

Warnung

Pferde, Reiten und Pferdetraining kann Leben und Besitz gefährden. Die Hinweise und Anleitungen in diesem Handbuch sollten sicher und nur unter professioneller Aufsicht angewendet werden. Unter keinen Umständen sollte jemand, der nicht mit Pferden vertraut ist, versuchen diese zu reiten oder zu trainieren. Die IMTCA ist nicht haftbar für Unfälle oder Schäden, die im Zusammenhang mit den Inhalten dieses Handbuchs entstanden sind.

Inhaltsverzeichnis:

1.	Kontakt IMTCA	2
2.	Was ist die IMTCA?.....	2
3.	Mission der IMTCA.....	2
4.	Definition der Sportarten Mountain- und Extreme Mountain Trail.....	3
5.	Geschichte der IMTCA.....	4
6.	Was Sie auf einer Challenge erwarten wird.....	5
7.	Generelle Regeln.....	7
8.	Registrierung.....	7
9.	Hindernisse.....	7
10.	Empfohlene Hindernisse.....	8
11.	Notwendige Hindernisse für Challenge / Kurs / Messe.....	9
12.	Abläufe an den Hindernissen	19
13.	Richter.....	20
14.	Ausrüstung.....	21
15.	Klassen Definitionen und Teilnehmer.....	22
16.	Reiter mit Beeinträchtigung.....	24
17.	Trail Challenge Qualifikationen.....	24
18.	Generelle Bewertungskriterien.....	24
19.	Bewertung	26
20.	Punktesystem.....	28

1.Kontakt IMTCA

IMTCA, Inc.
 131 Crater View Drive
 Silver Creek, WA 98585
 Tel.: 360-269-6156 oder 541-993-4251
 E-Mail: IMTCAassoc@gmail.com, www.IMTCA.org

Präsident der IMTCA Mark H. Bolender
 Vize-Präsident Lee Bolender

IMTCA - Germany
 Am Sonnenhang 4
 57271 Hilchenbach
 Tel.: 0171 9454956 oder 0151 23563626
 E-Mail:

Boardmember für Deutschland sind Judith und Noémie Pauwels

2. Was ist die IMTCA?

Die International Mountain Trail Challenge Association, kurz IMTCA, ist eine Organisation, die das ideale Trailpferd promotet, welches unabhängig von den Fähigkeiten des Reiters sicher und entspannt zu reiten ist. Die IMTCA überwacht die Standards für Turnierrichtlinien, Hindernisse und Trailparks, Registrierung der Pferde, Mitgliedschaften, Neuerungen in Richtlinien. Die IMTCA promotet zudem Horsemanship.

3. Mission der IMTCA

Die IMTCA widmet sich dem Mountain Trail und dem Extreme Mountain Trail. Die Mission der IMTCA ist es, diesen Sport zu promoten, dessen Entwicklung voranzutreiben und öffentliches Interesse daran zu wecken. Dieser Sport veranschaulicht die Freude an exzellentem Horsemanship und dem Trailreiten. Die Organisation strebt den Erhalt dieser Verbindung an und legt ihren Schwerpunkt auf die Entwicklung und Erhaltung entsprechender Standards der Richtlinien und Ausführung des Sport, sowie Sicherstellung einer unterhaltsamen, familienorientierten Atmosphäre auf Challenges und Events.

Diese spezifischen Ziele der IMTCA dienen 1) der Förderung und Entwicklung des Mountain Trails und Extreme Mountain Trails, sowie das Schaffen öffentlichen Interesses an diesem; 2) der Ermutigung zu exzellentem Horsemanship und dem Trailreiten durch von der IMTCA durchgeführte, öffentliche Challenges und Turniere; 3) dem Entwickeln entsprechender und exakter Standards zur Ausführung und Richtlinien des Sports, mit Ziel der Verwaltung aller Wettbewerbe, die von der IMTCA anerkannt und von ihr gesponsert werden; 4) Förderung der Entwicklung besserer Trailpferde; 5) dem Erstellen und Verbreiten von Informationsmaterial, das Teilnehmern und Zuschauern ein besseres Verständnis einer gelungenen Vorführung im Mountain Trail und Extreme Trail vermitteln.

4. Definition der Sportarten Mountain Trail und Extreme Mountain Trail

Mountain Trail und Extreme Mountain Trail stellen beide das perfekte Trailpferd heraus. Perfektion wird durch ein mutiges, souveränes Pferd verkörpert, das sich in einem natürlich Gang fortbewegt und, wie auf einem langen Trailritt, fleißig voranschreitet. Pferd und Reiter sollten in der Lage sein, neue Hindernisse willig und enthusiastisch, aber mit Finesse und in sicherer Manier zu bewältigen.

Mountain Trail und Extreme Trail sind verwandte Sportarten. Beide Wettbewerben fordern Souveränität, Mut und athletische Leistung in den Hindernissen und sind dabei für alle Rassen, alle Reitweisen, Muls und Pferden offen. In den IMTCA Challenges müssen Teilnehmer einen Parcours mit zwischen 6 und 16 Hindernissen bewältigen.

- Im Mountain Trail wird der Parcours im Schritt überwunden.
- Im Extreme Mountain Trail wird der Parcours im schnelleren Tempo geritten. Es ist kein Wettrennen, enthält aber Kombinationen von Galopp und Trab bzw. Spezialgangart bei Gangpferden.

Das IMTCA Richtsystem ist als führendes Format für solche Events anerkannt und bewertet technische und stilistische Elemente unter Berücksichtigung der verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

In den letzten Jahren haben Mountain- und Extreme Mountain Trail sich in den USA, Kanada und Europa verbreitet. Challenges und Events werden nun rund um den Globus ausgetragen.

Das IMTCA Komitee wird weltweit mit Pferdeverbänden zusammenarbeiten, um den Sport des Mountain– und Extreme Mountain Trails auf eine internationale Ebene zu bringen.

