nel 2001 presso l'Oregon Horse Center.

Mark e Lee Bolender hanno riconosciuto la bellezza di questo nuovo sport e da allora l'hanno promosso in tutto il mondo:

- 1) contribuendo a divulgare e programmare corsi di Mountain Trail in Stati Uniti, Canada ed Europa;
- 2) scrivendo per riviste e pubblicando il primo libro che promuove il nuovo sport;
- 3) insegnando in "clinic" e formando cavalli in tutto il mondo,
- 4) portando stagisti e apprendisti provenienti da tutto il mondo a imparare e promuovere gli sport del Mountain Trail ed Extreme Mountain Trail;
- 5) contribuendo a stabilire delle linee guida ufficiali di giudizio.

Sono stati svolti una serie di corsi di formazione nel corso degli anni, ma Bolender Horse Park, nello Stato di Washington, è stata la prima struttura costruita appositamente per un training full - time tutto l'anno di Mountain Trail ed Extreme Mountain Trail.

A differenza di molte discipline, tutte le razze di cavalli e muli possono partecipare ai Mountain Trail. I cavalieri vanno dai concorrenti olimpici a coloro che sono appena agli inizi, con il loro primo cavallo; dai cavalieri giovani a quelli ottantenni - tutti si divertono. È possibile vedere cavalieri su ogni tipo di sella - dressage, salto, roping, reining e endurance. I partecipanti alle "Clinic" provengono da ogni disciplina, ma, quando si riuniscono, essi diventano una cosa sola nel loro desiderio di imparare e nel loro amore per il cavallo.

Si evince come questa disciplina sia in crescita in tutto il mondo e come SEF Italia rappresenti la forza trainante orientata a portare uniformità nel giudizio e cercando di conformare alcuni ostacoli che vengono comunemente utilizzati nelle sfide. Mark e Lee hanno tenuto clinic e giudicato sfide per parecchi anni, osservando una continua crescita e un entusiasmo contagioso verso questa



disciplina.

Sono molto desiderosi di vedere realizzati sempre più corsi di Mountain Trail in tutto il mondo. Tutti hanno una sensazione diversa nell'approcciarsi a questa disciplina, ma ognuna è buona, sia per il cavallo che per la mente del cavaliere. Ogni corso di Mountain Trail che realizzano è considerato "arte funzionale", ciò significa che è sia bello che applicabile nella pratica.

Quando progettano e realizzano un corso, portano un pizzico di landscaping architettonico, di costruzione, insegnamento, formazione ed esperienza proveniente dalle varie clinic. Non solo vogliono che il corso sia visivamente piacevole, ma mirano in primis alla sicurezza, proponendo più livelli di difficoltà. Non si vuole che il principiante sia intimidito, ma vogliono che si metta in discussione anche il cavaliere di primo livello. Questo è il motivo per cui ogni corso è progettato per tre livelli di sfida.

I danni da usura sugli ostacoli sono enormi, quindi tutto deve essere progettato per sopportare un uso intenso per gli anni a venire. Ogni ostacolo deve essere valutato per la sicurezza e per la durata. Per esempio, ogni inclinazione deve contenere un determinato rapporto di terra e ghiaia; terra o ghiaia da sole non reggerebbero e devono quindi essere mescolate. Quindi, nella progettazione di un corso, entrano in gioco numerose considerazioni come, l'impatto visivo, i percorsi per la formazione, dare la massima visibilità ai clinic e alle gare. Ci si pongono domande quali: "Dove siedono gli spettatori e che cosa possono vedere?" oppure "Dove aspettano i partecipanti prima di andare a partecipare ad un corso?" o "Dove aspettano i partecipanti di una clinic?", e ancora "la location sarà in grado di contenere tutti i partecipanti?" o "Dove si siederanno i giudici?". Queste sono solo alcune delle preoccupazioni che vengono affrontate quando si progetta un corso di Mountain Trail. Ogni corso è anche progettato per integrarsi con l'ambiente circostante, come fosse parte del paesaggio naturale. Che si tratti di un ambiente di rocce in Scozia, palme in Florida o la vegetazione del deserto del New Mexico, deve sembrare come se fosse parte del territorio.

Mountain Trail ed Extreme Mountain Trail challenges sono eventi sociali divertenti, dove si pratica la buona equitazione. La sfida per i cavalli sta nello spostarsi tra gli ostacoli e per i cavalieri consiste nell' avere fiducia dei loro cavalli durante il percorso. Quindi si realizza una vera e propria partnership tra cavallo e cavaliere e ogni persona che partecipa o osserva gusta questo viaggio.

Cosa aspettarsi in una gara

Un evento competitivo per Mountain Trail ed Extreme Mountain Trail è noto come "Challenge". Un challenge verifica la capacità di cavallo e cavaliere di farsi strada tra gli ostacoli naturali e artificiali in modo sicuro e con competenze tecniche che dimostrano grande equitazione. Ogni challenge avrà tre livelli di difficoltà, che sono progettati per sfidare, ma non intimidire, i cavalieri. La splendida opportunità che offre questa disciplina è di aprire le porte ad ogni tipo di equide (cavalli, muli...) ed a ogni tipologia di monta (inglese, western, spagnola...). Pertanto abbigliamento e finimenti necessari per la partecipazione devono essere consoni allo stile di monta praticata, sicuri, puliti e in perfetto ordine.

L'obiettivo generale del Trail Challenge è di promuovere buone capacità di equitazione e di fornire un luogo educativo per i cavalieri. Il Trail challenge verifica la capacità di cavallo e cavaliere di lavorare in team e spostarsi tra ostacoli che potrebbero trovarsi su un sentiero. I Trail challenge possono essere molto divertenti e migliorare il rapporto tra cavallo e cavaliere introducendoli a nuove esperienze.

Il cavallo e il cavaliere incontreranno diversi ostacoli durante un Trail Challenge. Talvolta incontreranno situazioni con sentieri difficili, che meglio preparano cavallo e cavaliere al mondo reale. Attraverso l'educazione e l'esperienza, cavalcare diventa più piacevole, al contempo si incoraggiano la sicurezza e il divertimento.



Regole di valutazione

L'obiettivo in una manifestazione di Mountain Trail è vedere un binomio affiatato in cui il cavallo sia concentrato nello scegliere la strada migliore tra gli ostacoli ed il cavaliere lo guidi facilmente in sicurezza. Il binomio affronterà il percorso in modo coraggioso, sicuro e piacevole, osservando l'ostacolo e superandolo con calma e precisione. I cavalli devono essere calmi, confidenti ed i cavalieri rispettosi del proprio cavallo. I cavalieri sono limitati a tre rifiuti ad ostacolo, i giudici hanno il diritto di chiedere al cavaliere di passare ai successivi. Ogni ostacolo è giudicato da come lavora la partnership tra cavallo e cavaliere. Il binomio dovrebbe affrontare ogni ostacolo con calma e pazienza, muoversi in modo sicuro attraverso l'ostacolo. I cavalli devono mostrare consapevolezza, essere attenti, e non spaventati, timidi o tentare di girarsi. Il cavallo non dovrebbe inciampare, toccare o uscire da un ostacolo.

La partnership deve dimostrare la capacità di scegliere la strada migliore anche nell'attraversare un determinato ostacolo quando questo lo necessita, e il cavallo dovrebbe rispondere volentieri alle indicazioni del cavaliere sugli ostacoli più difficili.

