

REGOLAMENTO GENERALE

**TEAM PENNING – CATTLE PENNING – RANCH SORTING
F.I.S.E.**

Edizione 2009



***Dipartimento Equitazione Americana
Settore Team Penning***

PREMESSA

Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali della F.I.S.E., della F.E.I. o alle disposizioni del Consiglio Federale.

Il presente Regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni F.I.S.E. di **TEAM PENNING – CATTLE PENNING – RANCH SORTING** indette in Italia.

Esso dovrà essere osservato :

- Dai Comitati Organizzatori
- Da coloro che vi prendono parte (cavalieri debitamente autorizzati e loro assistenti)
- Da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con la competizione.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della F.I.S.E. , dei suoi rappresentanti nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere Tecnico e Disciplinare attinenti all'attività del presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli adempimenti (idoneità delle strutture, richieste di autorizzazione per lo svolgimento della gara, controllo patenti cavalieri, passaporti dei cavalli), sarà soggetta alle sanzioni previste dal presente Regolamento o a quelle dello Statuto Federale e/o alla sospensione della manifestazione (da parte della Giuria in caso di mancanza dei requisiti e delle garanzie essenziali).

Le manifestazioni possono essere indette dalle associazioni affiliate o aggregate alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrano il necessario affidamento a giudizio dell'organo Federale preposto a tale funzione.

Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente associato o affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E, il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto dell'inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato F.I.S.E od un Ente aggregato o affiliato, quindi agli interventi previsti dalle normative Federali.

NB. Durante il fine settimana nel quale si disputeranno gare valide per il Campionato Nazionale sarà fatto divieto di organizzare altre gare di qualsiasi valenza.

IL TEAM PENNING

Un Team composto da tre cavalieri deve separare dalla mandria e fare entrare nel recinto (Pen) i tre capi contrassegnati con lo stesso numero assegnato, entro il tempo limite stabilito e vince il team che rinchiude il maggior numero di capi nel tempo minore.”

REGOLAMENTO GENERALE

1) IL TEAM

Il Team e' composto da tre cavalieri tra i quali uno deve essere identificato come capo squadra; a lui e' affidato il compito di rappresentarla in ogni occasione necessaria.

Effettuato il primo Go, nel caso uno di questi fosse impossibilitato a proseguire la competizione, i restanti cavalieri del team possono decidere di portare a termine la gara in due.

In ogni caso non sarà mai ammessa la partenza di un Team con soli due cavalieri al primo Go, pena il No-Time.

Non e' ammessa alcuna sostituzione di cavaliere tra il primo e secondo go, mentre, previa richiesta alla Giuria e consulto veterinario che accerti l'impossibilita' di proseguire la gara a seguito di infortunio verificatosi nel frattempo, e' possibile la sostituzione del cavallo.

2) TEMPO LIMITE

Il tempo limite previsto sarà di 60, 75 o 90 secondi in base alle categorie e sarà indicato nelle Norme di Partecipazione relative alla competizione stessa.

Sarà dato un avviso ai competitori a 30 secondi dallo scadere del tempo massimo mediante un dispositivo acustico automatico o dallo Speaker a mezzo altoparlante.

Il raggiungimento del tempo limite, conteggiato come No-Time sarà segnalato dal Giudice di linea con lo sventolio della bandiera e dallo Speaker per altoparlante.

3) LE ENTRATE E LE CATEGORIE

Un Team può iscriversi una sola volta per categoria e tutti i membri della squadra devono essere iscritti sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà anche i nominativi dei cavalli utilizzati ; un cavallo può partecipare al massimo a 5 (cinque) gare nell'arco della giornata fatta eccezione per la categoria denominata "FUTURITY" dove vengono impegnati giovani soggetti la cui partecipazione è limitata a 2 (due) gare. Per l'iscrizione alle competizioni o manifestazioni di Team Penning, i cavalieri dovranno essere in possesso della patente F.I.S.E. BW / BWTP in corso di validità, come pure dei passaporti F.I.S.E. dei cavalli utilizzati.

Le competizioni di Team Penning ossia Special Event, Trofei, Campionati Sociali, Campionati Regionali, Campionati Nazionali, Futurity, Maturity, Derby, potrebbero prevedere diverse categorie di partecipazione, ad esempio: **QUICK DRAW(1)** - OPEN – INTERMEDIATE OPEN - LIMITED OPEN – NOVICE – YOUTH – CHALLENGE .

Le categorie previste nella competizione saranno precisate nelle Norme di Partecipazione relative alla competizione stessa.

(1) La categoria **Quick Draw** è una classe aperta ai soli Penners molto esperti (Rating 7-6-5) . In questa categoria si evidenziano le doti dei singoli cavalieri, infatti, dopo aver disputato una gara con il proprio Team con il quale si sono iscritti, se qualificati entro i primi dieci posti, disputeranno la finale e non più con lo stesso ma bensì con un nuovo Team scarutito da un sorteggio casuale tra tutti cavalieri entrati in finale. Le regole saranno le stesse delle altre categorie a differenza , del numero dei capi assegnato che non prevederà di portare nel Pen i tre capi con lo stesso numero ma bensì una sequenza (es . se chiamato il numero 5 i Penners dovranno portare nel Pen i capi contrassegnati con i numeri 5-6-7). L'altra differenza dalle altre categorie è che non più di tre capi potranno passare la Foul-Line così come i capi con numero diverso da quelli assegnati pena il No-Time.

4) SORTEGGIO ORDINE DI PARTENZA

L'ordine di partenza delle squadre avverrà alla presenza dei caposquadra mediante l'estrazione casuale e sequenziale dei numeri corrispondenti ai Teams iscritti ed una volta stabilito, sarà mantenuto per tutti i Go della competizione e non potrà più essere cambiato. Se un Team si ritira dalla competizione dopo l'inizio della gara, il numero della terna di vitelli ad esso assegnato verrà estratto con lo stesso ordine in cui il Team avrebbe gareggiato, quel numero non verrà utilizzato in quel Go ed i concorrenti saranno informati di questo dallo Speaker.

5) ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM

Il numero della terna di vitelli che il Team dovrà separare dalla mandria e cercare di condurre nel Pen sarà estratto nello stesso momento in cui lo Speaker lo comunicherà ai cavalieri impegnati nel Go.

6) NUMERAZIONE DEL BESTIAME

Tenendo presente che una buona visione da parte dei Penners e del pubblico dei numeri sui vitelli a loro assegnati renderà la gara più entusiasmante, si richiede che questi siano almeno alti 20 cm, stampati su un supporto resistente.

I numeri devono essere applicati su ambo i lati della schiena di ogni vitello, a circa 20 cm. dietro la spalla. Saranno usate mandrie di trenta capi, divise ognuna in tre serie di dieci capi, numerati dallo 0 al 9 e verranno utilizzate per un gruppo di 10 Team.

Eccezionalmente potranno essere usate mandrie di ventisette capi divise in tre serie di nove capi, numerati dallo 0 all'8 che saranno utilizzate per un gruppo di 9 team.

In ogni caso però tutti i Teams concorrenti dovranno gareggiare nell'arena con mandrie formate dallo stesso numero di capi.

Dovranno necessariamente essere previsti un adeguato numero di capi di scorta, tali da consentire l'eventuale sostituzione di vitelli accidentalmente non idonei.

7) ROTAZIONE DELLE MANDRIE

Ogni gruppo di 10 Teams deve utilizzare una mandria di trenta capi (nelle competizioni regionali eccezionalmente minimo 21 capi).

Una nuova mandria deve essere usata per il successivo gruppo di dieci Teams e così via fino al termine del 1° Go; all'inizio del 2° Go si cambierà l'ordine di assegnazione delle mandrie, in modo che tutti i Teams gareggino con due mandrie diverse nei due Go.

Il cambio delle mandrie sarà stabilito in base al numero totale dei Teams iscritti.

8) SISTEMAZIONE DEL BESTIAME

E' opportuno sistemare i recinti dei vitelli adiacenti al lato corto del Cattle –Side, in modo da evitare la dispersione dei vitelli. Sono preferite le razze Limousine, Hereford, Angus o incroci e sono sconsigliate le razze da latte. Sono consigliate le femmine, di peso 200 – 250 kg ca., possibilmente prive di corna. I vitelli dovranno avere acqua a disposizione per dissetarsi e, se possibile, fieno; nelle giornate di sole torrido dovranno avere a disposizione una zona ombreggiata mentre nella stagione fredda e' auspicabile una vitellaia sistemata all'interno dell'arena stessa.

9) PARTENZA DEL TEAM

Il Team deve attendere nel Pen-Side, dietro la linea di partenza (Foul- Line), che tutta la mandria sia stata radunata nel Cattle-Side dagli Herd Settlers.

La linea di partenza è vistosamente segnalata con apposite bandierine.

Quando il Giudice di linea alza la bandiera, il Team deve partire senza indugio pena il No-Time. Al passaggio del naso del primo cavallo attraverso la linea di partenza (foul- line) il Giudice di linea abbasserà la sua bandiera determinando così l'inizio del cronometraggio e lo Speaker a questo punto comunicherà al Team il numero assegnato.

La linea di partenza (Foul-Line) deve essere oltrepassata da tutti i cavalieri a qualsiasi andatura.

10) RITARDI

Quando un Team lascia l'arena al termine della propria prova, il successivo Team chiamato dallo Speaker ha 30 secondi di tempo per presentarsi in arena pronto a partire; trascorsi 30 secondi sarà effettuata una seconda chiamata e trascorsi ulteriori 30 secondi l'assenza in mancanza di una valida motivazione sarà sanzionato con un No-Time.

Nessun componente del Team può entrare nell'arena dopo che il cronometraggio sia partito.

11) FERMATA DEL TEMPO

Qualsiasi membro del Team può fermare il tempo quando uno o più vitelli sono entrati completamente nel Pen; il cavaliere dovrà far oltrepassare al naso del suo cavallo la linea di ingresso del Pen ed alzare una mano al di sopra della spalla. Il Giudice di Pen abbasserà la bandiera fermando il tempo appena il naso del cavallo avrà oltrepassato la linea di ingresso del Pen e la mano del concorrente sarà stata alzata oltre la spalla.

Richiedere il tempo quando un vitello non è ancora entrato completamente nel Pen sarà sanzionato con No-Time.

Dopo che è stato chiesto il tempo, se nel Pen-Side fossero presenti altri vitelli o nel Cattle-Side fossero presenti cavalieri, il cronometro continuerà a scorrere finché l'ultimo di questi non avrà attraversato completamente (4 zampe) la Foul-Line. Quindi per chiudere il tempo nel Cattle-Side non dovranno essere presenti cavalieri e nel Pen-Side non ci dovranno essere vitelli al di fuori di quelli rinchiusi nel Pen, il raggiungimento di questa condizione sarà segnalata dalla bandiera del Giudice di linea.

Unicamente nel caso sia presente nel Pen-Side un capo accasciato o palesemente impossibilitato a deambulare, il Giudice opererà per la chiusura del tempo nonostante la presenza di tale capo.

Quando è stato chiesto il tempo e vi sono ancora vitelli che devono uscire dal Pen-Side e/o cavalieri che devono uscire dal Cattle-Side ed attraversare la Foul-Line, la situazione all'interno del Pen deve restare immutata (nessun vitello può uscire né entrare nel Pen) pena il No-Time; un vitello si intende "sfuggito" quando una qualsiasi parte del corpo dell'animale esce dall'apertura del Pen.

Chiudere il tempo mentre nel Pen vi è un capo con numero sbagliato comporta un No-Time.

12) NUMERO MASSIMO DI CAPI

Se più di 4 vitelli avranno varcato la Foul-Line sarà assegnato un No-Time. Il quinto animale dovrà però aver attraversato completamente (4 zampe) tale linea.

13) CLASSIFICA E PUNTEGGI

Un Go è considerato valido quando viene chiuso con almeno un capo dentro al Pen e un Team può decidere di chiudere, entro il tempo massimo, il proprio Go anche con meno di tre vitelli nel Pen.