5. Geschichte der IMTCA

Der Mountain Trail startete 2001 im Oregon Horse Center. Mark und Lee Bolender erkannten die Schönheit dieses neuen Sports und promoten ihn seitdem weltweit indem sie 1) helfen, neue Trailparks in den USA, Kanada und Europa zu entwerfen und bauen; 2) Artikel für Magazine schreiben und das erste Buch zu diesem neuen Sport veröffentlichen; 3) weltweit Kurse und Unterricht geben; 4) Praktikanten und Auszubildende aus verschiedensten Ländern zu sich einladen, um mehr über Mountain Trail zu lernen und diesen zu promoten; 5) helfen, feste Regeln für die Turnierrichtlinien zu etablieren.

Über die Jahre wurden einige Trailparks gebaut, aber der Bolender Horse Park in Washington State war die erste Anlage, die für einen ganzjährigen und vollwertigen Trainingsbetrieb gebaut wurde.

Anders als in anderen Disziplinen kann jede Pferderasse, einschließlich Mulis, an Mountain– und Extreme Mountain Trail Turnieren teilnehmen. Die Teilnehmer variieren von olympischen Reitern zu denen, die mit ihrem ersten eigenen Pferd starten, von Jugend zu Menschen in ihren 80ern - und alle haben Spaß. Man kann Reiter in allen möglichen Sätteln sehen - Dressur, Springen, Roping, Reining, Distanz. Kursteilnehmer kommen aus allen Lebensbereichen, jeder kommt durch seine Liebe zu Pferden und dem neuen Sport zusammen, um zu lernen.

Wir werden beobachten wie diese neue Disziplin wächst und wie die IMTCA die treibende Kraft wird um eine Einheit in Richtlinien und Übereinstimmung in bestimmten Hindernissen bringen wird. Wir haben in den letzten Jahren einige Kurse und Richterkurse gegeben und verfolgen mit Spannung wie der Sport weiter wächst.

Wir freuen uns darauf noch viele weitere Trailparks weltweit wachsen zu sehen. Alle bringen ein anderes Gefühl mit sich, dennoch ist jeder einzelne gut für den Geist von Pferd und Reiter. Jeden Park, den wir bauen, betrachten wir als „funktionelle Kunst“, da er sowohl ästhetisch als auch praktisch ist. Wenn wir einen Park bauen, bringen wir sowohl

Hintergrundwissen aus der architektonischen Landschaftsplanung, Bau, Unterricht, Training, als auch zur Kursleitung mit. Wir möchten nicht nur, dass der Trailpark gut aussieht, sondern sind auch um Sicherheit und die verschiedensten Schwierigkeitsstufen bemüht. Die Anfänger sollen nicht eingeschüchtert werden und dennoch sollten auch Profis noch an den Hindernissen herausgefordert werden.

Die Abnutzung an den Hindernissen ist gewaltig und so muss jedes widerstandsfähig und für starke Nutzung über Jahre hinweg ausgelegt sein. Zum Beispiel sollte jede Steigung mit einer gewissen Mischung aus Schotter/Kies und Erde befestigt sein; Erde oder Schotter allein wird nicht in seiner Form halten. In den Bau müssen etliche Gedanken zu optischer Erscheinung, Fluss der Pattern für das Training und maximale Sichtbarkeit für Kurse und Challenges mit einfließen. Wir stellen Fragen wie: „Wo sollen die Zuschauer sitzen und was können sie von dort sehen?“, „Wo sollen die Teilnehmer auf den Start ihrer Klasse warten?“, „Wo sollen die Teilnehmer eines Kurses warten?“, „Ist genügend Platz für alle Teilnehmer?“, oder: „Wo sitzen die Richter?“. Dies sind nur einige der Dinge, die man bei dem Entwurf und Bau eines Mountain Trail Parks bedenken muss. Zudem muss jeder Park in sein Umfeld passen, als wäre er Teil der natürlichen Landschaft. Egal ob er mit Schottland aus Steinen, Palmen aus Florida oder der Wüstenvegetation aus New Mexico gebaut wird, er muss als Teil des Landes wahrgenommen werden.

Mountain Trail and Extreme Mountain Trail Challenges sind soziale Veranstaltungen, bei denen gutes Horsemanship praktiziert wird. Die Pferde werden herausgefordert die Hindernisse überwinden und die Reiter werden herausgefordert ihrem Pferd in diesem Prozess zu vertrauen. Folglich entsteht eine wahre Partnerschaft zwischen Pferd und Reiter, die jede teilnehmende oder zusehende Person wahrnehmen kann.

6. Was Sie auf einer Challenge erwarten wird

Ein Wettkampf im Mountain– und Extreme Mountain Trail wird als „Challenge“ bezeichnet. Eine Challenge testet die Fähigkeiten von Pferd und Reiter, natürliche und erbaute Hindernisse in einer sicheren Weise und mit technischem Geschick, das großartiges Horsemanship demonstriert, zu meistern.

Auf jeder Challenge gibt es drei Schwierigkeitsstufen, die die Reiter herausfordern sollen, jedoch ohne diese einzuschüchtern.

Die für die Prüfung benötigte Kleidung und Ausrüstung muss ordentlich, sauber und in guter Verfassung sein.

Der Zweck einer Trail Challenge ist, gute Horsemanship Fähigkeiten zu fördern und einen weiterbildenden Treffpunkt für Reiter zu schaffen. Trail Challenges testen Pferd und Reiter auf ihre Partnerschaft, die Fähigkeit als ein Team zu arbeiten und darin Hindernisse zu meistern, die ihnen im Gelände begegnen können. Trail Challenges bieten eine Menge Spaß und verbessern die Beziehung zwischen Pferd und Reiter durch die neuen Erfahrungen.

Pferd und Reiter werden verschiedenen Hindernissen in der Trail Challenge begegnen. Einige dieser Begegnungen sind Situationen im Gelände nachempfunden, die Pferd und Reiter auf die reale Welt vorbereiten sollen. Durch Ausbildung und Erfahrung wird das Reiten angenehmer, während gleichzeitig Sicherheit und Spaß gefördert werden.

