



Appendice al Regolamento Mounted Games

**Approvato con Delibera n.22 del 13/02/2026 agg. Con
del.n. 441 del c.f.20/04/2026**



Categoria Future Class

La **Future Class** è una categoria a giudizio riservata ai cavalli e pony di 4 e 5 anni in fase di addestramento, montati da atleti in possesso di 1° grado Mounted Games

Questa categoria nasce come un vero e proprio circuito formativo, pensato per accompagnare gradualmente i giovani soggetti verso il mondo delle competizioni di Mounted Games in un contesto strutturato e progressivo.

La categoria Future Class per l'anno 2026 viene inserita nel Trofeo Federale MG e nei Campionati Italiani MG a squadre e a coppie.

Requisiti

Riservata a pony/cavalli 4-5 anni.

Riservata ad atleti dal 16° anno di età (vale il millesimo dell'anno) in possesso di G1MG.

Norme generali

Un pony/cavallo classificatosi al 1° posto nella Finale Future Class, nell'anno dei 4 non può partecipare alla stessa nell'anno dei 5.

Un pony/cavallo che abbia partecipato a categorie Mounted Games non può partecipare alla categoria Future Class

Le tappe che precedono la Finale Future Class sono gare di preparazione alla gara finale. Per prendere parte alla finale il binomio deve partecipare ad almeno una *tappa di preparazione di fascia 1* e ad almeno una *tappa di preparazione di fascia 2* (vedere specifiche di seguito)

Per l'anno 2026 sarà sufficiente prendere parte ad almeno una tappa di preparazione qualsiasi per accedere alla Finale Future Class

Il dipartimento provvede alla nomina dei tecnici/istruttori che in via sperimentale nell'anno 2026 sono abilitati a valutare la categoria Future Class

Per essere abilitato, il tecnico/istruttore con specializzazione in MG deve prendere parte al webinar istituito dalla Federazione nell'anno in corso.

Nell'anno 2026 verranno istituiti i corsi per giudici Future Class ai quali anche i tecnici/ istruttori abilitati in via sperimentale per l'anno in corso devono prendere parte per ottenere la qualifica di ufficiale di gara "giovani cavalli a giudizio MG".



Le gare che precedono la finale sono a coppie, formate necessariamente da due binomi, o individuali a seconda del numero di iscritti, la finale del circuito sperimentale Future Class sarà individuale. Il format di gara prevede che il punteggio dei giochi di ogni sessione sia integrato da un punteggio di valutazione basato sulla *Condizione generale del cavallo*, sui seguenti 2 parametri:

1. Atteggiamento del cavallo
2. Fluidità manovre di gioco

e sul fattore descrittivo dell'evoluzione del pony/cavallo atleta, intesa come evoluzione in ogni singola sessione, e sul coefficiente che tiene conto dell'età.

I due parametri saranno suddivisi ciascuno in tre indicatori, i tecnici/istruttori abilitati attribuiranno un voto a ciascun indicatore, la somma dei voti agli indicatori restituirà il punteggio del parametro attraverso il calcolo descritto nel paragrafo "Calcolo dei punteggi".

la Finale Future Class prevede anche una prova di Presentazione. Il punteggio attribuito a tale parametro integrerà il punteggio di gara come descritto più avanti nel paragrafo "Calcolo dei punteggi". Quindi, per la finale, il punteggio totale sarà dato dal punteggio di gara più il punteggio presentazione.

Pubblicazione punteggi

Per ogni sessione viene pubblicata la classifica dalla segreteria ufficiale della manifestazione, che riporta il punteggio di gioco e quello di valutazione. Le tabelle di valutazione utilizzate dai giudici si trovano in appendice alla fine del documento.