In ogni caso vale il concetto che chi ha chiuso con tre vitelli si piazza meglio di chi ha chiuso con due, chi ha chiuso con due si piazza meglio di chi ha chiuso con uno ed infine chi ha chiuso con uno si piazza meglio di un No-Time. La classifica finale di una competizione che si sia svolta con più Go verrà stilata secondo il seguente ordine di merito:

- a) somma dei Go validi (vince il maggiore)
- b) somma dei capi totalizzati (vince il maggiore)
- c) somma dei tempi ottenuti (vince il minore)

Quindi, a parità di Go validi, contano i capi totalizzati e poi la differenza sarà determinata dalla differenza dei tempi.

Se in una competizione non fosse possibile, per cause di forza maggiore (condizioni meteo per gare all'aperto, black out elettrico, ecc.) portare a termine il numero previsto di Go, la classifica all'ultimo Go completato determinerà i vincitori.

In caso di parità per il primo posto, si effettuerà lo spareggio tra i due Team (condurre nel Pen un unico vitello assegnato nel minor tempo).

Nelle gare nazionali autorizzate dalla F.I.S.E., che si svolgono con più tappe, la classifica finale sarà stilata in base alla tabella punti americana (utilizzata negli U.S.A. dalla U.S.T.P.A.) che terrà conto del piazzamento del Team e del numero totale dei Teams iscritti ad ogni gara effettuata.

TABELLA PUNTEGGI AMERICANA

PIAZZAMENTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
N°TEAMS											
Fino a 4	1										
Fino a 8	2	1									
Fino a 12	3	2	1								
Fino a 16	4	3	2	1							
Fino a 20	5	4	3	2	1						
Fino a 24	6	5	4	3	2	1					
Fino a 28	7	6	5	4	3	2	1				
Fino a 32	8	7	6	5	4	3	2	1			
Fino a 36	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
Fino a 40	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Fino a 44	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Oltre 44	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

14) RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO LA MANDRIA

Una volta entrato nell'arena il Team diventa totalmente responsabile della mandria assegnatagli. Prima che il Go inizi, cioè prima che parta il cronometraggio del tempo e prima che al Team venga assegnato il numero, il Team può segnalare ai Giudici ed attendere la loro decisione, qualora ritenesse che all'interno della mandria in campo tra i vitelli ancora da utilizzare nel Go vi sia un capo non idoneo.

Per capo non idoneo si intende un animale palesemente zoppo, cieco o ferito ed il veterinario di servizio provvederà a espletare ed a certificare tale controllo; un capo lento, svogliato o stanco non sarà motivo di inidoneità.

Nel caso il vitello sia ritenuto idoneo il Go prenderà regolarmente il via, in caso contrario il vitello sarà sostituito nella mandria prima di procedere all' esecuzione del Go.

Una volta che il Team si sia impegnato con il bestiame, nessun Re-Run sarà concesso applicando in toto il concetto della "FORTUNA (o SFORTUNA) " del sorteggio, il Team dovrà utilizzare al meglio le possibilità degli capi assegnati ed ogni eventuale richiesta di fermata del Go da parte dei cavalieri per la non idoneità del capo sarà sanzionata con un No-Time.

Non e' consentito incitare il bestiame toccandolo con le mani, con i piedi, funi, cappello o altre attrezzature pena il No-Time.

Le redini possono essere utilizzate solo per incitare il cavallo usandole soltanto dal sottopancia indietro verso i posteriori e mai davanti, pena il No-Time e le mani possono battere sui chaps del cavaliere.

15) RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO IL CAMPO GARA

L'eventuale modifica del posizionamento e delle dimensioni del Pen a seguito di urti dei cavalieri o dei vitelli da loro inseguiti, non daranno luogo a interruzioni o ripetizioni del Go e la squadra dovrà portare a termine il go con la situazione da essa provocata.

Nel caso il danno sia stato provocato da cause non imputabili ai cavalieri, sarà eventualmente concesso un Re-Run.

16) RE-RUN e RE-START

Sia il Re-Start (nuova partenza) che il Re-Run (ripetizione del go) saranno concessi per errori imputabili all'organizzazione o al malfunzionamento casuale di apparecchiature tecniche impiegate nello svolgimento della gara, che abbiano coinvolto e penalizzato un Team durante la sua prestazione .

Sia il Re-Start che il Re-Run , saranno effettuati immediatamente con lo stesso numero di vitello. (a meno che il Re-Run sia dovuto al numero già precedentemente utilizzato).

Possono essere considerati errori tecnici ed organizzativi :

- il malfunzionamento della fotocellula
- l'errore di cronometraggio
- l'evidente ritardo nell'assegnare il numero da parte dello speaker
- l'interferenza da parte degli Herd Settlers con il Team

- l'assegnazione di un numero già precedentemente utilizzato
- l'errore di numerazione dei vitelli
- l'invasione del campo gara da parte di un animale estraneo

Particolare cura dovrà essere posta dagli Herd Settlers nel rimescolamento della mandria quando si andrà ad effettuare un RE-Start o un Re-run in quanto si riutilizzerà lo stesso numero dei vitelli appena estratto.

17) VITELLO CHE SALTA LE RECINZIONI

Se un capo di bestiame della terna assegnata, lascia l'arena saltando la recinzione, il Giudice stabilirà se assegnare un No-Time alla squadra qualora ritenga la fuga conseguenza di una ingiustificata rudezza, oppure se concedere la ripetizione del Go qualora non ritenesse il Team responsabile dell'evento. Se a lasciare l'arena è un vitello non assegnato, il Giudice farà proseguire il Go, mentre gli Herd Settlers provvederanno al recupero del vitello in questione.

18) COMPORTAMENTO VERSO LA MANDRIA

Lo scopo del Team Penning e dei Penner è quello di fermare e condurre un vitello nella direzione prescelta senza l'uso di ingiustificata rudezza (unnecessary roughness).