È importante che il cavallo mostri un buon atteggiamento, risponda al cavaliere, e dimostri qualità nel movimento. I cavalli devono essere rilassati e non mostrare resistenza. Crediti saranno dati alle partnership che affrontano l'ostacolo con stile e mostrando un certo progresso, pur non sacrificando la regolarità nello svolgimento. I meriti sono secondari alla sicurezza.

Il giudice ha il diritto di chiedere al cavaliere di oltrepassare un ostacolo, se lui / lei sente che sarà pericoloso. Il controllo del cavallo deve essere mantenuto durante tutta la manifestazione.

Gli stalloni possono competere in categorie per adulti. Nessun giovane può presentare uno stallone in una qualsiasi categoria. Per competizioni in hand non ci sono limiti di età per il cavallo.

L'età minima per la quale un cavallo possa competere è di 3 anni.

Registrazione

Ogni cavaliere deve compilare il modulo di registrazione ufficiale. La tassa e le spese di iscrizione saranno determinati da chi ospita il Trail Challenge. Data di iscrizione, partenza, finale, e attività extra verranno pubblicate su www.sef-italia.it.

Ci possono essere regole supplementari pubblicate sul sito dell'evento.

Ostacoli

Ci sono generalmente da sei a sedici ostacoli in ogni Trail Challenge. Questo può variare a seconda del terreno della proprietà in cui si svolge. In alcuni casi, ci può essere un ostacolo che incorpora diversi ostacoli che confluiscono insieme. Alcuni ostacoli dovrebbero testare se la partnership tra cavallo e cavaliere dimostra una forte fiducia tra i due. Ad esempio, se l'ostacolo è catturare un vitello con un lazo, l'obiettivo non è giudicare la capacità di catturare il manzo, ma la pazienza che i partner danno l'uno all'altro per il completamento del compito.

Ambienti e ostacoli naturali sono da preferire; tuttavia, possono essere utilizzati ostacoli artificiali e nel progettare un percorso possono essere presenti attrezzature permanenti. L'importante è, essere sempre prudenti ed evitare lesioni. Ad esempio, gli ostacoli potrebbero tagliare un cavallo oppure essere scivolosi. Anche in questo caso l'attrezzatura adeguata è importante; ad esempio, si dovrebbe prestare attenzione quando si saltano dei tronchi con una sella all'americana.



Lo schema del percorso dovrebbe essere pubblicato almeno un'ora prima dell'orario di partenza dell'evento. I cavalieri dovrebbero completare gli ostacoli nell'ordine in cui sono disposti lungo il percorso.

Gli ostacoli dovrebbero avere tre diversi livelli di difficoltà. Tutti i cavalieri sono invitati a partecipare a una riunione pre-gara (briefing) e tutti i giudici devono essere presenti alla riunione per presentarsi ai partecipanti e rispondere alle domande che i cavalieri potrebbero fare prima di iniziare il percorso.

I giudici saranno lieti di rispondere a qualsiasi domanda o spiegare ogni ostacolo. Poiché questa è considerata un'esperienza formativa, ogni partnership dovrebbe avere la possibilità di comprendere ciò che le viene richiesto.

Ogni ostacolo riceverà un "punteggio ostacolo". I cavalieri sono limitati a tre rifiuti ad ogni ostacolo, dopo il terzo rifiuto, il giudice avrà il diritto di chiedere al cavaliere di passare all'ostacolo successivo, aggiudicando un punteggio con penalità uguale a -9; in questo modo si vuole incoraggiare il cavaliere a provare un ostacolo, in quanto nessun tentativo equivarrà ad un punteggio pari a -18.

Ostacoli suggeriti

Il layout del percorso è a discrezione del Trail Challenge management. Gli ostacoli devono essere costruiti con un materiale sicuro, considerandone la sicurezza nei diversi livelli di partnership, permettendo di testare le abilità di cavallo e cavaliere.

Quando possibile, il percorso utilizzerà la topografia della proprietà in relazione agli ostacoli e al layout.

Ostacoli necessari per MOUNTAIN TRAIL CHALLENGE / CLINIC / EXPO

Nota: scegliere almeno 6 degli ostacoli richiesti.

1) Passo Incrociato (obbligatorio)

Due tronchi di 45 cm di diametro, a 2,50 mt di distanza l'uno dall'altro e con otto tronchi di 20 cm ogni 80 cm di distanza. Tutti i piccoli tronchi saranno posti in cima al grosso tronco. Ogni 76 cm realizzare una piccola tacca nel tronco per sostenere i piccoli tronchi da 20 cm. Per manifestazioni il cross box può essere realizzato utilizzando da 4 a 10 cavalletti, con pali utilizzati per i salti da 25 cm.





2) Ponte a Bascula (4,50 mt lunghezza x 1.10 mt larghezza) (obbligatorio)



3) Pedana di equilibrio (4,50 mt lunghezza x 45 cm larghezza x 30 altezza) (obbligatorio)



4) Alta pedana d'equilibrio (Optional)





5) Pedana spio (110 cm x 110 cm x 30 cm altezza) (obbligatorio)



6) Tronchi Rialzati (obbligatorio)

Tronchi posizionati su 2 tronchi paralleli o cavalletti per essere ad un'altezza di non più di 40 cm da terra.





7) Sequenza di Rocce (obbligatorio)

Avrete bisogno di circa 20/50 pietre di medie dimensioni. Rocce o 50 vasi neri rivestiti (la maggior parte dei vivai li hanno.)



8) Labirinto (obbligatorio)

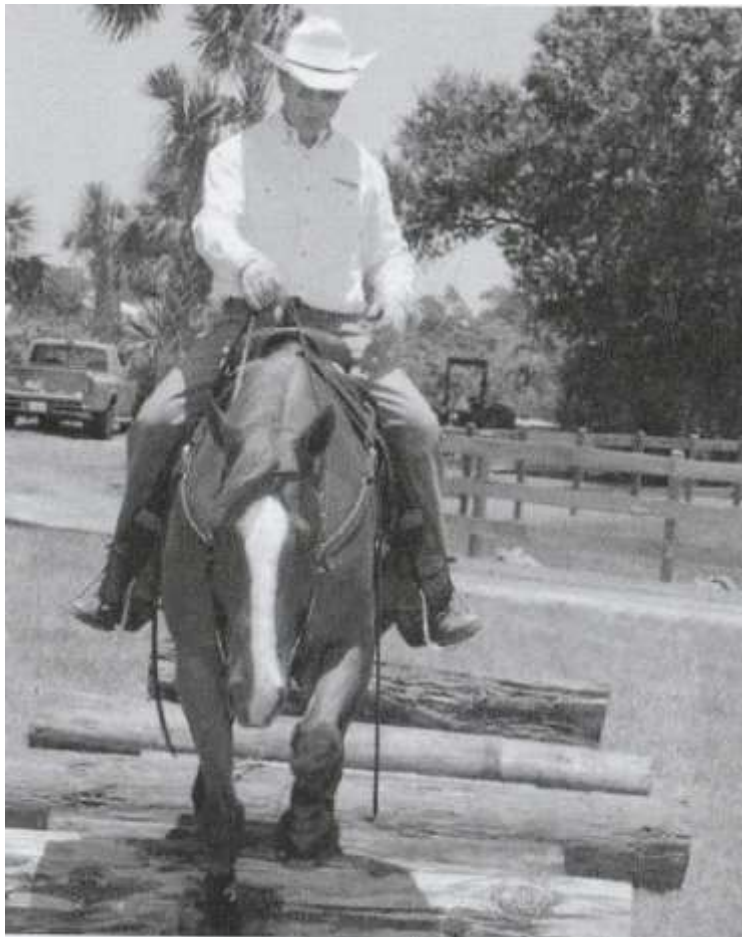
Venti pali da 25 cm che sono posizionati sul terreno, per sembrare ramoscelli raccolti, attraverso cui il cavallo impara a camminare.





