

***REGOLAMENTO
TEAM PENNING
CATTLE PENNING
RANCH SORTING
3MEN 2GATE SORTING***

aggiornato al 07/06/2018

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 presente Regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni ASI SPORT EQUESTRI di TEAM PENNING – CATTLE PENNING – RANCH SORTING – 3MEN 2 GATE 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 ASI SPORT EQUESTRI, dei suoi rappresentanti nonché delle Giurie e i Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere Tecnico e Disciplinare attinenti all'attività del presente Regolamento.

Altresì sarà compito della Giuria segnalare eventuali mancanze di idoneità delle strutture al referente Nazionale di specialità.

Le manifestazioni possono essere indette dalle Associazioni affiliate o aggregate alla ASI SPORT EQUESTRI oppure da Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrano il necessario affidamento a giudizio di ASI SPORT EQUESTRI (Responsabili di disciplina) a tale funzione.

Ogni manifestazione di carattere regionale deve essere approvata dal Referente Nazionale Team Penning coordinandosi con i rispettivi referenti del territorio. L'organizzatore deve inoltrare la domanda (su apposito stampato, scaricabile dal sito), unitamente alle norme di partecipazione, per l'approvazione dello show 20 giorni prima della data di inizio, mettendo sempre in copia la Segreteria ASI SPORT EQUESTRI.

Nelle date in cui si disputeranno gare per il Campionato Nazionale e il Campionato Italiano, è fatto divieto assoluto a chiunque di autorizzare o disputare altri eventi di qualsiasi valenza. Le autorizzazioni rilasciate dai Dipartimento ASI SPORT EQUESTRI Nazionale dovranno sempre essere esibite al Presidente di Giuria nominato per l'evento. Eventuali deroghe verranno esaminate dal Responsabile Nazionale.

Le suddette norme hanno valenza sia per le gare di carattere Nazionale che Regionale.

Ogni manifestazione di carattere regionale deve essere autorizzata dai Referente Regionale e Nazionale, quella di carattere nazionale deve essere autorizzata dal Responsabile Nazionale Team Penning. L'organizzatore deve richiedere l'autorizzazione per lo svolgimento della manifestazione 20 giorni prima della data di inizio, compilando ed inviando apposito modulo disponibile sul sito internet. Unitamente alla richiesta dovranno essere inviate le Norme di Partecipazione e la Dichiarazione di Idoneità delle strutture e dei campi rilasciata da un Delegato Tecnico. La richiesta di autorizzazione allo svolgimento della manifestazione deve essere inviata sempre in copia alla Segreteria Nazionale e al Responsabile Nazionale di Disciplina.

Le gare di carattere "SOCIALE" possono essere svolte unicamente all'interno di circoli affiliati ed esclusivamente tra tesserati del circolo stesso e di altri circoli. Detti tesserati devono essere in possesso della tessera ASI SPORT EQUESTRI. Le gare a carattere sociale possono essere comunque comunicate ASI SPORT EQUESTRI (certificazione medica, tesseramento, punteggio, giudici ufficiali) e soggette al presente Regolamento.

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. Vince il team che rinchiude il maggior numero di capi nel tempo minore.

REGOLAMENTO GENERALE

Art.1) IL TEAM

Il Team è composto da tre cavalieri tra i quali uno deve essere identificato come capo squadra; a lui è 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 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.

Art. 2) TEMPO LIMITE

Il tempo limite previsto sarà di 45, 60 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 e/o dallo Speaker a mezzo altoparlante. Il raggiungimento del tempo limite, conteggiato come No-Time sarà segnalato mediante strumento acustico automatico e/o dal Giudice di linea con lo sventolio della bandiera e dallo Speaker per altoparlante. Per il "benessere animale" nelle gare regionali e nazionali al team che ha totalizzato un no-time al 1° go sarà assegnato scratch obbligatorio al 2° go.