7. Generelle Regeln

Jedes Hindernis wird danach bewertet, wie die Partnerschaft zwischen Pferd und Reiter funktioniert. Das Team sollte jedes Hindernis mit Ruhe und Geduld, sowie in sicherer Weise erarbeiten. Das Pferd sollte bewusst mitarbeiten, aufmerksam und nicht schreckhaft oder schüchtern sein. Das Pferd sollte weder stolpern, noch anstoßen, noch ein Hindernis auslassen.

Die Partnerschaft sollte die Fähigkeit besitzen, ihren Weg durch ein Hindernis zu suchen, sofern dieses es zulässt, während das Pferd bei schwierigeren Hindernissen willig auf seinen Reiter reagieren sollte. Es ist wichtig, dass das Pferd gute Manieren zeigt, auf den Reiter reagiert, und qualitativ gute Bewegungen zeigt. Das Pferd sollte entspannt sein und keinen Widerstand zeigen.

Die Richter haben das Recht, Pferd und Reiter zu bitten, ein Hindernis auszulassen, wenn er die Situation als gefährlich oder unsicher empfindet. Während des ganzen Events sollte das Pferd kontrollierbar bleiben.

Hengste können in Erwachsenenklassen starten, in den Jugendklassen ist die Teilnahme mit einem Hengst nicht gestattet.

Für die In-Hand Klassen gibt es keine Altersbeschränkung für das Pferd, in gerittenen Klassen liegt die Altersgrenze bei 3 Jahren.

8. Registrierung

Jeder Reiter muss vor dem Start eine offizielle Anmeldung für die Challenge ausgefüllt haben. Die Meldegebühr und weitere Kosten bestimmt der Veranstalter der Trailchallenge. Die Öffnungszeiten der Meldestelle, Beginn und Ende der Challenge und weitere Informationen werden auch auf der Vereinswebsite veröffentlicht.

Sobald die Anmeldung ausgefüllt und die Meldegebühr gezahlt wurde, erhält der Reiter/ die Reiterin ein Paket mit Startnummern, Reglement, Pattern und allen weiteren Infos zu dem Event.

9. Hindernisse

Generell gibt es auf einer Trail Challenge 6 - 16 verschiedene Hindernisse.

Dies ist abhängig von dem jeweiligen Gelände des Veranstalters. In manchen Fällen kann ein einziges Hindernis mehrere Hindernisse ineinander vereinen. Manche Hindernisse testen, ob die Partnerschaft zwischen Pferd und Reiter auf einem starken gegenseitigen Vertrauen aufbaut.

Natürliche Umgebung und Hindernisse werden bevorzugt verwendet, künstlich errichtete Hindernisse dürfen jedoch auch verwendet werden und können einen festen Platz auf einem Trailpark finden. Wichtig ist nur, dass man vorsichtig auswählt und das Verletzungsrisiko minimiert. So können manche Hindernisse bei schlechter Witterung rutschig werden, während andere eventuell scharfe Kanten haben, an denen sich ein Pferd schneiden könnte. Geeignete Ausrüstung ist ebenso wichtig. So sollte das Springen über einen Baumstamm noch einmal im Hinblick auf die Verletzungsgefahr des Reiters überdacht werden, wenn die Teilnehmer im Westernsattel reiten.

Die Pattern für die jeweiligen Klassen sollten mindestens eine Stunde vor dem Start veröffentlicht werden. Die Hindernisse müssen von den Reitern in der vorgegebenen Reihenfolge geritten werden. Alle Reiter sollten vor ihrem Start am „Riders Meeting“ teilnehmen. Hier wird mit allen bewertenden Richtern gemeinsam der Parcours abgelaufen, die Hindernisse und deren Wertung erläutert und Fragen beantwortet. So können sich die Reiter sicher sein, die Pattern richtig verstanden zu haben.

Jedes Hindernis wird eine eigene Wertung bekommen. Die Verweigerungen pro Hindernis sind auf 3 beschränkt, danach muss der Reiter zum nächsten Hindernis weitergehen. Lässt ein Reiter ein Hindernis ohne auch nur einen Versuch aus, so wird der Wert des Hindernisses auf –18 gesetzt.

10. Empfohlene Hindernisse

Bei allen Hindernissen sollte Wert auf eine sichere Konstruktion und sicheres Material gelegt werden. Wenn möglich sollte der Parcours die Lage des Grundstücks im Hinblick auf die verschiedenen Hindernisse und deren Gestaltung berücksichtigen.

11. Notwendige Hindernisse für Challenge / Kurs / Messe

Hinweis: Mindestens 6 der benötigten Hindernisse sollten vorhanden sein.

1) Cross Bucks (benötigt)

Zwei 5-6m lange Stämme, 2,50m auseinander, mit wechselseitig hochgelegten Stämmen im Abstand von 75cm



2) Wippe (benötigt) 4m lang x 1m breit)



Copyright@ 2014 IMTCA, all rights reserved

3) Balance Beam (benötigt) 4m lang x 45cm breit x 30cm hoch



4) Hoher Balance Beam (Optional)