Pertanto è severamente vietato e penalizzato con **No-Time**:

- l'urto del cavallo o del vitello da questo sospinto contro la mandria ferma
- il comportamento aggressivo del cavallo che pesti, morda o calci un capo
- il mancato o insufficiente controllo del cavallo che urti o calpesti un vitello
- il formare un corridoio da parte dei cavalieri che obblighi inevitabilmente il vitello ad urtare le recinzioni o addirittura a saltarle.
- l'inseguire impetuosamente un capo obbligandolo fatalmente ad urtare o caricare un cavallo che ostruisca il suo percorso
- il sospingere mediante eccessiva pressione i vitelli all'interno del Pen inducendoli ad urtare inevitabilmente con violenza le transenne.

Nel caso che un vitello cada accidentalmente ed un cavaliere lo investa, verrà valutato dal Giudice se è stato fatto il possibile per evitarlo : in caso di valutazione negativa sarà assegnato un No-Time.

NOTA GENERALE: Per non incorrere nel No-Time per ingiustificata rudezza, al vitello dovrà essere sempre lasciata una via di fuga.

19) CADUTA DEL CAVALLO E/O DEL CAVALIERE

La caduta del cavallo (di spalla o di quarto) determina un No-Time, mentre la caduta del solo cavaliere non comporta nessuna penalità; a questi è concesso di rimontare a cavallo e continuare la gara regolarmente, mentre gli è invece proibito, pena il No-Time, ogni tentativo di aiutare i compagni da terra.

Saranno sanzionate con un No-Time tutte quelle situazioni in cui il Giudice ritenga che si stia venendo meno ai criteri di sicurezza (es. difficoltà di un cavaliere nel gestire il proprio cavallo, rifiuto ripetuto del cavallo nel relazionarsi con il campo gara ed i vitelli, minori che perdono totalmente o parzialmente l'abbigliamento protettivo ecc.)

CODICE DI ABBIGLIAMENTO

20) CODICE DI ABBIGLIAMENTO DEL CAVALIERE

Tutti i partecipanti ed il personale di gara, sono tenuti ad indossare un abbigliamento western, anche in campo prova.

- cappello western a falda larga,(per cat. Youth :caschetto protettivo fino al 31 Dicembre dell'anno di compimento del 18° anno e giubbotto rinforzato di protezione fino al compimento del 14° anno)
- jeans
- camicia a maniche lunghe abbottonata e infilata nei jeans
- stivali

E' consentito indossare chaps, chinks, cintura e guanti.

In condizioni climatiche particolari potranno essere concesse deroghe a tali disposizioni a cura della Giuria.

L'infrazione del codice di abbigliamento sarà sanzionata con un No-Time.

21) EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO

Nel cammino verso la crescita del Team Penning ed il miglioramento della sua qualità, precisiamo gli equipaggiamenti prescritti per le gare del Campionato Italiano FISE e di tutte le competizioni federali di specialità il cui utilizzo deve essere rispettato anche in campo prova.

- sella western con pomo
- testiera e redini western

SONO AMMESSI :

- Qualsiasi tipo di **imboccatura a leve**, con barbozzale, a cannone rigido o spezzato.
- Qualsiasi tipo di **imboccatura senza leve** (filetto ad anelli, a uovo, a D, ecc.) eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale o collare .
- E' ammesso l'uso del **filetto a torciglione** con cannone di diametro non inferiore a mm 8 con qualsiasi tipo di **imboccatura senza leve**
- Sono ammessi barbozzali di cuoio, sintetici, a catena piatta o snodata.
- Sono ammessi chiudibocca indossati sotto la testiera e posizionati sopra l'imboccatura.

SONO VIETATI :

- Sono vietati tutti i tipi di martingala con qualsiasi tipo di **imboccatura a leve**
- Sono vietati tutti i tipi di Tie-Down o abbassatesta fissi scorrevoli o elastici
- E' vietato l'uso del **cannone a torciglione** con qualsiasi tipo di **imboccatura a leve**
- E'' vietato l'uso del J.C. (martingala tedesca)
- E' espressamente vietato l'uso di imboccature che presentino particolari sistemi di costrizione (catene varie, ecc.)
- E' vietato in gara la coda del cavallo intrecciata
- E' vietato l'uso di frustini liberi
- E' vietato l'uso del chiudibocca in metallo, Hackamore, Bosal ecc, e qualunque tipo di imboccatura o bardatura da addestramento o redini di ritorno.
- E' vietato usare le redini unite (tipo Barre Racing) e redini Romal.

I sopracitati divieti saranno tutti sanzionati con un No-Time

CODICE DI COMPORTAMENTO

22) CODICE DI COMPORTAMENTO

Nell'intento di promuovere la disciplina del Team Penning come uno sport da spettacolo ed assicurare che le competizioni risultino sempre più entusiasmanti e coinvolgenti per il pubblico, si raccomanda ai Penners quanto segue:

- il massimo rispetto e sportività verso gli animali, i partecipanti, il personale di gara, i Giudici ed il Pubblico
- massima attenzione nel rispetto dei tempi, degli ordini di chiamata e di entrata in arena
- massima celerità nell'abbandono dell'arena al termine della propria prova
- evitare l'eccessivo incitamento o richiamo vocale durante la competizione
- segnalare con un fiocco rosso sulla coda l'eventuale tendenza a calciare del proprio cavallo e tenere di conseguenza un comportamento adeguatamente accorto nel suo governo e nella sua custodia.
- tenere sempre presente che ogni cappello che viene perso dal cavaliere in arena e quindi raccolto aggiunge tempo alla durata dello show...
- non è consentito segnalare la posizione dei vitelli da isolare ai cavalieri in gara ed in caso che ciò avvenga in modo palese il Giudice può assegnare No-Time a alla Team in arena.

23) COMPORAMENTO ANTISPORTIVO

Un comportamento antisportivo di un cavaliere o di una squadra nell'intero ambito di svolgimento della competizione (compreso campo prova e strutture annesse), determina la "SQUALIFICA" (allontanamento dalla competizione di giornata e della tappa) del cavaliere o dell'intero Team a giudizio del Giudice. Se il cavaliere squalificato facesse parte di più Teams, questi ultimi possono terminare la gara con i due membri restanti, ma solo se è già stato effettuato il 1° Go.