9) Serie di tronchi (obbligatorio)

Ci sarà bisogno di almeno sei tronchi, da 30 cm a 40 cm di diametro e 3 mt di lunghezza. Per fiere è possibile utilizzare grandi tubi neri che sono facili da spostare.



10) Labirinto (obbligatorio)





11) Ponte Sospeso/Tibetano (Optional)



12) Piccolo Ponte (90 cm x 3,65 mt) (obbligatorio)



13) Ponte ad Arco (Optional)





14) Ponte a Colonne (Optional)



15) Salto da 1,20 mt (Optional)



16) Piccola pozza d'acqua (Optional)





17) Attraversamento in Back (obbligatorio)

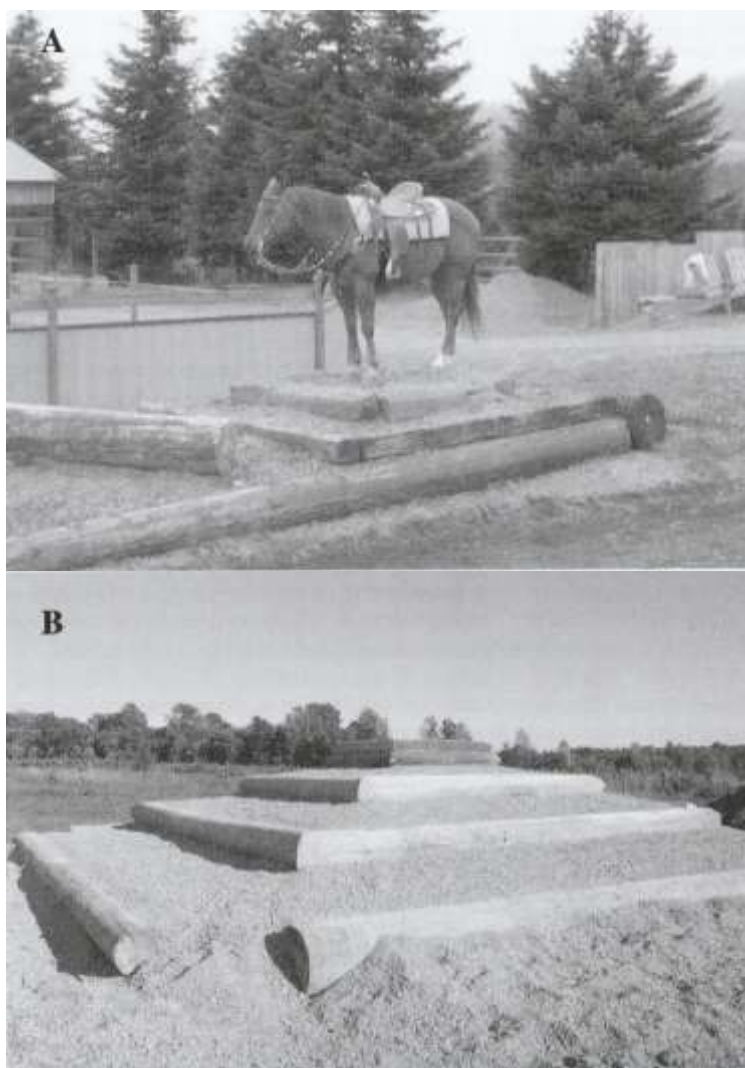


18) Scatola d'acqua (1,20 mt larghezza x 2,50 mt lunghezza x 15 cm altezza) (obbligatorio)





19) Rialzo a torta (A and B) (obbligatorio)



Linee guida degli ostacoli

Leading (condurre il cavallo): il cavallo deve seguire volontariamente, senza ritardare o accelerare il passo. Il cavallo deve essere guidato con una longhina.

Mounting (montare in sella): il cavaliere deve sempre controllare l'attrezzatura prima di montare a cavallo. Il cavallo deve stare tranquillo e non muoversi fino a quando è il cavaliere sarà salito. Una salita in sella corretta non deve sbilanciare il cavallo.

Dismounting (smontare da cavallo): il cavallo deve stare in tranquillo e non spostarsi. Lo stile di discesa da parte del cavaliere deve esser armoniosa e che non sbilanci il cavallo. Le redini dovrebbero rimanere in mano.

Hoof Check (controllo dello zoccolo): il cavallo deve stare tranquillo e non opporre resistenza.



Water Crossing (attraversamento dell'acqua): il cavallo deve camminare attraverso l'acqua tranquillamente, con un movimento continuo in avanti. Il cavallo non deve essere penalizzato perché dà un'occhiata all'acqua prima della traversata. Tuttavia in caso di rottura dell'andatura per 3 secondi, riceverà una penalità di -1, anche se ad esempio si fermano per bere.

Uphill (Salita): il cavaliere deve posizionarsi in modo appropriato per mantenere il centro di equilibrio. Cavaliere e cavallo devono affrontare il pendio in modo sicuro. Il cavaliere per sostenersi può utilizzare una mano sulla criniera o sulla sella.

Downhill (Discesa): il cavaliere deve posizionarsi in modo appropriato per mantenere il centro di equilibrio. Cavaliere e cavallo devono affrontare il pendio in modo sicuro. Il cavaliere per sostenersi può utilizzare una mano sulla criniera o sulla sella.

Step over (salto): il cavallo potrebbe esitare per verificare l'ostacolo prima di procedere oltre, senza colpire l'ostacolo. I cavalli più piccoli non sono penalizzati se rifiutano alcuni ostacoli molto alti, fino a quando l'azione viene eseguita in modo tranquillo. Se un cavaliere dichiara al giudice che è più sicuro evitare l'ostacolo, non sarà data alcuna penalità. Tuttavia, quando si sceglie di saltare, ciò deve essere fatto in modo sicuro sia per il cavallo che per il cavaliere.

Bridge (ponte): il cavallo non deve accelerare, ma attraversare e scendere tranquillamente. Nessuna sanzione è data per l'esitazione nel riconoscere l'ostacolo.

Gate (cancello): il Trail Challenge Management deciderà se il cancello sarà push/pull (spingere/tirare) o sinistra/destra.

Drag (Trascinare): Il cavallo non deve essere sollecitato duramente e o velocemente. In nessun momento il cavaliere o il cavallo devono impigliarsi nella corda. Il cavallo dovrebbe stare tranquillo durante la preparazione e poi tirare o trascinare in controllo.

Stationary Obstacles (ostacoli fissi): Questi sono elementi come slickers, palloni, map, rifiuti, ecc. che cavallo può riconoscere come ostacoli, e cavaliere deve mantenerne il controllo.