5) Turn Around Box (benötigt) 1m x 1m x 30cm hoch



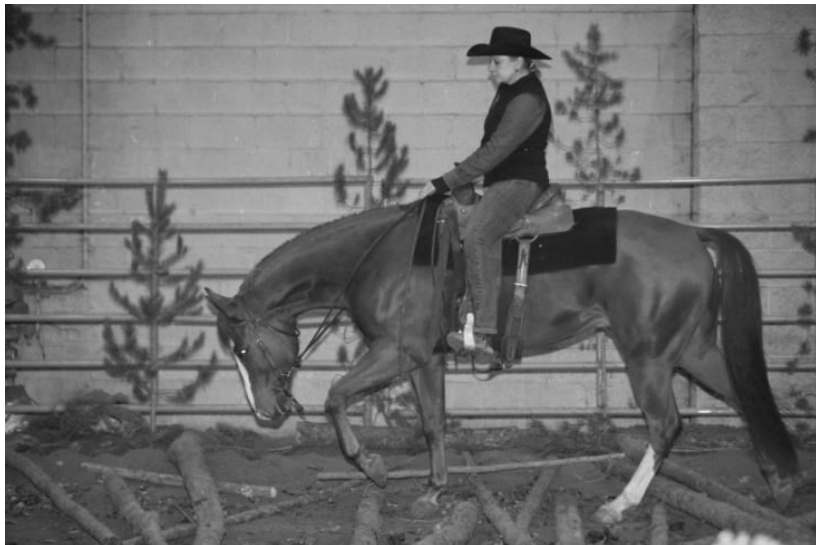
6) Hohe Stämme (benötigt) Stämme auf nicht mehr als 40cm Höhe



7) Steinfeld (benötigt) Ca. 50 mittelgroße Felsen (~30-45cm groß)



8) Scramble (benötigt) 20 eng und durcheinander gelegte Stämme/Stangen

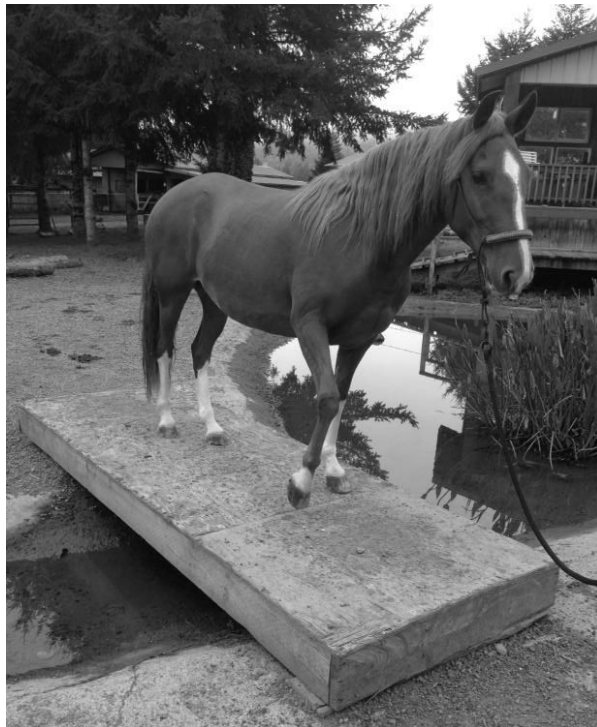


9) Stämme (benötigt) mindestens 6 Stämme 30-40cm Durchmesser, 3m lang



10) Stämmefeld/ Windbruch (benötigt)



11) Hängebrücke (optional)**12) Kleine Brücke (benötigt) 90cm x 3,50m**

13) Rundbogenbrücke (optional)**14) Hohe Brücke (optional)**

15) Sprünge - „Jump Up“ (optional)**16) Kleine Wasserstelle (optional)**

17) Back Through (benötigt)**18) Wasserbox (benötigt) 1,20m breit x 2,50m lang x 15cm tief**

19) Cake Box (benötigt)

12. Abläufe an den Hindernissen

Führen: Das Pferd folgt willig, lässt sich weder ziehen noch drängelt es. Geführt wird am Strick oder an am Halfter befestigten Zügeln.

Aufsteigen: Der Reiter sollte vor dem Aufsteigen seinen Gurt kontrollieren, der Steigbügel muss hierzu nicht über den Sattel gelegt werden. Das Pferd sollte still stehen und sich nicht vorwärts bewegen. Ein sanftes Aufsteigen bringt das Pferd nicht aus der Balance.

Absteigen: Auch beim Absteigen sollte sich das Pferd nicht bewegen. Gewünscht ist ein geschmeidiges Absteigen, ohne das Pferd aus der Balance zu bringen. Die Zügel sollten hierbei in der Hand behalten werden und kurz vor dem Aufkommen am Boden sollte aus Sicherheitsgründen auch der zweite Fuß aus dem Bügel genommen werden.

Hufkontrolle: Das Pferd sollte zur Hufkontrolle still stehen.

Wasserdurchquerung: Das Pferd sollte ruhig, in einer stetigen Vorwärtsbewegung das Wasser durchqueren. Für ein kurzes Zögern vor dem Eintritt wird es keinen Punktabzug geben. Solange das Pferd die Vorwärtsbewegung nicht unterbricht, gibt es keinen Abzug für Trinken.

Bergauf/ Bergab: Der Reiter sollte im Zentrum der Balance sitzen. Das Team muss die Steigung in sicherer Weise überwinden. Der Reiter darf sich mit einer Hand an Mähne oder Sattel festhalten.

Überschreiten: Das Pferd darf kurz zögern und das Hindernis wahrnehmen, bevor es ohne das Hindernis zu berühren darüber hinwegschreitet. Kleine Ponies bekommen keinen Punktabzug, wenn sie über sehr hohe Hindernisse springen, solange dies in einer ruhigen und sicheren Weise passiert. Wenn doch gesprungen wird, sollte dies für Pferd und Reiter sicher sein.

Brücken: Das Pferd sollte hinauf laufen, gerade hinüber und ruhig wieder heruntersteigen.

Tor: Das Turniermanagement entscheidet, in welcher Weise das Tor geritten werden soll. (Aufziehen oder Aufdrücken, rechte oder linke Hand)

Gegenstände ziehen: Der Reiter darf das Seil festhalten oder um den Sattelknauf wickeln - muss aber so enden wie er begonnen hat. Zu keiner Zeit sollten Pferd oder Reiter sich in dem Seil einwickeln. Bei der Vorbereitung sollte das Pferd ruhig stehen.

Stationäre Hindernisse: Dinge wie z.B. Regenmäntel anziehen, Luftballons, Karten, Mülltonnen etc. Das Pferd darf das Hindernis begutachten, der Reiter sollte aber die Kontrolle behalten.