Per comportamento antisportivo si intende:

- o atteggiamento volgare ed irrispettoso verso i cavalieri, il pubblico, i Giudici ed il personale di gara
- o uso eccessivo di linguaggio scurrile ed offensivo
- o eccessivo maltrattamento del proprio cavallo o della mandria
- o palesi stati di alterazione psico – fisica

Ogni azione di comportamento antisportivo che comporti la squalifica del concorrente o del Team, deve necessariamente essere segnalata dal Presidente di Giuria sulla relazione di Gara.

Ricordando che un cavallo ferito o dolorante non può assolutamente gareggiare, i Giudici possono eseguire controlli sulle imboccature utilizzate e sulle condizioni fisiche dei cavalli, sia in entrata che in uscita dall'arena. In caso di eventuali gravi infrazioni (cavalli lesionati in bocca o sul costato, ecc.), se comprovate dal Veterinario di Servizio e dal Presidente di Giuria, verranno adottati nei confronti del cavaliere in questione, immediati provvedimenti di squalifica dalla gara in corso (pertanto anche dalla classifica e dagli eventuali premi).

I casi di squalifica sopra citati potranno essere ulteriormente sanzionati con una o più giornate di squalifica per le tappe successive, che dovranno essere vagliate da parte della Commissione Ufficiali di Gara Team Penning e dai Referenti Nazionali Team Penning F.I.S.E., e che saranno comunicate entro otto giorni dal termine della gara in questione.

Resta inteso che le squalifiche di cui sopra, non precludono l'eventuale apertura di apposito procedimento disciplinare con i competenti Organi di Giustizia, e che pertanto le stesse non hanno nulla a che vedere con le sanzioni pecuniarie o amministrative di competenza della Procura Federale.

PERSONALE DI GARA

24) PERSONALE DI GARA

E' assolutamente vietato al personale di gara impegnato in una competizione a qualsiasi titolo, partecipare alla stessa come concorrente.

Fanno parte del personale di gara :

- I Giudici
- Lo Staff organizzativo
- Lo Speaker
- Gli Herd settlers
- I Cronometristi

25) I GIUDICI

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti dalla F.I.S.E. ed il loro numero deve essere adeguato al livello della competizione ed al numero di squadre partecipanti, minimo due per gare di campionati Regionali e tre o più per tutte le altre.

Le gare di Campionati Regionali potranno essere giudicate da Candidati Giudici (Giudici Regionali) mentre le gare del Campionato Nazionale e tutti gli Special Event con montepremi superiore a € 2.500,00 dovranno essere giudicate da Giudici Nazionali.

- il Giudice di linea, posizionato sulla Foul-Line / Start-Line
- il Giudice di Pen, posizionato in linea con l'ingresso del Pen.

I Giudici devono essere aggiornati sui regolamenti F.I.S.E., averli accettati ed applicarli con la massima professionalità ed imparzialità.

In Ogni gara ad uno dei Giudici sarà affidata la carica di Presidente di Giuria, lo stesso avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro gg. 7 (sette) al Dipartimento di Equitazione Americana e per conoscenza al Comitato regionale F.I.S.E. di pertinenza o viceversa.

N.B.: La Giuria in occasione delle tappe del Campionato Italiano Team Penning, sarà composta da tre Giudici Federali, il Presidente di Giuria sarà indicato dal Dipartimento Equitazione Americana - Settore Team Penning.

Da parte loro è dovuto il massimo rispetto ai cavalieri nell'esposizione di eventuali osservazioni e la loro disponibilità a chiarire, con cortesia, eventuali dubbi riguardanti le regole di gara; naturalmente ci si attende da tutti altrettanto fair – play nei loro confronti.

Il rimborso minimo per i Giudici è di 100,00 € al giorno oppure 1,00 € a Go giudicato, quale dei due sia maggiore, vitto ed alloggio oltre al rimborso delle spese viaggio (pedaggi autostradali e indennità chilometrica calcolata a 0,28 € / Km di percorrenza).

26) LO STAFF ORGANIZZATIVO

Lo staff organizzativo si occupa di tutte le pratiche inerenti alla preparazione del necessario per lo svolgimento della competizione, in osservanza con quanto richiesto dalle normative in vigore. La Segreteria provvederà alle iscrizioni dei cavalieri e dei cavalli secondo quanto stabilito dal regolamento particolare di gara e certificherà, assumendosene la piena responsabilità insieme all'Organizzatore dell'evento, alla Giuria di aver visionato la validità in corso delle patenti F.I.S.E. dei cavalieri iscritti e dei passaporti F.I.S.E. dei cavalli, la congruità del rating dei cavalieri iscritti nel Team; Nei casi in cui il cavaliere non è in grado di esibire la propria patente, ed il Comitato Organizzatore si trovi nelle situazione di non poter controllare, il cavaliere potrà sottoscrivere un'autocertificazione che attesti la sua idoneità alla partecipazione alla gara. Nel caso in cui un cavaliere risultasse aver preso parte ad una manifestazione in assenza dei requisiti, in presenza della suddetta autocertificazione, verranno intraprese sanzioni disciplinari nei suoi confronti, viceversa se il cavaliere risulta aver partecipato ad una manifestazione in assenza dei requisiti previsti, le sanzioni disciplinari, in assenza dell'autocertificazione, saranno intraprese anche nei confronti del Comitato Organizzatore.

La Segreteria inoltre redigerà gli ordini di partenza a seguito del sorteggio effettuato alla presenza dei caposquadra ed infine stilerà le classifiche finali in base ai risultati espressi dai Teams. Sarà a cura dello staff organizzativo disporre di personale idoneo per la chiamata dei Teams al cancello di entrata, del trattorista per il passaggio del fondo, del personale per la cura del bestiame stabulato, ecc.

Deve inoltre, **obbligatoriamente**, provvedere ed accertare che siano presenti sul campo di gara e per tutta la durata della stessa, i seguenti servizi indispensabili :

- ambulanza
- medico di servizio
- veterinario di servizio
- maniscalco di servizio

Il comitato organizzatore è inoltre il responsabile dell'idoneità e della sicurezza di tutte le strutture ed i servizi inerenti alla competizione compresi i vitelli.