Giudici

I giudici per giudicare un percorso di Trail Challenge devono essere cavalieri esperti, e certificati da SEF Italia; in regola con il tesseramento dell'anno in corso. Nell'ambito del Programma di Trail Challenge, un giudice deve avere la capacità di valutare le abilità di equitazione, come la capacità di un cavaliere di controllare e gestire il cavallo. Inoltre, il giudice deve conoscere il movimento naturale di un cavallo. Non è necessario avere un'abilitazione speciale per giudici da parte di altre organizzazioni, ma queste credenziali dovrebbero essere prese in considerazione.

Il numero dei giudici necessari dipende dal percorso, dal numero di ostacoli, e dalla disponibilità di giudici qualificati nella zona. A seconda del percorso, di solito sono necessari da 1 a 4 giudici. La maggior parte dei percorsi tende a imporre la necessità di più di un giudice per motivi di tempo, a causa della topografia. La designazione di un giudice senior si applicherà al giudice appropriato se esiste più di un giudice.

Un incontro (briefing) con i cavalieri deve essere tenuto prima dell'inizio di ogni Trail Challenge:

1. per presentare il giudice o i giudici,
2. per dare una descrizione del percorso,



3. per descrivere come verrà giudicato il percorso,
4. per rispondere a eventuali domande che i cavalieri potrebbero avere prima di iniziare il percorso. Il giudice dovrà disegnare i percorsi come previsto dal regolamento ufficiale e renderli pubblici.

Se il giudice non ha la possibilità di visionare il campo gara anticipatamente, sarà dovere del centro nel quale verrà svolta la manifestazione inviare planimetria e fotografie alla segreteria SEF Italia per dare al giudice la possibilità di disegnare i percorsi che potranno essere confermati o modificati entro il giorno stesso dello show. In qualsiasi momento il giudice potrà decidere se eliminare o modificare il percorso, o annullare ostacoli che risultino troppo pericolosi o inagibili. Il giudice per ragioni di sicurezza può decidere di sospendere la gara di un binomio ed eliminarlo.

Un giudice non potrà mai giudicare in conflitto di interesse. Per conflitto di interesse si intende una qualsiasi situazione nella quale il giudice si trovi a giudicare: un proprio allievo, un parente sino al secondo grado di parentela (moglie, marito, figli, conviventi, fratelli, sorelle, genitori e zii); non potrà giudicare un cavallo di sua proprietà a meno che non sia stato venduto 180 giorni prima della manifestazione.

Giudicare Mountain Trail e Trail Challenge

Abbigliamento e finimenti

L'abbigliamento deve essere presentabile, pulito, e senza elementi strappati o consumati. Le stinchiere sono raccomandate e ammesse nei Trail Challenge. In tutte le monte sono vietati abbassatesta, martingale e qualsiasi accessorio che costringa il cavallo a mantenere una posizione forzata.

Il giudice senior o il gestore della corsa ha l'autorità di richiedere la rimozione o la modifica di qualsiasi parte di attrezzatura o equipaggiamento che ritenga pericoloso, o che, a suo parere, tenderebbe a dare ad un cavallo un vantaggio sleale. È obbligatorio indossare un abbigliamento consono al tipo di monta praticata.

Nella monta western è obbligatorio indossare pantaloni tipo jeans, camicia a manica lunga, cappello western e stivali con punta chiusa e tacco, cintura. Sono facoltativi chaps e speroni. Il caschetto protettivo (Cap) è consentito a tutti, risulta obbligatorio per cavalieri minorenni. L'obbligo è esteso a qualsiasi tipologia di monta.

Nella monta inglese è obbligatorio indossare pantaloni elastici a mezza gamba o jodhpurs, camicia a manica lunga con colletto, stivali alti o jodhpur con ghette. Facoltativo l'uso del cap per i maggiorenni, come dei guanti, degli speroni e del frustino, che potrà essere in mano ma non potrà essere usato per incentivare il cavallo. La presentazione del cavallo sarà sempre a due mani.

Nelle monte tradizionali (spagnola, vaquera, maremmana, sarda...) si dovrà indossare un abbigliamento consono alla tradizione che rappresenta.