Calcolo dei punteggi

Logica del calcolo

La velocità di esecuzione del gioco rispetto ai concorrenti e la qualità di esecuzione dello stesso devono contribuire equamente al punteggio totale della valutazione di ogni pony/cavallo atleta. La qualità di esecuzione del gioco viene valutata attraverso i 2 parametri precedentemente menzionati, ciascuno dei quali ha senso contribuisca equamente al giudizio di tale aspetto della performance. Quindi, il punteggio massimo attribuibile a ciascun parametro dev'essere lo stesso per tutti e due i parametri e la somma deve restituire il massimo punteggio di gioco ottenibile in una data sessione. Ciascun parametro è a sua volta valutato mediante l'attribuzione di un punteggio da 1 a 5 con decimali da 0,5 ai 3 indicatori che lo descrivono - ciascuno dei quali ha nuovamente senso che contribuisca equamente alla valutazione del parametro - quindi, si attribuisce un punteggio da 1 a 5 alla *Condizione generale del cavallo* (Status). Infine, il coefficiente *Evoluzione* pesa la valutazione dei parametri di cui sopra sul cambiamento del pony/cavallo nel corso della sessione rispetto ai parametri stessi e il coefficiente *A* (Età) tiene conto della differenza di esperienza e maturità tra i cavalli premiando i più giovani.

Assumendo che una scala da 1 a 5 sia la migliore per valutare anche ogni indicatore di ciascun parametro (dove 1 = non sufficiente, 2 = sufficiente, 3 = discreto, 4 = buono, 5 = ottimo), ne seguono i seguenti passaggi:

Punteggio massimo attribuibile a ciascun parametro



$$p^{max} = \frac{G \times C}{2} = \frac{\text{Max punteggio ottenibile nella sessione}}{2}$$

Dove: G = n° dei giochi per sessione, C = n° di corsie, 2 sono i parametri F = format di gara

$F = 1$ nel caso individuale, $F = 2$ nel caso a coppie

Punteggio massimo attribuibile a ciascun indicatore del j-esimo parametro

$$I_j^{max} = \frac{p^{max}}{3} \quad j = 1, 2$$

Dove 3 = n° di indicatori per il j-esimo parametro

Voto all'i-esimo indicatore

$$I_i = \frac{I_j^{max}}{5} \times v \quad v \in \{1, 5\} \text{ e } i = 1, 3 \text{ Dove } v \text{ è il voto dato dai giudici all'i-esimo indicatore}$$

Voto al j-esimo parametro

$$P_j = I_1 + I_2 + I_3$$

La somma dei voti ai 2 parametri restituisce il punteggio totale attribuito alla qualità di esecuzione del gioco per quella sessione:

$$p^{Qualità} = P_1 + P_2$$

Applicazione di un coefficiente correttivo per l'evoluzione e di uno per l'età

Si valuta l'evoluzione del pony/cavallo atleta attribuendo un coefficiente moltiplicativo che può ridurre o incrementare il $p^{Qualità}$. Si tiene anche conto dell'età del pony/cavallo attraverso il coefficiente A .

$$p^{Valutazione} = p^{Qualità} \times e \times A$$

Dove:

- A è il coefficiente che tiene conto dell'età del pony/cavallo e può assumere i seguenti valori:

5 anni $\rightarrow A = 1$

4 anni $\rightarrow A = 1.2$

- e è il coefficiente moltiplicativo che può assumere i valori indicati nella prima riga con il significato espresso nella seconda riga della seguente tabella:

0.8	0.9	1	1.1	1.2
Notevolmente peggiorato	Peggiorato	Costante	Migliorato	Notevolmente migliorato

Il punteggio risultante dal calcolo verrà arrotondato alla seconda cifra decimale.

Punteggio totale della sessione

$$\text{Caso individuale: } P_{S_1} = p_{S_1}^{Gioco} + p_{S_1}^{Valutazione} + p^{Status}$$



Caso coppie: $P_S = P_S^{Cavallo1} + P_S^{Cavallo2}$ con $P_S^{Cavallo} = \frac{P_S^{Gioco}}{2} + P_S^{Valutazione, Cavallo} + P_S^{Status, Cavallo}$

è l'esempio della Sessione 1, dove P^{Gioco} è il punteggio standard acquisito nei giochi in base alla posizione di arrivo e P^{Status} è il punteggio attribuito alla *Condizione generale del cavallo*.