27) LO SPEAKER

L'arena dove si svolge la gara dovrà disporre di un adeguato impianto di diffusione sonora tale che i concorrenti, i Giudici ed il pubblico possano intendere chiaramente le comunicazioni fornite dallo Speaker.

Lo Speaker, in qualità di presentatore, dovrà comportarsi con la massima professionalità, essere al corrente dei regolamenti di gara e delle procedure relative al suo svolgimento, presentare cavalieri e cavalli al fine di coinvolgere il pubblico nello show, senza tuttavia impedire la comunicazione tra i cavalieri.

Indicherà senza preamboli ripetendolo tre volte, il numero estratto contemporaneamente all'abbassarsi della bandiera del giudice linea non appena il primo cavallo attraverserà Foul-Line (linea di partenza); eviterà di suggerire strategie o situazioni alla squadra impegnata nella competizione (Es.: Attenzione! i vitelli stanno tornando..., ci sono due capi nel Pen-Side ..., sarebbe meglio chiudere con un vitello ..., ecc.).

Al termine della prova, fornirà i dati relativi alla prestazione della squadra elencando in successione: n° vitelli e tempo.

28) GLI HERD SETTLERS

Gli Herd Settlers sono i responsabili della lavorazione iniziale delle mandrie, della loro preparazione omogenea per l'uso nella competizione, con la sostituzione del capo o dei capi che non ritenessero idonei allo scopo. Sono altresì responsabili della gestione delle mandrie e della loro rotazione durante la

competizione; dovranno tenere un comportamento professionale, svolgendo la loro funzione rapidamente, cercando di non affaticare inutilmente la mandria.

Devono raggruppare la mandria in modo omogeneo per tutte le squadre, segnalare al Giudice di linea, con l'alzata di mano, il loro assenso alla partenza e uscire rapidamente dall'arena senza interferire e ostacolare i concorrenti in gara.

29) I CRONOMETRISTI

Il rilevamento dei tempi realizzati dai Teams durante la competizione è affidato ai cronometristi ufficiali F.I.C. La loro attrezzatura deve comprendere il tabellone luminoso, che sarà posto in maniera visibile ai cavalieri ed al pubblico, nonché la stampata della successione cronologica dei tempi rilevati.

L'avvio del rilevamento e la sua chiusura sarà effettuato in accordo sulla segnalazione della bandiera del Giudice di linea.

I tempi saranno rilevati in: minuti / secondi / centesimi (00/00/00).

Solo nel caso in cui disponga di centralina "POLARIS", con accessori (display stampante e tabellone ecc.), il Comitato Organizzatore potrà affidare il rilevamento dei tempi ad una persona dallo stesso incaricata, di cui si farà garante, supervisionata da un Giudice che ne attesti le capacità e la professionalità.

CAMPO GARA

30) CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA

Il campo di gara può essere di forma rettangolare, ma sarebbe molto meglio se fosse di forma ellittica; le dimensioni dell'arena dovranno poter permettere la buona riuscita della gara e idealmente dovrebbero essere come minimo di mt. 60 x 30.

Le recinzioni modulari, di altezza minima di mt. 1.60 con larghezza di mt. 2,50, interasse tra barre longitudinali di cm. 25, dovranno essere adeguatamente collegate tra loro, robuste per sostenere gli urti della mandria e circoscrivere l'arena formando obbligatoriamente angoli smussati alle estremità del perimetro nel caso questa sia di forma rettangolare.

(V/"Prescrizioni tecniche per manifestazioni di Team Penning", Delibera del Consiglio Federale F.I.S.E. n.° 436 del 05/08/2002)

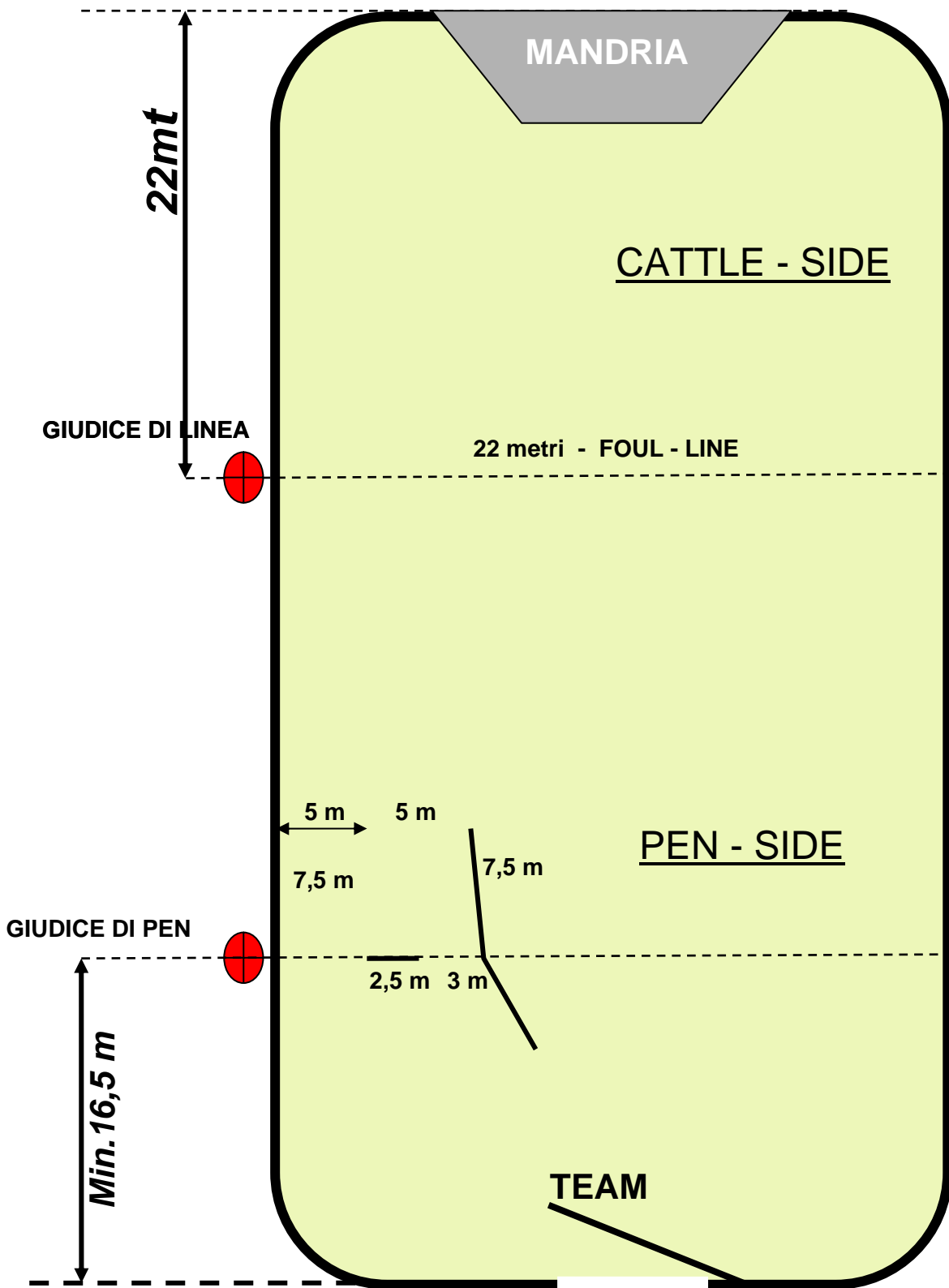
La Foul-Line opportunamente indicata dalla presenza di bandierine, divide il Cattle-Side (zona riservata alla mandria) dal Pen-Side (zona del Pen).