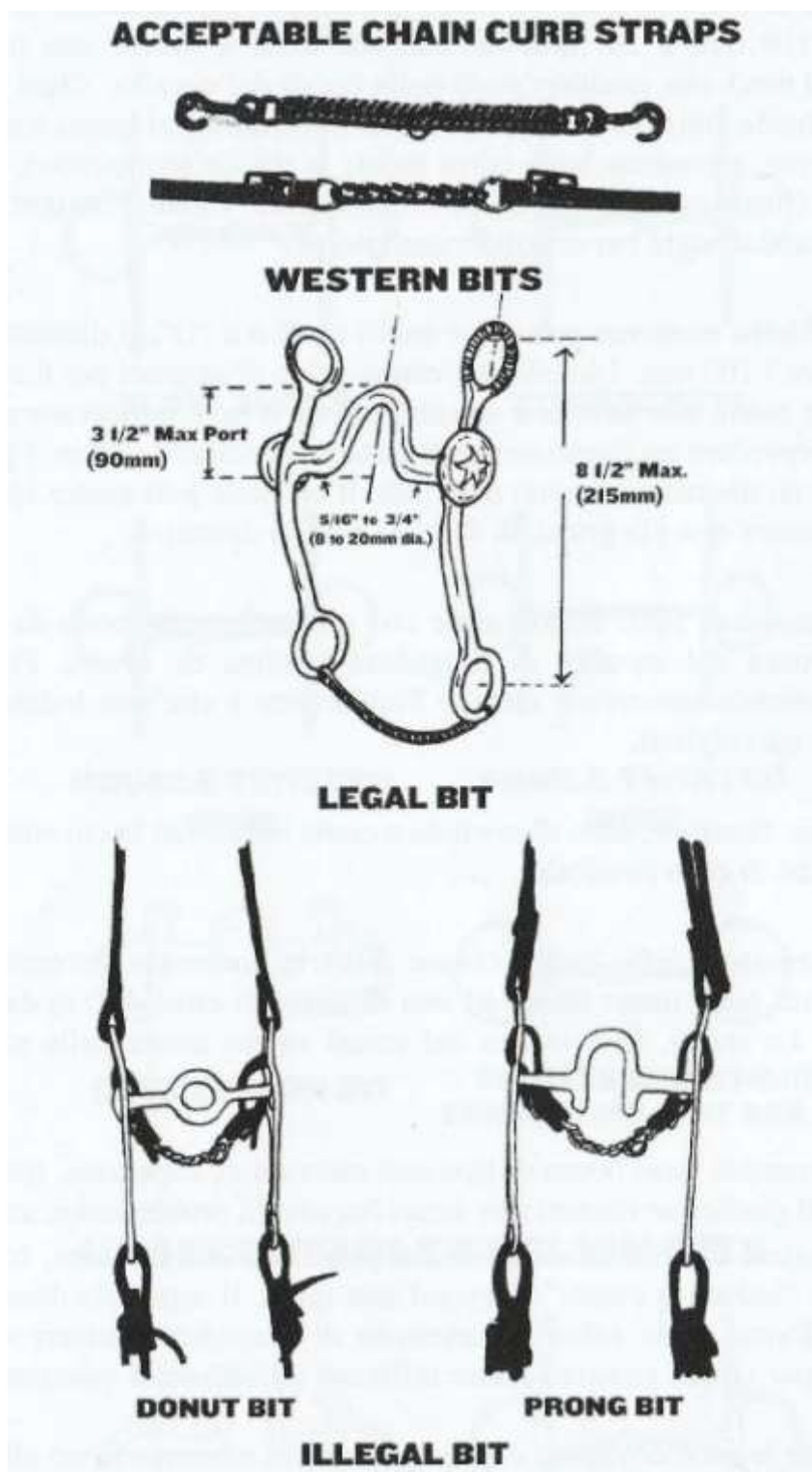
Attrezzature ed imboccature

Mentre le riesecuzioni sono determinate dal giudice, le repliche possono essere autorizzate in casi di guasti alle attrezzature. Quando l'attrezzatura di un esibitore causa un ritardo o l'interruzione di una corsa, il giudice può escluderne l'ingresso. In qualsiasi categoria approvata, il giudice ha la facoltà di richiedere la rimozione o la modifica di qualsiasi parte di attrezzatura o equipaggiamento che ritiene pericolosa, o che, secondo la sua opinione, potrebbe apportare ad un cavallo un vantaggio sleale.



Equipaggiamento per la **monta all'inglese**

In tutti i corsi di monta all'inglese è necessario utilizzare un filetto inglese (senza attacco), un morso kimberwick, tutti con capezzine, cavezza e frontalini in semplice pelle.



*barbazzale e cinghie in cuoio accettabili

*bit-less permesso

In riferimento al **morso o bit**, nulla può sporgere al di sotto di esso. Morsi fissi e spezzati devono essere compresi tra 5/16" e 3/4" (da 8 mm a 20 mm) di diametro, misurano 1" (25 mm) misurati dalla guancia e possono avere un ponte non superiore a 1 1/2" (40 mm). Essi possono essere intarsiati; avvolti in



materiale sintetico, tra cui gomma o plastica e devono essere lisci. Solo sui morsi spezzati sono accettabili anelli di collegamento di 1 1/4" (32 mm) o meno di diametro o barre piatte di collegamento da 3/8" a 3/4" (10 mm a 20 mm) misurate da cima a fondo, con una lunghezza massima 2" (50 mm), che risultino piatti nella bocca del cavallo. Ogni morso avente briglia fissa richiede l'utilizzo di un barbozzale. Sono ammessi morsi tondi lisci, ovali o a forma di uovo, a torsione lenta (slow twist), a spirale (corkscrew), con un unico filo intrecciato (single twisted wire), con doppio ritorto (double twisted wire) e barra diritta o solidi (and straight bar or solid mouthpieces).

Snaffle bit o filetto western: può avere anelli tondi o a "D", il diametro degli anelli non può superare i 100 mm. L'anello dev'essere privo di agganci per il montante della testiera o per le redini tale da creare un simil effetto leva. L'imboccatura dev'essere di metallo e può prevedere un rivestimento di materiale morbido (lattice...) per il cannone che deve avere un diametro minimo di 8 mm. Il cannone può essere spezzato in due parti. possono essere non più grandi di 4" (100 mm) di diametro.

Barbozzali: sono usati nelle imboccature con effetto leva in modo da posarsi piatti contro la barbozza del cavallo, di lunghezza minima di 15mm. Possono essere realizzati in materiale sintetico o metallo l'importante è che non ledano la pelle del cavallo e non si attorciglino.

Bosal: dev'essere flessibile, fatto di rawhide o cuoio intrecciati la cui anima può essere sia di rawhide che di cavo flessibile.

Romal: è l'estensione delle redini chiuse fatto in materiale intrecciato. Il romal dev'essere portato nella mano libera ad una distanza di circa 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: sono ammessi fuori bocca di tipo non meccanico, capezzine, tuttavia possono essere vietati dal giudice se ritenuti non sicuri (su cavalli problematici, stalloni...).

Nella monta inglese la sella deve essere in pelle nera e/o marrone, tradizionale da caccia o di tipo "seduta in avanti" (forward seat type). Il sottosella deve adattarsi per dimensione e forma, fatta salva la necessità di accogliere numeri di testiera su entrambi i lati, per i quali possono essere utilizzati un sottosella quadrato o un attacco idoneo.

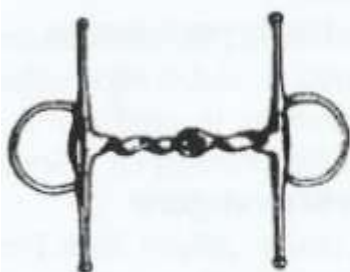
Nelle altre monte le selle dovranno essere utilizzate in modo consono alla tipologia di monta praticata.

Divieti

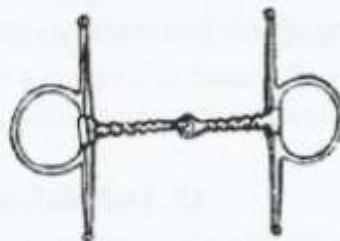
Sono vietate tutte le attrezzature che non corrispondano alle caratteristiche descritte nel regolamento.



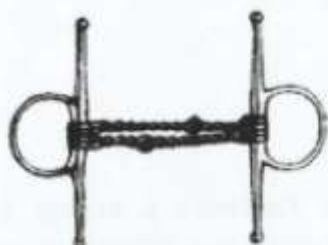
ACCEPTABLE ENGLISH BITS FOR ALL AGES



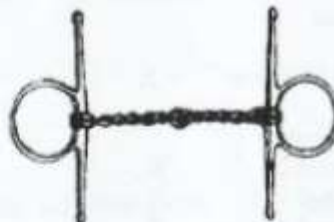
SLOW TWIST



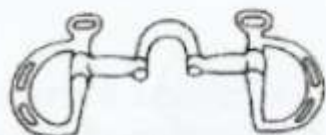
CORKSCREW



**DOUBLE TWISTED
WIRE**



**SINGLE TWISTED
WIRE**

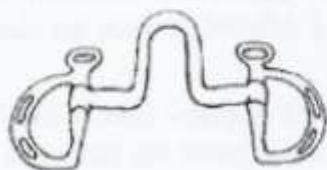


CORRECTION BIT

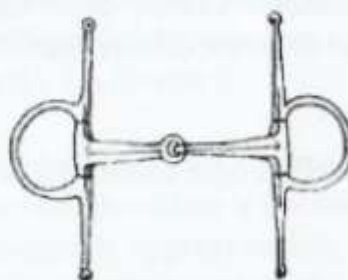


**SNAFFLE BIT WITH
CONNECTING FLAT BAR**

UNACCEPTABLE ENGLISH BITS



ESCESSIVE PORT



TRIANGULAR MOUTH

Regole per gli elementi speciali



Nessun cavaliere sarà autorizzato a cavalcare in coppia o senza sella.

Nessun cavallo può essere mostrato due volte nelle categorie open e bridleless.

Uno stesso cavallo potrà essere esibito al massimo da tre cavalieri, per un massimo di tre prove montate per giornata, anche nella stessa categoria, che sia novice, youth o adult.

Il binomio potrà iscriversi ad un solo livello per categoria.