13. Richter

Die Richter für IMTCA Trail Challenges müssen sachkundige Pferdemenschen sein und den Richterschein von der IMTCA erhalten haben. Ein Richter muss die Kompetenz besitzen, Fähigkeiten im Horsemanship, sowie im Reiten zu beurteilen. Zudem sollte ein Richter mit den natürlichen Bewegungsabläufen eines Pferdes vertraut sein. Es ist nicht notwendig, Richterlizenzen von anderen Organisationen zu besitzen.

Die Anzahl der benötigten Richter pro Challenge hängt von der Anzahl der Hindernisse, der Weitläufigkeit des Geländes, Starterzahlen und der Verfügbarkeit der Richter im jeweiligen Umkreis zusammen. In der Regel werden 1 - 4 Richter benötigt.

Vor jeder Klasse muss ein „Riders Meeting“ gehalten werden, um 1) den bzw. die Richter vorzustellen; 2) eine Beschreibung der Pattern zu geben; 3) zu erklären, wie die Klasse gerichtet wird; und 4) alle Fragen zu beantworten, die vor dem Start der jeweiligen Klasse aufkommen.

14. Ausrüstung

Kleidung und Ausrüstung

Jede Kleidung und Ausrüstung sollte präsentabel, sauber und sollte zerrissen oder ausgefranst sein. Es wird festes Schuhwerk mit geschlossener Zehe und Ferse benötigt. Gamaschen sind in der Trail Challenge erlaubt und werden empfohlen.

Ausrüstungsfehler

Die Richter und Veranstalter haben die Befugnis anzuordnen, dass jede in ihrer Meinung verbotene, unsichere, grausame oder einen Vorteil verschaffende Ausrüstung entfernt oder ersetzt wird.

Wenn ein Teilnehmer durch einen Ausrüstungsfehler eine Klasse verzögert oder ein Durchlauf unterbrochen werden muss, obliegt es dem Hauptrichter, den Teilnehmer zu disqualifizieren.

Gebisse:

Gebrochene und ungebrochene Gebisse müssen einen Durchmesser von 25mm (an der Außenseite gemessen) haben und dürfen über kein höheres Port als 40mm verfügen. Sie können über Inlays oder synthetische Umwicklung (Gummi/Plastik) verfügen, müssen aber in jedem Fall eine ebenmäßige Oberfläche haben.

Gebrochene Gebisse müssen mit Ringen unter 32mm oder Platten zwischen 10 und 20mm, die nicht länger sind als 50mm und flach im Pferdemaul liegen, verbunden sein. Die Gebissringe dürfen nicht mehr als 100mm im Durchmesser besitzen.

Jedes Gebiss mit fest angebrachten Zügeln benötigt einen Kinnriemen oder eine Kinnkette. Es sind sowohl runde, als auch ovale Gebissringe, Olivenkopftrensen, Slow Twist und Twisted Wire/Double Twisted Wire und Stangengebisse erlaubt.

Sonderregelungen:

Kein Starter darf ohne Sattel oder zu zweit auf einem Pferd starten.

Kein Pferd darf zwei mal in der selben Klasse starten.

Kinder unter 18 müssen einen Reithelm tragen.

15. Klassen Definitionen und Teilnehmer

Die folgenden Level und Klassen werden von dem Trail Challenge Management anerkannt. In Jeder Klasse gibt es 3 Level:

Levels:

Level 1 - Dieses Level berücksichtigt eine noch unsichere Partnerschaft. Pferd und Reiter sind sich noch etwas unsicher über ihre Fähigkeit, die Hindernisse gemeinsam zu überqueren. Die hier vorkommenden Hindernisse benötigen Basismanöver und Techniken und sind einfach zu erklären.

Level 2 - In diesem Level ist bereits eine zuverlässige Partnerschaft vorhanden. Pferd und Reiter sind einander vertraut und strahlen auch nach Außen hin ihr Vertrauen dar, während sie die Hindernisse navigieren. Die Pattern für Level 2 sind in der Regel etwas länger als in Level 1 und enthalten Trot/Jog/Gang oder Galoppstrecken zwischen den Hindernissen, sowie 180°, 270° und 360° Wendungen auf bestimmten Hindernissen.

Level 3 - Hier ist die Partnerschaft zwischen Pferd und Mensch bereits sehr stark entwickelt. Beide fühlen sich in der Lage, auch schwierige Hindernisse und längere Pattern zu reiten. In dieser Klasse wird nicht nur zwischen den Hindernissen in schnelleren Gangarten geritten, sondern auch bis unmittelbar vor den Eingang der Hindernisse. Wie in Level 2 sind auch hier 180°, 270° und 360° Wendungen auf bestimmten Hindernissen enthalten.

Klassen:

1) Novice: Die Novice Klasse ist der Einstieg in die Challenge und Turnierwelt. Hier dürfen Einsteiger starten, bis sie entweder dreimal eine Klasse gewonnen haben oder maximal für zwei Seasons.

2) Youth / Jugend: Hier starten Teilnehmer unter 18 Jahren. Das Mindestalter für eine Teilnahme liegt bei 6 Jahren. Alle Jugendlichen müssen einen Helm tragen. In den Jugendklassen sind keine Hengste zugelassen.

3) Erwachsene: Teilnehmer sind 18 Jahre alt und älter

4) Open: Trainer und alle Reiter über 18 Jahren.

5) Führzügel: Kinder bis 6 Jahre und Reiter mit Behinderung werden in dieser Klasse über die Hindernisse geführt.

Unterklassen:

Innerhalb der Klassen gibt es jeweils 3 Unterkategorien:

1) In-Hand: In diesen Klassen wird das Pferd über den Parcours geführt.

2) Junior Horse: Hier starten Pferde bis einschließlich 5 Jahre.

3) Senior Horse: Hier starten Pferde ab 6 Jahren.