Questa linea è posta obbligatoriamente a 22 metri partendo dal lato riservato alla mandria. Il Pen (recinto) è posto con la sua apertura di entrata con la distanza dal fondo della stessa non inferiore a 16,5 mt.

I moduli che formano il Pen, identici a quelli della recinzione perimetrale, dovranno essere posizionati con cura ricercando la massima stabilità della struttura; è inoltre obbligatorio porre sul fondo del Pen appositi striscioni, per evitare urti da parte dei vitelli sospinti nel Pen.

(DISEGNO NON IN SCALA)

31) SCHEMA GRAFICO



32) RIDER RATING (punteggio del cavaliere)

Ad ogni cavaliere sarà attribuito un punteggio di valutazione (Rating) compreso tra 1 e 7 in base alla sua abilità nella pratica del Team Penning

Ogni Referente Regionale F.I.S.E. entro il 15 Gennaio di ogni anno, dovrà inviare alla Commissione Nazionale Rating F.I.S.E. per la ratifica, la valutazione dei cavalieri della sua regione.

In base alla singola attribuzione i cavalieri potranno così formare Team con i requisiti di punteggio rientranti nelle varie categorie.

RECLAMI

33) RECLAMI

Un Team che ritenga di essere stato danneggiato nella valutazione della sua prova da parte della Giuria a seguito di una inosservanza del regolamento può presentare reclamo direttamente al Presidente di Giuria, evitando assolutamente ogni discussione con i Giudici.

Per essere inoltrato il reclamo deve essere presentato nei seguenti termini:

- 1) In dignitosa forma scritta, a firma del caposquadra, riportante data, luogo, nome del Team, descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo.
- 2) E' indispensabile, con riferimento al presente Regolamento, indicare il numero di articolo al quale il reclamo e' riferito.
- 3) Allegare al reclamo la cauzione di € 100,00, cauzione che sarà restituita solamente nel caso che il reclamo venga accettato.

Il reclamo presentato sarà esaminato al più presto possibile, compatibilmente con le esigenze di svolgimento della manifestazione, dal Presidente di Giuria e la sua decisione, che sarà definitiva, verrà comunicata al caposquadra non appena possibile, in forma scritta.

Nessun reclamo sarà accettato nei confronti di altri Teams.

CATTLE PENNING

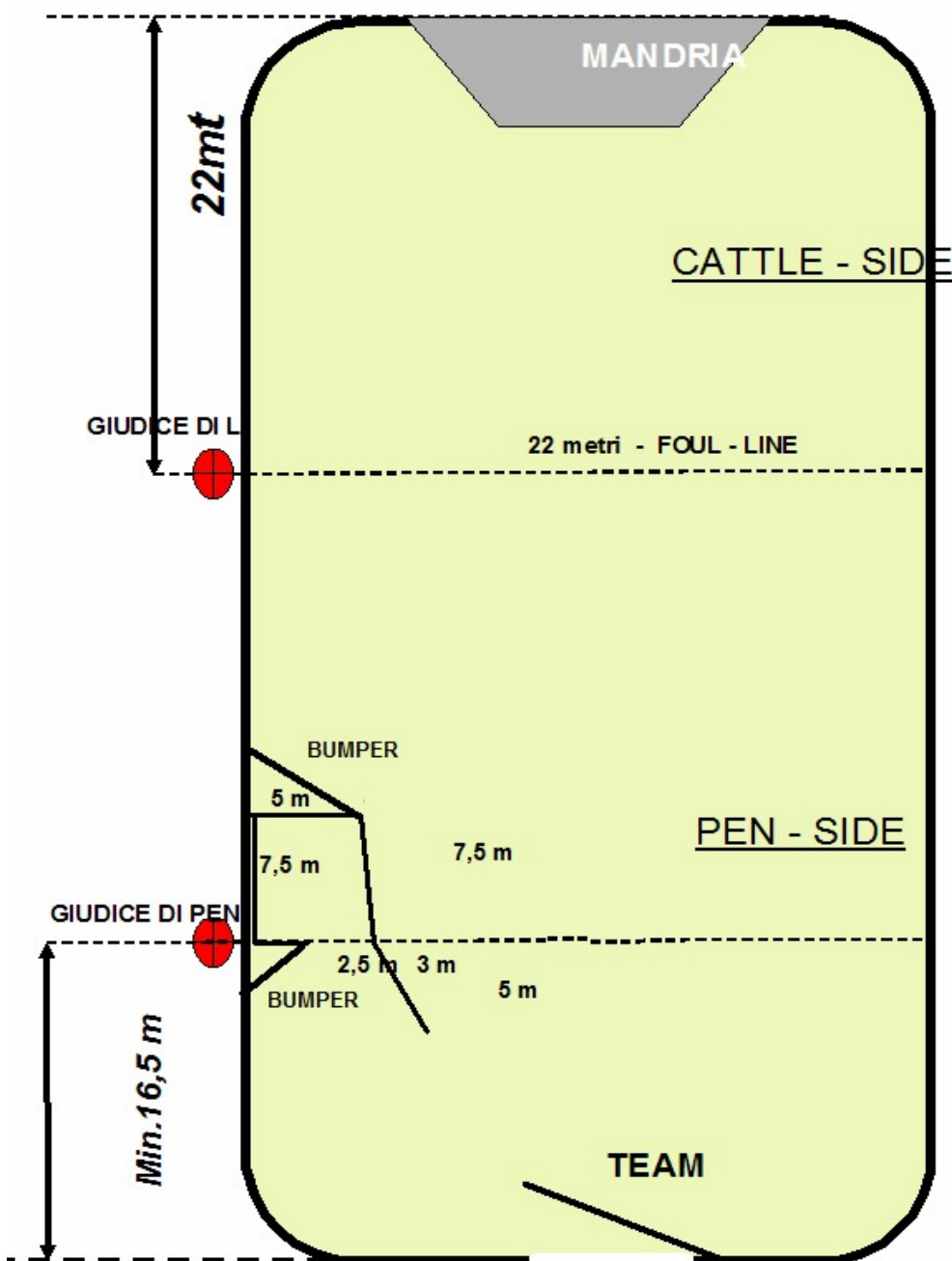
Il Cattle Penning nasce dall'esigenza di poter far fare al proprio cavallo ed a volte agli allievi degli istruttori la prima vera e propria esperienza con il mondo del Team Penning.