Punteggio di gara

È il punteggio finale della tappa ed è dato da

$$P^{Gara} = P_{S_1} + P_{S_2} + P_{S_3}$$

Prova di Presentazione nella Finale Future Class

Nella Finale si introduce un terzo parametro oggetto di valutazione, quello di Presentazione, il quale sarà descritto da 3 indicatori, a loro volta valutati ciascuno attraverso una serie di sotto – indicatori, ad ognuno dei quali viene attribuito un voto sempre in una scala da 1 a 5 con decimali di 0,5.

$$I_{Presentazione}^{max} = \frac{G \times C}{3} \quad \text{Dove } 3 = \text{n° di indicatori per il parametro Presentazione}$$

$$I_i = \frac{I_{Presentazione}^{max}}{5} \times \bar{S}I \quad \bar{S}I \in \{1,5\} \text{ e } i = 1,3 \text{ Dove } \bar{S}I \text{ è la media dei voti attribuiti ai Sotto-Indicatori dell'i-esimo indicatore}$$

$$P^{Presentazione} = I_1 + I_2 + I_3$$

Il punteggio risultante dal calcolo verrà arrotondato alla seconda cifra decimale.

Quindi, nel caso della finale, il punteggio di gara sarà dato da

$$P^{Gara} = P_{S_1} + P_{S_2} + P_{S_3} + P^{Presentazione}$$

Il peso del parametro *Presentazione* sul punteggio finale è evidentemente minore rispetto agli altri, perché *Atteggiamento del cavallo* e *Fluidità delle manovre* vengono valutati in ogni sessione mentre *Presentazione* viene valutato una sola volta. Ciò è coerente con il fatto che i primi influenzano maggiormente la performance.

Format di gara

Il format di gara sarà per somma punti e prevederà 3 sessioni per ogni tappa, la disposizione dei binomi o delle coppie nelle batterie avviene tramite estrazione per la prima sessione e tramite il sistema standard delle teste di serie (Seeded) previsto dal regolamento federale Mounted Games per le sessioni successive.

La lista dei giochi viene via via integrata dai giochi più tecnici e complessi con il procedere della stagione nel rispetto dell'evoluzione del pony/cavallo atleta. In linea con questo si individuano tre fasce di gara:

- **Tappe di preparazione fascia 1:** 1ª tappa Trofeo Federale nord e sud, tappa durante Campionato Italiano a Squadre
Escludono i seguenti giochi:



-
- A coppie: Corda, Pneumatico, Palloncini, Spade, Jousting, NPatrick, A piedi a cavallo, Postino, Litter Scoop, 3 Pot Flag, Torre
 - Individuale: Cartoni, Spade, Victoria Cross, Pneumatico, A piedi a cavallo, Moat & Castle, Litter Scoop, 3 Pot Flag
- **Tappe di preparazione fascia 2:** tappa durante Campionato Italiano a Coppie, 2^a tappa Trofeo Federale nord e sud, Campionato Italiano Individuale.
- Escludono i seguenti giochi:
- A coppie: Palloncini, Jousting, A piedi a cavallo, Postino, 3 Pot Flag, Torre
 - Individuale: Spade, Victoria Cross, Moat & Castle, 3 Pot Flag
- **Finale Trofeo Federale = Finale Campionato Future Class**
- Non esclude a priori alcun gioco

Numero di giochi per sessione

Tipo gara	Caso Individuale	Caso Coppie
Tappa di preparazione	7	8
Finale	8	X

Appendice 1: Scheda operativa di valutazione Future Class a Coppie



SCHEDE DI VALUTAZIONE FUTURE CLASS A COPPIE

[illegible]

[illegible]