	In-Hand	Geritten
1. Führzügelklasse (>6) Level 1	X	
2. Novice Klasse Level 1	X	X
Level 2	X	X
Level 3	X	X
3. Jugend Klasse (6-16) Level 1	X	X
Level 2	X	X
Level 3	X	X
4. Erwachsene (18 <) Level 1	X	X
Level 2	X	X
Level 3	X	X
5. Open Klasse Level 1	X	X
Level 2	X	X
Level 3	X	X

Money Class - wenn angeboten -

Starter 16 und älter: Gewertet werden 50% Zeit und 50% Technik

16. Reiter mit Beeinträchtigung

Reiter mit permanenten physischen oder psychischen Behinderungen sind grundsätzlich für Mountain Trail und Extreme Mountain Trail Prüfungen zugelassen. Bei Reitern mit vorübergehenden Behinderungen (Gips, etc.) entscheiden der Veranstalter/ Richter, ob die Person in der Lage ist, eine Prüfung zu reiten oder nicht. Die letztendliche Entscheidung liegt bei dem Hauptrichter.

Während des Riders Meetings müssen die Reiter ihre Behinderung den Richtern mitteilen, so dass entsprechend Rücksicht genommen werden kann. Beispielsweise ist ein Reiter, der alleine/ ohne Aufstieghilfe nicht aufsteigen kann, durchaus berechtigt, eine Aufstieghilfe zu nutzen oder ggf. ohne Abzüge diese Aufgabe auszulassen.

17. Trail Challenge Qualifikationen

Um Punkte bei den IMTCA Challenges zu sammeln, muss der Starter ein aktuelles Mitglied bei der IMTCA sein. Ein Start ist auch ohne Mitgliedschaft möglich, allerdings kann man ohne diese keine Punkte für die Gesamtsiege der verschiedenen Klassen und den Jahressieger sammeln. Auch ein internationaler Vergleich ist nicht möglich.

18. Generelle Bewertungskriterien

Die Bewertung basiert auf der Fähigkeit in einer Partnerschaft die Hindernisse zu lösen. Es wird die rassespezifische Kopfhaltung, das Grundtempo und Gang eines jeden Pferdes anerkannt. Unabhängig von diesen rassetypischen Merkmalen, müssen alle Teilnehmer die Hindernisse in einer sicheren und willigen Weise und mit Ruhe und Geduld meistern.

Jeder Reiter startet mit einer Grundpunktzahl von 70, zu der pro Hindernis Punkte gewonnen oder abgezogen werden können. Jeder Richter hat noch einmal 5 Punkte für Horsemanship, diese werden zu der Grundpunktzahl hinzugerechnet. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Das Pferd sollte aufmerksam sein und nicht scheu oder ängstlich. Es sollte nicht zur Seite springen, anstoßen oder stolpern. Das Pferd sollte die Fähigkeit beweisen, locker seinen Weg durch die Hindernisse zu finden, aber ebenso aufmerksam und willig auf seinen Reiter zu reagieren, wenn schwerere Hindernisse dies erfordern. Der Schwerpunkt liegt auf dem Benehmen, der Rittigkeit und Qualität der Bewegungen. Das Pferd sollte keine Widersetzlichkeit zeigen, entspannt und nach Abschluss der Prüfung nicht übermäßig verausgabt sein.

Die Reiter werden dazu ermutigt, sich zumindest an den Hindernisse zu versuchen. Wird ein Hindernis ausgelassen gibt es einen Abzug von 18 Punkten. Wird ein Hindernis angeritten, kann aber nicht gelöst werden, so gibt es einen Abzug von 9 Punkten. Ein Pferd, dass eine –18 oder –9 an einem der Hindernisse durch komplette Verweigerung oder Auslassen eines Hindernis erzielt hat, kann sich unabhängig von seiner Gesamtpunktzahl nicht vor einem Pferd platzieren, das eine Wertung für jedes Hindernis erzielt hat.

In einer Klasse bekommen jeweils der 1. bis 10. eine Schleife, weitere Auszeichnungen obliegen dem Veranstalter. Die Ergebnisse aller Klassen werden am Ende des Events veröffentlicht.

Die originalen Scoresheets müssen umgehend nach der Veranstaltung an die IMTCA gesendet werden.

Stechen - "Tie Breaker":

Der Hauptrichter wird vor der Challenge ein Hindernis als „Tie Breaker“ bestimmen. Ein zweites und drittes Hindernis wird mit den anderen Richtern zusammen ausgesucht, falls die Teilnehmer des Stechens an dem ersten Hindernis die selbe Wertung erhalten sollten.

Die Information zu den „Tie Breakern“ sollte im Meldebüro vorliegen, die Teilnehmer werden nicht vorab über diese informiert.

Sobald die Ergebnisse der IMTCA vorliegen, werden die Punkte des Pferdes in dessen Einträgen hinzugefügt. Die Punkte werden wie folgt vergeben:

- Erster Platz - 3 Punkte
- Zweiter Platz - 2,5 Punkte
- Dritter Platz - 2 Punkte
- Vierter Platz - 1,5 Punkte
- Fünfter Platz - 1 Punkt

19. Bewertung

Grundsatz:

Der Inbegriff der Perfektion im Mountain Trail liegt in einem Pferd mit strahlenden Ausdruck und klarem Fokus an den Hindernissen. Es ist sowohl für die Richter als auch für das Publikum beeindruckend zu sehen, wie ein Pferd mit Mut und Selbstbewusstsein seinen Weg durch ein schweres Hindernis sucht.

Allgemeine Erscheinung:

Die Richter bewerten wie nahe Sie und Ihr Pferd an diese Perfektion herankommen. Der Schlüssel hierzu ist eine enge Verbundenheit zwischen Mensch und Pferd, die sowohl Richter als auch Publikum direkt erkennen sobald sie sich zeigt. Der Parcours wurde so entworfen, dass Entscheidungen schnell getroffen werden müssen und nur eine großartige Partnerschaft es einfach aussehen lassen kann.