15. Definizioni, livelli e categorie

I seguenti Livelli e Divisioni saranno riconosciuti dal Trail Challenge management.

	In Hand	Riding
1) Lead-Line		
2) Novice* Division	X	X
3) Youth Division		
Level 1	X	X
Level 2	X	X
Level 3	X	X
4) Adult Division		
Level 1	X	X
Level 2	X	X
Level 3	X	X
5) Open Division		
Level 1	X	X
Level 2	X	X
Level 3	X	X
6) Bridleless (optional)		X
7) Money Clas (if offered) 50% Time/50% Technique		X (open to all riders)
8) Gambler's Choice**		X

** Gambler's Choice è un ulteriore categoria dove il binomio affronta il percorso entro un dato tempo.



All'interno di ogni Divisione ci sono 3 livelli:

Livelli

Livello 1 - Training Level: (solo passo) Questo è considerato come una nuova Partnership. Il cavaliere e il cavallo potrebbero non avere stabilito la fiducia tra loro o essere insicuri della capacità di ciascun membro del team di affrontare semplici ostacoli. Gli ostacoli devono essere facili da spiegare alla squadra: manovre di base o tecniche necessarie per completare l'ostacolo.

Livello 2 - Intermediate Level: (trotto tra un ostacolo e l'altro) Questo è considerato come una Partnership consolidata. Il cavaliere e il cavallo hanno familiarità l'uno con l'altro, la fiducia è mostrata al momento di affrontare gli ostacoli e essi sono in condizioni di percorrere un percorso più lungo.

Livello 3- Master Level: (trotto, passo lungo o galoppo fra un ostacolo e l'altro e in alcuni casi nell'attraversamento di un ostacolo) Questo è considerato come una Partnership in cui cavallo e cavaliere hanno stabilito la fiducia, possono superare ostacoli difficili e sono in grado di compiere un percorso più lungo.

Categorie

Novice: categoria aperta a cavalieri neofiti ed inesperti che affrontano le prime competizioni. I binomi iscritti e classificati in primo, secondo e terzo posto passeranno per merito agli adult l'anno successivo ed anche i novice che hanno gareggiato per più di un anno in questa categoria. Il livello di difficoltà previsto per questa categoria corrisponde a un livello 1. Il pattern previsto verrà disegnato appositamente per la categoria.

Youth: categoria aperta a cavalieri di età compresa fra i 6 anni e i 18. In questa categoria cap e bustino da equitazione sono obbligatori. I partenti a questa categoria potranno scegliere tra i pattern di livello 1, livello 2 e livello 3. Un minorenne non potrà presentare uno stallone.

Adult: categoria aperta ai partecipanti dai 18 anni compiuti in poi. I partenti a questa categoria potranno scegliere i pattern livello 1, livello 2 e livello 3.

Open: categoria aperta a tutti i cavalieri e obbligatoria per professionisti, trainer, istruttori e qualsiasi persona che tragga un reddito dal lavoro con i cavalli. Possono partecipare scegliendo un pattern livello 1, livello 2 o livello 3.

Bridleless: categoria riservata a tutti i cavalieri che conducano il proprio cavallo senza imboccatura, senza capezza ma semplicemente con un collare a norma di regolamento. Per questa categoria è previsto un pattern disegnato appositamente, è consigliata ai cavalieri che abbiano un notevole controllo della propria cavalcatura. La sicurezza è il primo obiettivo sempre e in qualsiasi show di mountain trail. Per i minorenni non è possibile partecipare a questa



categoria.

Gambler's Choise: Categoria a tempo.

Lead Line: questa categoria comprende chiunque necessiti di essere accompagnato da un adulto al suo fianco o condotto tramite longhina (bambini, portatori di handicap...).

Tutte le categorie potranno essere svolte anche con bitless (capezza) quando questo non comporterà problemi di gestione e controllo della cavalcatura. Il gareggiare in bitless non permette ad ottenere punti supplementari. La conduzione in bitless potrà essere a due mani per cavalli di età inferiore a 6 anni e ad una mano per cavalli che abbiano compiuto il sesto anno di età. Tutte le categorie e livelli possono essere svolti in hand, ad esclusione della bridleless, della Gambler's Choise e della Class Money.

Settori di partecipazione

1. In Hand: è una categoria dove il cavaliere conduce il cavallo da terra alla mano. L'età minima per il cavallo è di 1 anno.
2. Cavallo junior: cavalli con meno di 5 anni di età, se montati devono essere esibiti con filetto a due mani o con morso a una mano, o in bitless a due mani.
3. Cavallo senior: cavallo che abbia compiuto il sesto anno di età, va esibito necessariamente con morso a una mano o in bitless ad una mano.

Regolamento imboccature per categoria

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

In Hand: la conduzione alla mano del cavallo può avvenire solamente utilizzando una cavezza, non si accettano catenine da show.

Nelle categorie Novice, Youth, Adult e Open sono ammesse tutte le imboccature regolamentari, utilizzate ad una mano se morsi o a due mani se filetti. I cavalli di età inferiore a 6 anni potranno essere esibiti con filetto a due mani o con morso ad una mano.

Nel caso in cui un cavaliere esibisca un cavallo a due mani con il morso a leve gli verrà detratto un punto di horsemanship se novice o livello 1, 2 punti se livello 2, 3 punti se livello 3 e 5 punti se open.

Bridleless: in questa categoria non è previsto l'uso di imboccature ma l'utilizzo del collare come metodo di controllo del cavallo.



16. Cavalieri con disabilità

Sono ammesse agevolazioni per cavalieri con disabilità fisiche o mentali permanenti. Ad esempio, nel caso in cui un cavaliere non riesca a tirarsi su fino a montare a cavallo, può essere consentito l'utilizzo di una base per montare senza penalità. Un cavaliere con una disabilità temporanea o permanente deve avvisare il giudice senior durante la riunione dei cavalieri.

Questa regola non si applica alla/e personale, con un'ingessatura temporanea, ecc. che non sono considerati handicap e spetterà al proprietario, al coordinatore del Trail Challenge e al giudice senior e/o al management del Trail Challenge decidere se questa persona sarà in grado di competere. L'ultima parola sarà del giudice senior, e questa decisione sarà definitiva, senza possibilità di ricorsi di qualsiasi natura.

17. Idoneità al Trail Challenge

Per essere ammessi alla competizione, la persona che gareggia deve essere un socio in regola con la quota associativa di SEF ITALIA.

Il giudice ha il diritto di chiedere al cavaliere di evitare un ostacolo, se lui/lei sente che sarà pericoloso. Il controllo del cavallo deve essere mantenuto per tutto l'evento.

18. Scopo generale del Punteggio

Il punteggio è basato sulla capacità della partnership di affrontare il percorso. È noto che ogni razza può avere un head set diverso e diversa velocità di movimento in avanti o di andatura. Tuttavia, tutti i concorrenti devono muoversi in modo sicuro, con un atteggiamento disponibile. Ogni partnership inizia con 70 e guadagna punti durante il percorso. Ogni giudice potrà aggiungere 5 punti per horsemanship. Alla fine di ogni gara verranno assegnati i punti del campionato, al vincitore di ogni categoria saranno accreditati un totale di 3 punti, 2,5 per il secondo, 2 per il terzo, 1,5 per il quarto e 1 punto per il quinto posto. Il binomio che ha fine campionato avrà un maggior numero di punti totali e che abbia partecipato ad un minimo di tre tappe del campionato verrà proclamato vincitore nella sua categoria. Ulteriori premi saranno a discrezione del coordinatore dell'evento. Pertanto la partnership con il più alto valore complessivo è indicata come primo/vincitore. Tutte le schede di punteggio delle categorie devono essere pubblicate al termine dell'evento. Le schede punteggio originali devono essere inviate in SEF ITALIA subito dopo



l'evento.

