

REGOLAMENTO CATTLE DRIVING

aggiornato al 10/02/2018

A.S.I. - ASSOCIAZIONI SPORTIVE E SOCIALI ITALIANE

Sede Nazionale: Via Capo Peloro, 30 - 00141 Roma

Info line: 340-1741990 Fax: 06-56561294

E-mail: info@asiequitazione.com Web: www.asiequitazione.com

IL CATTLE DRIVING

Un Team composto da due cavalieri deve condurre lungo il percorso stabilito i due capi a loro assegnati, 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 è composto da due cavalieri tra i quali uno deve essere identificato come capo squadra; a lui affidato il compito di rappresentarla in ogni occasione necessaria.

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

2) TEMPO LIMITE

Il tempo limite previsto sarà di 2 minuti.

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. Verranno accettate un massimo di 4 (quattro) iscrizioni del medesimo cavallo ad una categoria, con un massimo di 6 (sei) nella giornata di gara, i cavalieri dovranno essere in possesso del tesseramento **C.D.A.-ASI** in corso di validità, come pure dei passaporti riconosciuti dall'anagrafe degli equidi.

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.

5) PARTENZA DEL TEAM

Il Team deve attendere dietro la linea di partenza (Start-Line),

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 (Start-line) il Giudice di linea abbasserà la sua bandiera determinando così l'inizio del cronometraggio

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

6) 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.

7) CLASSIFICA E PUNTEGGI

Un Go è considerato valido quando viene condotto almeno un capo oltre la linea che determina la fine del percorso ed uno dei due componenti del team portato il naso del proprio cavallo oltre la stessa linea, alzando un braccio determina lo stop al cronometro, entro il tempo massimo.

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.

8) 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 cronometrando del tempo, il Team può segnalare ai Giudici ed attendere la loro decisione, qualora ritenesse che 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 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

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

9) NUOVA PARTENZA e RIPETIZIONE DEL GO

Sia la nuova partenza che la 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, saranno effettuati immediatamente.

Possono essere considerati errori tecnici ed organizzativi:

- il malfunzionamento della fotocellula
- l'errore di cronometrando
- l'interferenza da parte dei Turn-Back con il Team
- l'invasione del campo gara da parte di un animale estraneo

10) VITELLO CHE SALTA LE RECINZIONI

Se un capo di bestiame 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 Turn Back provvederanno al recupero del vitello in questione.

11) COMPORTAMENTO VERSO LA MANDRIA

Lo scopo del Cattle Driving condurre un vitello nella direzione prescelta senza l'uso di ingiustificata rudezza. Pertanto è severamente vietato e penalizzato con No-Time:

- l'urto del cavallo o del vitello da questo sospinto
- 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 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.

12) CADUTA DEL CAVALLO E/O DEL CAVALIERE

La caduta del cavallo (di spalla o di quarto) e/o la caduta del Cavaliere determinerà sempre un NO-TIME. 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.)

13) CODICE DI ABBIGLIAMENTO DEL CAVALIERE

Tutti i partecipanti ed il personale di gara, sono tenuti ad indossare un abbigliamento richiesto dal tipo di monta, anche in campo prova. Sono ammessi tutti gli stili di monta

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

E' consentito indossare chaps, chinks, 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.

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.

I sopracitati divieti saranno tutti sanzionati con un No-Time

14) CODICE DI COMPORTAMENTO

Nell'intento di promuovere la disciplina del Cattle Driving come uno sport da spettacolo ed assicurare che le competizioni risultino sempre più entusiasmanti e coinvolgenti per il pubblico, si raccomanda 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.

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 non potranno terminare la gara.

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).

Nel caso in cui un cavaliere risultasse aver preso parte ad una manifestazione in assenza dei requisiti verranno intraprese sanzioni disciplinari nei suoi confronti.

15) 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
- I Cronometristi

16) I GIUDICI

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti dalla **C.D.A.** ed il loro numero deve essere adeguato al livello della competizione ed al numero di squadre partecipanti.

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.

Compito dei Giudici è controllare la validità della patente e la congruità della sommatoria dei rating del team partecipante alla gara.

17) 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. 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 (salvo in presenza di ambulanza munita di attrezzature per la rianimazione)
- 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.

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

Tabella di valutazione dei Rating.

Novice 1° livello	1	Principiante ai primi approcci con la disciplina.
Novice 2° livello	2	Cavaliere al secondo anno di attività nella disciplina.
No Pro 1° livello	3	Cavaliere che presenta ragionevoli capacità tecniche.
No Pro 2° livello	4	Cavaliere con buona preparazione tecnica e competenza nel lavoro con il bestiame.
Open 1° livello	5	Atleta esperto. Possiede una formazione e una tecnica superiore alla media.
Open 2° livello	6	Atleta esperto. come cavaliere ed esperto nella specialità con abilità professionale. E' in grado di cavalcare e vincere in ogni situazione
Pro	7	Rider eccezionale che mostra superiori doti tecniche e una spiccata attitudine nell'interpretazione e nella conduzione della mandria. E' un leader ed è in grado di formare un team vincente

19) 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.