Diese Einheit und Verbundenheit kommt zum Vorschein, wenn Pferd und Reiter die Hindernisse gemeinsam meistern. Es sollte mühelos, einfach, lebhaft und spannend für beide Partner aussehen. Es sollte ein Vergnügen sein diesen Mut und das Selbstbewusstsein des Teams anzusehen.

Der Wert der Hindernisse:

Gestartet wird mit einem Grundscore von 70. Zu diesem werden Punkte hinzugefügt oder abgezogen. Das Punktesystem ist für Zuschauer und Teilnehmer schnell und einfach zu verstehen. So kann man selbst als Zuschauer im Stillen mitrichten und mitverfolgen, warum welches Pferd wie platziert wird. Die gleichen Regeln gelten für jedes Hindernis, egal ob Brücke, Wasser, Tor, Baumstämme oder Felsen. Jedes Hindernis hat einen Wert von 9 Punkten, hierauf baut der Gewinn von Punkten oder deren Abzug auf. Die Punktzahl pro Hindernis setzt sich wie folgt zusammen:

	Wert	Korrekt	Abzug bis zu	WOW
Eingang	2	0	-2	+1
Mitte	5	0	-5	+1
Ausgang	2	0	-2	+1

Wow: Wenn Pferd und Reiter das Hindernis in einer solchen Weise überwinden, dass Richter und Zuschauer nur einen Gedanken fassen können - „Wow“ - ist es möglich, bis zu 3 extra Punkte zu vergeben. +1 für den Eingang, +1 für die Mitte und + 1 für den Ausgang. Eine +3 ist also die beste Wertung für ein Hindernis, die -18 (kein Versuch), bzw. -9 (drei Verweigerungen) die Schlechteste.

Es ist möglich, dass der Hauptrichter in einer Klasse ein schwieriges Hindernis benennt, dessen Wert gedoppelt wird. Dies ist vor dem Start der Klasse bekannt.

Horsemanship: Jeder Richter hat 5 Punkte für Horsemanship (Verhalten des Reiters gegenüber Pferd und Richter, korrekte Ausrüstung, etc.) zur Verfügung. Diese werden dem Grundscore von 70 hinzugefügt. Das bedeutet für den Teilnehmer, dass er diese 5 Punkte erst einmal erhält, sie aber durch schlechtes Verhalten oder Regelverstöße verlieren kann.

Eingang:

Der Eingang hat einen Wert von 2 Punkten. Ist er korrekt, erhält das Team seine Punkte (=0). Ist er fehlerhaft verliert es Punkte. Das Pferd darf beim Eingang die Vorwärtsbewegung für bis 3 Sekunden unterbrechen bevor es hineintritt, ohne Punktabzug zu erhalten, kann dann aber keine +1 bzw. kein WOW erhalten. Nach den 3 Sekunden gilt das Zögern als Verweigerung und Verlust der Vorwärtsbewegung.

WOW ► Bei einem korrektem Eingang ist das Pferd aufmerksam, mutig und willig, senkt kurz seinen Kopf, tritt gerade und mittig hinein ohne die Vorwärtsbewegung zu unterbrechen.

Mitte:

Die Mitte des Hindernisses hat einen Wert von 5 Punkten (=0).

WOW ► Das Pferd sucht seinen Weg durch das Hindernis sicher, willig, selbstbewusst, und mutig ohne anzustoßen, zu stolpern oder den Gang zu brechen und eine Freude zu beobachten.

Ausgang:

Der Ausgang hat einen Wert von 2 Punkten (=0).

WOW ► Das Pferd senkt den Kopf, ist aufmerksam und verlässt das Hindernis versammelt und in gleichmäßigem Tempo.

Horsemanship:

Unter Horsemanship fällt die Gesamtpräsentation von Pferd und Reiter. Hierzu zählt unter anderem korrekte Ausrüstung, Zügelführung, Benutzung von Romal, Gerte, Sporen oder anderen Hilfsmitteln, Benehmen zwischen den Hindernissen, während des Wartens, angemessene Kleidung und Schuhwerk. Die Bewertung im Horsemanship kann ein wenig subjektiv sein, die Wertung für korrekte Ausrüstung und Zügelführung ist jedoch eindeutig. Jeder Teilnehmer sollte die Regeln hierzu kennen: Welches Verhalten die Richter unangemessen finden, wird während des „Riders Meetings“ erklärt.

20. Punktesystem:

Rassespezifische Unterschiede wie Kopfhaltung, Vorwärtsdrang und Gang werden jeweils anerkannt und spielen bei der Bewertung keine Rolle. Wichtig ist ein sicheres und williges Verhalten an den Hindernissen.

Ein Pferd, das an einem Hindernis -9 Punkte erhält, kann nicht höher platziert werden als ein Pferd mit Punkten an jedem Hindernis. Das folgende Punktesystem lässt sich an jedem Hindernis anwenden.

Eingang:

- ½ Punkt ► leichter Tempowechsel, nicht ganz mittig (bis ¼ Abweichung), Anstoßen, leicht schief, hüpf hinein (nur die 2 Vorder- oder Hinterhufe)
- 1 Punkt ► nicht mittig (mehr als ¼), jede Verweigerung, jeder Stopp länger als 3Sek, schief, hüpf hinein, keine Pferdelänge gerade
- 2 Punkte ► zweite Verweigerung, kein Eingang, springt
- Nach 3 Verweigerungen muss das Team zum nächsten Hindernis weiter gehen und erhält für das Hindernis keinen Wert (= -9) Punkte.