Si ricorda che i cavalieri sono incoraggiati a tentare un ostacolo. Non fare nessun tentativo si tradurrà in una penalità di -18. Se l'ostacolo è stato provato, ma non si è in grado di competere, questo si tradurrà in un -9.

Durante l'iscrizione alla prima gara di campionato verrà assegnato al binomio un numero di testiera (coppia di numeri), andrà posizionato su entrambe i lati del sottosella o sulla schiena dell'esibitore a piedi, se il binomio fosse in possesso di un solo numero andrà applicato sulla schiena del cavaliere o sul lato sinistro del sottosella. Sarà premura del cavaliere prima dell'inizio della singola competizione far sì che il giudice possa controllare lo stesso. I numeri di testiera per le tappe nazionali saranno forniti dalla segreteria, ogni binomio avrà lo stesso numero di testiera per tutte le tappe nazionali che andrà ad affrontare nel corso del campionato.

Le sfide sono giudicate su come funziona la Partnership. Questo binomio di lavoro deve superare gli ostacoli con calma e pazienza, muovendosi in modo sicuro attraverso ogni ostacolo.

I cavalli dovrebbero essere consapevoli, attenti e non spaventati o timidi, così come non essere inconsapevoli, inciampare o non osservare con attenzione gli ostacoli. Il binomio deve dimostrare la capacità di selezionare la sua via attraverso il percorso, quando gli ostacoli lo giustificano, e il cavallo dovrebbe rispondere volentieri alle indicazioni del cavaliere sugli ostacoli più difficili. L'accento è posto sulle maniere, sulla risposta al cavaliere e sulla qualità del movimento. I cavalli devono essere rilassati e non mostrare resistenza. Al completamento del percorso, il cavallo non deve essere eccessivamente esausto. Potrebbero essere dati crediti quando un binomio affronta l'ostacolo con stile e in graduale miglioramento, a patto che la regolarità non sia sacrificata.

Un cavallo che riceve un -9 o un -18 per un qualsiasi ostacolo a causa di un rifiuto completo, NON può piazzarsi più in alto nella classifica di un cavallo che ha un punteggio per ogni ostacolo. Tutte le penalità si applicano a ciascun ostacolo.

Ogni giudice può assegnare fino a 5 punti di merito a sua discrezione.

Spareggio (Tie Breaker): Il giudice senior designerà un ostacolo come "ostacolo tie breaker". Un 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. I partecipanti non saranno a conoscenza di quali ostacoli sono stati designati per gli spareggi. Se sono ostacoli a tempo, usare il buon senso. Non sacrificare la correttezza o la solidarietà della Partnership per la velocità. Tuttavia, la Partnership dovrebbe funzionare anche in modo



tempestivo.

Dopo aver ricevuto i risultati di piazzamento, SEF ITALIA provvederà a pubblicarli sulla documentazione permanente del cavallo presso SEF ITALIA. I seguenti punti saranno dati come segue:

Primo posto (1)	-3 punti
Secondo posto (2)	-2,5 punti
Terzo posto (3)	-2 punti
Quarto posto (4)	-1,5 punti
Quinto posto (5)	-1 punto

REGOLE PER IL CENTRO CHE OSPITA LO SHOW

I centri per poter organizzare un evento riconosciuto SEF ITALIA dovranno:

- Essere in regola con l'iscrizione SEF ITALIA.
- Essere in possesso di un campo di mountain trail riconosciuto SEF ITALIA.
- Richiedere un giudice riconosciuto SEF ITALIA presente nell'elenco pubblicato sul sito, contattandolo direttamente.
- Avvalersi di una segreteria gara che sia a conoscenza del regolamento, categorie... che prenda le iscrizioni, prepari gli ordini di partenza e le premiazioni. Gli score card originale e le classifiche andranno inviati alla segreteria nazionale entro una settimana dopo la manifestazione.
- Avvalersi di personale di campo e speaker.
- Provvedere alla stesura e pubblicazione del programma della giornata comprendendo data, luogo dell'evento, indicazioni stradali, codice di stalla, possibilità di affittare box o poste e relativi costi; nel caso siano organizzati più giorni offrire elenco per vitto e alloggio. Orari apertura segreteria, inizio gare, categorie e livelli...
- È obbligatoria la presenza di un'ambulanza a norma di legge.
- Veterinario e maniscalco se non presenti, reperibili e disponibili ad un veloce intervento.
- Provvedere a coccarde/medaglie/premi... per le premiazioni disporre di coccarde tinta unita usando il colore blu per il primo classificato, il rosso per il secondo, il giallo per il terzo, il bianco per il quarto e il rosa per il quinto.
- Non è richiesto un numero minimo di partecipanti.
- Nelle classifiche in ogni categoria si tiene conto del binomio. Il cavallo potrà essere sostituito durante il campionato solo per validi motivi come vendita oppure infortunio opportunamente verificati tramite relativa documentazione, passaggio di proprietà sul libretto oppure transfer firmato che dimostri la vendita, nel secondo caso bisogna esibire un certificato medico veterinario valido.



- Il centro che ospita lo show si assumerà tutte le responsabilità civili e penali derivate dall'evento dovrà occuparsi dell'organizzazione dello stesso, con le entrate totali dovrà coprire tutte le spese.
- I centri regolarmente iscritti con un campo riconosciuto potranno oltre ad accogliere una eventuale tappa campionato SEF ITALIA, organizzare altre gare sociali, tuttavia da organizzare non nella stessa data in cui è organizzata una gara di campionato.
- Tutti i partecipanti dovranno essere tesserati SEF ITALIA versando una quota associativa e avere una copertura assicurati va.
- I tesseramenti potranno essere effettuati il giorno stesso della gara se il cavaliere è in possesso di certificato medico sportivo e vaccinazione antitetanica o in alternativa modulo di autocertificazione compilato, fornito dalla segreteria.
- Tutti i cavalli che partecipano allo show dovranno essere muniti di passaporto APA in regola con le prescrizioni veterinarie dettate dall'Asl di competenza regionale.
- All'iscrizione alla prova attitudinale il cavaliere accetta di esimere ogni responsabilità in ordine di danni, infortuni o altro riferiti alla propria persona e al proprio cavallo.
- Tutti i partecipanti alle rassegne e alle prove attitudinali dovranno essere in possesso di apposita assicurazione RC del cavallo valida per l'anno in corso.

19. Regole di valutazione

Obiettivi

Sinonimo di perfezione nella competizione di Mountain Trail è che il cavallo mostri un'espressione brillante e concentrata. È soddisfacente per il cavaliere e per i giudici guardare un cavallo scegliere la sua strada attraverso un ostacolo di roccia con coraggio fiducia e naturalezza. Riconoscere questo è essenziale per un giudizio corretto ed equo.