Art. 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. Sono consentite un massimo di 6 (sei) iscrizioni del medesimo cavallo ad una categoria, con un massimo di 18 Go nella giornata (salvo deroga), salvo casi particolari in cui il veterinario di servizio, dietro consultazione del Presidente di Giuria, potrà, per ragioni di benessere equino, limitare il predetto limite. Per l'iscrizione alle competizioni o manifestazioni di Team Penning i cavalieri dovranno essere in possesso della tessera ASI SPORT EQUESTRI in corso di validità, come pure dei passaporti riconosciuti dall'anagrafe degli equidi. Un cavaliere può gareggiare massimo 6 (sei) volte per categoria (salvo deroga). Eventuali richieste di deroghe a tali disposizioni dovranno essere presentate e sottoposte al vaglio della Commissione Dipartimento Western. Per l'iscrizione alle competizioni o manifestazioni di Team Penning, i Penner dovranno essere in possesso dell'autorizzazione a tessera ASI SPORT EQUESTRI (tessera C1) in corso di validità e disponibile, come pure dei Passaporti APA dei cavalli, anch'essi in corso di validità con le vaccinazioni in regola e disponibili per il controllo da parte del Veterinario di Servizio e della Segreteria.

Le competizioni di Team Penning potrebbero prevedere diverse categorie di partecipazione con limiti di Rating definiti dal comitato organizzatore e preventivamente comunicate ai cavalieri sulle Norme di Partecipazione, facendo attenzione a distinguerle obbligatoriamente come di seguito specificato e nell'eventualità di un numero non sufficiente di team si possono accorpate differenti categorie, ma con classifiche distinte. Categoria NON PRO: #7 categoria riservata ai soli Penner con punteggio di rating 1-2 o 3 ed in possesso di tessera ASI SPORT EQUESTRI. In questa categoria è fatto divieto di iscriversi a due cavalieri con rating 3. Categoria LIMITED OPEN: #11 categoria con limitazione della sommatoria dei Rating, aperta a tutti i Penner in possesso di tessera ASI SPORT EQUESTRI. In questa categoria è fatto divieto di iscriversi a due cavalieri con rating 5, 6 e 7. Categoria INTERMEDIATE OPEN: #15 categoria con limitazione della sommatoria dei Rating, aperta ai Penner in possesso di tessera ASI SPORT EQUESTRI. In questa categoria è fatto divieto di iscriversi a due cavalieri con rating 7. Categoria OPEN: categoria aperta a tutti i Penner, senza limitazione di Rating, in possesso di tessera ASI SPORT EQUESTRI. Categoria ISTRUTTORI: categoria riservata a due Penner Novice di Rating 1 (età minima 10 anni) in possesso di tessera ASI SPORT EQUESTRI o solo per il primo anno di tessera ASI SPORT EQUESTRI B ed il proprio Istruttore o altro Istruttore delegato dallo stesso. In questa categoria è fatto divieto all'Istruttore di entrare in mandria e chiudere il tempo. Gli ingressi del cavallo dell'istruttore non verranno conteggiati negli ingressi di giornata. Categoria YOUTH: categoria riservata a tutti i Penner con un'età compresa tra i 10 anni e i 18 anni (vale la regola del compimento della maggiore età il 31 dicembre dell'anno di compimento) ed in possesso di tessera ASI SPORT EQUESTRI. Categoria LADY: categoria riservata a tutti i Penner di sesso femminile, senza limitazione di rating, in possesso di tessera ASI SPORT EQUESTRI. Il tempo massimo previsto è di 60 secondi. Categoria QUICK DRAW (pro): Categoria riservata ai soli Penner con rating 5 – 6 e 7. La gara della categoria Quick Draw si svolgerà con le stesse regole del Team Penning e con la stessa conformazione dell'arena con le seguenti differenze: Il Team sarà estratto a sorte fra i cavalieri iscritti alla categoria. Il numero estratto per la terna di vitelli da separare e condurre nel Pen non sarà uguale per tutti e tre i vitelli ma sarà sequenziale. Se il numero estratto sarà il 3 i vitelli da separare dalla mandria saranno: 3 – 4 – 5. FUTURITY: categoria riservata a cavalli fino a 4 anni di età (2014) DERBY: categoria riservata a cavalli fino a 7 anni di età (2011) MATURITY: categoria riservata a cavalli fino a 10 anni di età (2008)