Mitte:

- ½ Punkt ► jedes Anstoßen, hüpfen (nur Vorder- oder Hinterbeine), leicht schief, leichte Abweichung von der Mitte (bis ⅙)
- 1 Punkt ► nicht mittig (mehr als ⅙), Brechen des Ganges (pro Schritt), Abweichen von der Mitte (alle 3m), hüpf, tritt auf/ bewegt das Hindernis, Verlust der Vorwärtsbewegung, Überspringt vorgesehenen Zwischenraum/ zwei Hufe in einem Zwischenraum, ein Schritt beim Groundtieing
- 2 Punkte ► Stolpern, eilt/hetzt durch das Hindernis, brechen des Ganges für mehr als 2 Schritte, springt, Herunterwerfen, ein Huf tritt aus dem Hindernis heraus
- 3 Punkte ► Pferd ist stark abgelenkt, konstant kurzer Zügel, Pferd beachtet seinen Reiter nicht
- 4 Punkte ► leichtes Steigen, unsicher - aber keine -5
- 5 Punkte ► alle oben aufgelisteten Abzüge und das Heraustreten aus dem Hindernis mit 2 oder mehr Hufen, aus dem Hindernis fallen, Loslassen des Tores, aus dem Hindernis springen, Abkommen von den Pattern, grober Ungehorsam, 4 und mehr Schritte beim Groundtieing/Auf- und Absteigen, Festhalten am Sattel (außer bei Steigungen / Auf- und Absteigen, Exzessiver Gebrauch von Sporen/Gerte, Pferd steigt oder bockt, gefährliche Situation, Reiter lässt Gegenstand fallen

Ausgang:

- ½ Punkt ► Abweichung von der Mitte (bis ⅙), minimal schiefer Ausritt, heraushüpfen (nur Vorder- oder Hinterbeine)
- 1 Punkt ► Herauseilen/ -hüpfen, keine Pferdelänge gerade, nicht mittig
- 2 Punkte ► nicht sicher, springt, Ausritt verfehlt

Wichtig: Liegen mehrere Abzüge vor, so dass entweder Eingang, Mitte oder Ausgang keine Punkte bekommen würden, obwohl das Pferd sicher und ruhig das Hindernis genommen hat, bleibt zumindest ein halber Punkt erhalten. Liegen mehrere Abzüge vor und das Pferd ist durch das Hindernis geeilt oder hat sich und den Reiter gefährdet, so gehen alle Punkte verloren.

Kein Reiter kann pro versuchtem Hindernis einen größeren Abzug als -9 erhalten. Wird das Hindernis von Anfang an ausgelassen gibt es einen Abzug von -18. Es kann auch kein Reiter mehr als +3 Punkte pro Hindernis erhalten.

Disqualifikation:

- ▶ Sturz von Pferd und/oder Reiter
- ▶ aggressives oder missbräuchliches Verhalten gegenüber dem Pferd
- ▶ unangebrachtes Verhalten gegenüber dem Richter

Horsemanship Abzüge:

Das Pferd mit der Hand loben/beruhigen, unerlaubte oder unsichere Ausrüstung, offene Schuhe, reißen am Gebiss, Ein-/Ausritt von der falschen Seite, falsche Nutzung eines Romals, exzessiver Gebrauch von Sporen, reiten außerhalb der Begrenzungen, exzessiver Gebrauch der Gerte, falscher Gang zwischen den Hindernisse, Überkorrektur des Pferdes, falscher Weg zwischen den Hindernissen, schmutzige Ausrüstung, Kopf konstant zu tief oder eingerollt, schmutziges Pferd, übermäßige Emotionen, Konstant zu kurze Zügel, unangebrachtes Verhalten beim Richter, 2 händig an Gebissen mit Auszügen

--> Novice + Level 1 = -1; Level 2 = -2; Level 3 = -3; Open = -5

Zeit:

In der „Money Class“ wird ein begrenzter Zeitraum für den Durchlauf angegeben. Wird dieser überschritten gibt es pro 5 Sekunden über der Zeit 2 Punkte Abzug. Die Wertung setzt sich 50:50 aus Zeit und Punkten zusammen. Sinn hierbei ist es eine fließende Vorwärtsbewegung, wie auf einem Wanderritt oder bei der Rancharbeit einzuhalten, und nicht auf Kosten der Manier durch den Parcours zu hetzen.

Punktesystem

IMTCA Judge Scoring

	-1.5 Slightly stronger of 1 below	-1	-2	-3	-4	-5	+1
Minus							
Entry	-0.5						
	Slightly off center	Not straight 1 horse length	Refuse 2				Acknowledges obstacle, no break of gait (wow)
	Slightly not 1 horse length	Pause more than 3 seconds	Won't enter				
	Slightly not straight	Refuse 1	Jumps in				
	Hopping in/out (two front or two back feet)	Horse not straight					
		Hopping in					
		Hopping in/out					
Body		Break gait per each stride	Stumbles	Horse distracted	Small rearing	Out of obstacle 2 feet	Nice, consistent forward gait (wow)
		Each off centered stride (in all 12)	Rushing	Consistent tight rein	Unsafe but not -5	3 refusals	
		Loose forward motion	Break gait +2 strides	Horse not listening		Falls off obstacle	
		Moves/steps on obstacle	Wrong lead @ lope			Off course	
		Slightly off center entry	Break gait @ lope			Disobedience	
		Slightly un-straight	Knockdown			4+ steps on dismount or ground tie	
			Incorrect gait/lead			Holding on to saddle except (dis)mount or going up/ downhill	
			Horse steps 1 on dismount or ground tie			Excessive whipping/spurring	
			Skip required space/step			Horse rears/bucks	
			Off center/off course			Seriously unsafe	
						Drops obstacle	
						Let go of gate	
Exit						Jumping off obstacle	Acknowledges exit, collected, no break of gait (wow)
Entry Disqualification (DQ)							

Horsemanship

Deductions (-1 to -5)		
Use of hands to instill fear or praise	Equipment failure or unsafe	Shoes with open heel or toe
Jerk on bit	Enter/Exit from incorrect side/direction	Off use of romal
Excessive spurring	Riding outside boundary	2 hands with shank bit
Excessive crop use	Failure of correct gait between obstacles	Novice + Level 1 = -1
Overcorrection of horse	Failure of travel line between obstacles	Level 2 = -2
Dirty tack	Head too low or over flexed	Level 3 = -3
Dirty horse	Excessive emotions	Open = -5
Consistent tight rein	Inappropriate to judge	

© IMTCA