In questa disciplina non sarà più presente un Team a guidare i vitelli nel Pen ma un singolo cavaliere, aiutato dalla configurazione del campo gara (vedi figura) con piccole modifiche in modo tale da agevolare le manovre di entrata del vitello nel Pen. Le regole sono le stesse del Team Penning ad eccezione del numero di vitelli da condurre nel Pen che non saranno più tre ma uno e dal passaggio degli stessi sulla Full-Line (dal Cattle-Side al Pen-Side) che non sarà più di tre capi pena il NO-Time.

Quindi il Penner dovrà condurre un solo vitello nel Pen nel minor tempo possibile ma facendo attenzione a non far oltrepassare la Full-Line a più di tre capi.

CONFIGURAZIONE CAMPO GARA
(DISEGNO NON IN SCALA)

SCHEMA GRAFICO



BUMPER (paraurti)

Le due transenne "**BUMPER**" saranno posizionate (come da figura) in modo tale da evitare al vitello di andare a sbattere e/o ad infilarsi in angoli di 90° all'interno dell'arena.

Le stesse dovranno obbligatoriamente essere rivestite Bunner o teli.

RANCH SORTING

1- Scopo del Ranch Sorting

Il concetto base del Ranch Sorting è che ci sono 10 vitelli numerati, da 0 a 9, e due vitelli non numerati, per un totale di 12 capi, dietro alla Foul Line in un'arena con 2 persone a cavallo (Team) dall'altra parte della linea.

2- Il Ranch Sorting prende luogo tra 2 recinti con approssimativamente le stesse misure e l'organizzatore può scegliere di spostare i bovini avanti e indietro o da una sola parte.

3- Tutti i vitelli devono avere numeri approvati F.I.S.E. sulla schiena; i numeri apposti sul collo non sono accettati.

4- La misura dell'arena raccomandata è di 15-18 Mt. in diametro senza angoli di 90°, per esempio due recinti di 18 Mt. rotondi o ottagonali.

5-La linea di inizio (Start Line) è consigliata di 4,5 Mt. di apertura, ma non più piccola di 3,6 mt di apertura tra i due recinti.

6- Per ogni classe ci saranno gare da 90, 75, 60 secondi a discrezione dell'organizzatore. Un avviso sarà dato ai Teams a 30 secondi dal termine del Go.

7- A tutti gli show di Ranch Sorting è richiesto un orologio con display elettronico.

8- Tutti i bovini saranno raggruppati entro l'area designata prima che entri la nuova squadra.

9-Il giudice solleverà la bandiera quando l'arena è pronta. La bandiera verrà abbassata quando il naso del primo cavallo supera la linea d'inizio e l'annunciatore comunicherà il numero del capo che andrà separato per primo. (se viene estratto per esempio il n° 6 saranno da isolare i n° 6,7,8,9,0,1,2,3,4,5)

10- Il tempo continuerà fino a che tutti i bovini non sono stati divisi o fino all'esaurimento del tempo limite.

11- La mandria deve essere separata in ordine; se una qualunque parte di un capo, numerato o non, supera la linea in un ordine non corretto, il Team riceverà un No Time. Se una qualunque parte di un capo già separato supera nuovamente la linea di partenza al Team verrà assegnato un No Time.

12- L'ordine in cui separare è determinato dall'estrazione precedentemente effettuata con i stessi criteri di sorteggio del Team Penning e verrà comunicato dallo speaker al momento della partenza del tempo, quel capo andrà separato per primo.

13- Un vitello viene considerato separato quando il suo intero corpo ha completamente superato la linea di partenza.

14- Un cavaliere può gareggiare 3 volte per classe cambiando però sempre il suo compagno.

15- I Teams che "separano" in 2 Go si piazzano più in alto di quelli che separano solo in 1 go, senza tener conto di quanti capi di bestiame sono stati separati o di quanto tempo si è accumulato.

16- Tutti i Teams in parità devono disputare lo spareggio e l'ordine di partenza fra le squadre in pareggio viene estratto a sorte.

17- I cavalieri possono attraversare la linea di partenza a qualsiasi andatura.

CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA

(DISEGNO NON IN SCALA)