Aspetto complessivo

Esso aiuta a vedere come un giudice potrebbe valutare quanto vicini alla perfezione siete diventati tu e il tuo cavallo. Una buona e stretta unità tra cavallo e cavaliere è fondamentale ed i giudici possono vederla. Hanno progettato gli ostacoli della competizione in modo che il processo decisionale possa essere fatto al volo e solo un grande partenariato può farlo sembrare facile. Ma ciò che è più eloquente di come cavallo e cavaliere affrontano gli ostacoli è come sono uniti. Un occhio esperto può dire subito se esiste una buona collaborazione. Quando cavallo e cavaliere lo fanno sembrare facile, semplice, energico e divertente, con coraggio e fiducia - sono un piacere da



guardare, divertono la folla e sono sicuri vincitori.

Punteggio per ogni ostacolo

Nella valutazione si parte da un punteggio base di 70 punti, a questo punteggio iniziale potranno essere aggiunti o tolti dei punti in base ai crediti o alle penalità ricevute durante la valutazione. Ogni ostacolo riceverà un punteggio. Ogni concorrente avrà a disposizione un bonus aggiuntivo di 5 punti detti di horsemanship, che potranno essere tolti nel caso in cui si osservi uno scorretto uso delle mani, presentazione complessiva dell'attrezzatura non adeguata o scorretta, comportamento scorretto verso il giudice. Ogni ostacolo è composto da tre parti: entrata, corpo e uscita, ad ogni singola parte il giudice assegna un punteggio, in positivo o in negativo.

I binomi che rifiutano un ostacolo e ne mancano l'esecuzione (ma l'ostacolo viene provato) otterranno per quell'ostacolo un -9. I cavalieri sono incoraggiati a provare un ostacolo perché la dimenticanza o il mancato tentativo comporterà un -18. Un binomio che riceverà un -9/-18 per un qualsiasi ostacolo non potrà piazzarsi più in alto di un binomio che abbia ricevuto un punteggio per ogni ostacolo. Il sistema a punti così sviluppato permette agli spettatori e ai concorrenti di capire come si svolge il giudizio.

È anche un grande divertimento per tutti osservare insieme e capire come i concorrenti stiano svolgendo la gara. Gli stessi criteri vengono applicati a ogni ostacolo ad esempio ponte, cancello, fossa, acqua, tronchi, rocce, ecc. I giudici faranno valutazioni per le seguenti manovre standard di base: ogni ostacolo ha un valore di 9. Questo dà un fondamento al punteggio e/o una deduzione se un ostacolo non viene tentato o ci sono errori.

1. Entrata nell'ostacolo -2 punti → se corretto viene dato un punteggio pari a 0
2. Farsi strada attraverso l'ostacolo -5 punti → se corretto viene dato un punteggio pari a 0
3. Uscita dall'ostacolo -2 punti → se corretto viene dato un punteggio pari a 0
4. Wow points → Se il binomio attraversando un ostacolo mostra un atteggiamento confidente, rilassato, fiducioso e molto naturale, in modo che l'unica parola esclamata dal giudice sia "wow", potranno essere aggiunti 3 punti, +1 punto per l'entrata, +1 punto per la parte centrale, +1 punto per l'uscita. Per un massimo di 3 punti di merito (wow points).
5. Horsemanship → vedi sotto

I mezzi punti (Half-points) sono consigliati dove è necessario operare una distinzione tra i cavalieri per il piazzamento. Alcuni ostacoli, come stabilito dal



giudice "capo", possono essere valutati al doppio dei punti ("due volte").

1. Ingresso

Due punti sono dati (which = 0) se il cavallo entra direttamente nell'ostacolo, riconosce l'ostacolo e mantiene il movimento in avanti in modo vigile e disponibile. Un cavallo ha fino a 3 secondi per esaminare l'ostacolo prima di entrare. Dopo 3 secondi verrà conteggiato come un rifiuto e la mancanza di movimento in avanti. Un cavallo può fermarsi per un massimo di 3 secondi prima di entrare senza penalità, ma non potrà beneficiare di un "Wow" o 1 punto in più.

Da 1/2 a 1 punto → Un cavallo si avvicina all'ostacolo, abbassa direttamente la testa e riconosce l'ostacolo in modo volenteroso, sicuro audace ed entra nell'ostacolo senza rompere l'andatura.

2. Attraversamento

Cinque punti sono dati (which = 0) se il cavallo prende la sua strada in modo volenteroso, sicuro, audace e prudente, senza inciampi, o rottura dell'andatura. Più 1/2 - 1 → Il cavallo attraversa l'ostacolo in un modo così sicuro, fiducioso, audace e volenteroso, che è un piacere guardarlo.

3. Uscita

Vengono dati due punti (which = 0) se il cavallo esce dall'ostacolo alla stessa velocità con cui è entrato, è diritto e in traiettoria.

Più 1/2 - 1 → Il cavallo abbassa la testa, riconosce l'uscita ed esce in maniera controllata.

I più in un evento a tempo → essere volenteroso, coraggioso, sicuro e muoversi in modo prudente.

Se i punti 1, 2 e 3 sono tutti armoniosi, sicuri e piacevoli da guardare, allora il giudice ha la possibilità di concedere un punto in più per l'ingresso, il corpo dell'ostacolo e l'uscita; ciò porta il totale dei punti possibili a 12 which = più 3 (il migliore). Non si può avere più di 3 punti su un ostacolo, così come non si possono avere più di 9 punti detratti.

4. Horsemanship

Horsemanship sarà valutata sulla presentazione complessiva di adeguate attrezzature di lavoro, corretto uso delle mani, uso di romal come indicato secondo le regole AQHA, uso corretto di un frustino o di altri strumenti, comportamento adeguato tra gli ostacoli, comportamento adeguato nei momenti d'attesa, attrezzatura legale, parlare solo in modo appropriato ad un giudice, abbigliamento adeguato, calzature pulite e ordinate per il trail ride, adeguata



attrezzatura per la monta all' inglese o Western.

Si deve riconoscere che il punteggio di horsemanship può essere un po' soggettivo, ma il corretto utilizzo delle attrezzature non lo è; in questo modo si è incoraggiati a conoscere le regole per l'uso delle attrezzature. I giudici comunicheranno quale comportamento troveranno inappropriato prima che la sfida inizi, mentre si rivolgono ai partecipanti. Se si mostra buona horsemanship, come indicato in precedenza, allora il concorrente riceverà in automatico 5 punti dal giudice per gli ostacoli da lui giudicati.

Ogni giudice darà un punteggio horsemanship da 0 a 5 per gli ostacoli che è chiamato a giudicare. Se ci sono 16 ostacoli e quattro giudici, il punteggio horsemanship totale possibile per gli ostacoli sarà 20 punti. Questo sarà aggiunto al punteggio di base di 70.

20. Punteggio

È noto che ogni razza può avere differenti head set, velocità di movimento in avanti o di andatura. Tuttavia, tutti i concorrenti devono muoversi in modo sicuro con un atteggiamento disponibile.

Un cavallo che riceve un -9 per un qualsiasi ostacolo a causa di un rifiuto completo non può posizionarsi più in alto rispetto a un cavallo che ottiene un punteggio per ogni ostacolo. Tutte le penalità si applicano ad ogni ostacolo.