N.B.: Le iscrizioni dei cavalieri minorenni dovranno essere effettuate dall'Istruttore MW di riferimento o da chi ne esercita la patria potestà. I responsabili suddetti dovranno comunque presenziare le performance del minore. I cavalieri minorenni non possono svolgere attività sportiva oltre le ore 24:00. N.B.: Le categorie previste nella competizione e la limitazione della sommatoria dei Rating del Team (#) saranno precisate nelle Norme di Partecipazione relative alla competizione stessa.

Art. 4) SORTEGGIO ORDINE DI PARTENZA

L'estrazione dell'ordine di partenza verrà effettuato dal Collegio Giudicante dopo aver stabilito la sequenza del cambio delle mandrie. Il Collegio Giudicante sarà tenuto a verificare il corretto abbinamento da parte della segreteria dei numeri estratti con i team iscritti. La presenza dei caposquadra, che dovranno obbligatoriamente essere avvisati dell'inizio dell'estrazione, è facoltativa. Il sorteggio avverrà mediante l'estrazione casuale e sequenziale dei numeri corrispondenti ai Team iscritti ed una volta stabilito, sarà

mantenuto per tutti i Go della competizione e non potrà più essere cambiato. Unica eccezione è prevista nel caso in cui, ad un Penner a seguito dell'estrazione, siano state assegnate 3 o più posizioni consecutive nella stessa mandria, in questo caso il terzo Team verrà invertito con il Team nella stessa posizione della mandria successiva e così via a seguire. Se a causa di errore tecnico da parte della segreteria gara, uno o più team non vengono inseriti nell'ordine di partenza, gli stessi previa valutazione del Presidente di Giuria potrebbero essere inseriti primi dell'ultimo e penultimo cambio mandria. 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.

Art. 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.

Art. 6) NUMERAZIONE DEL BESTIAME

Ogni gruppo di 9 Team deve utilizzare una mandria di 30 capi. Una nuova mandria deve essere usata per il successivo gruppo di 9 Team 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 Team gareggino con due mandrie diverse nei due Go. Una volta iniziata la gara il cambio mandria seguirà la rotazione prevista, senza possibilità di cambiamenti o nuovi sorteggi. E' consigliato evidenziare la lettera che contraddistingue la mandria all'esterno della vitellaia. Il cambio delle mandrie sarà stabilito in base al numero totale dei Team iscritti e del numero di vitelli disponibili per ogni mandria.

Art. 7) ROTAZIONE DELLE MANDRIE

Ogni gruppo di 9 Teams deve utilizzare una mandria di 30 capi. Una nuova mandria deve essere usata per il successivo gruppo di nove 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. Una volta iniziata la gara il cambio mandria seguirà la rotazione prevista, senza possibilità di cambiamenti o nuovi sorteggi: a tal proposito è consigliato evidenziare la lettera che contraddistingue la mandria all'esterno della vitellaia. Il cambio delle mandrie sarà stabilito in base al numero totale dei Teams iscritti e del numero di vitelli disponibili per ogni mandria.

Art. 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 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 è obbligatorio una vitellaia sistemata all'interno dell'arena stessa, o comunque coperta affinché il bestiame utilizzato sia al riparo da eventuali intemperie o agenti atmosferici di qualsiasi genere.

Art. 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 Settler. La linea di partenza è vistosamente segnalata con apposite bandierine. Quando il Giudice di linea alza la bandiera, il Team deve partire senza indugio (entro 10 secondi) 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. In presenza del sistema Polaris, il passaggio del primo cavallo attraverso le fotocellule poste sulla linea di partenza (foul-line), determinerà l'inizio del cronometraggio e contemporaneamente verrà visualizzato sul display luminoso posto nel cattle side, a ridosso della mandria, e per un tempo che va dai 5 ai 15 secondi il numero della terna dei vitelli estratto in maniera casuale dal sistema stesso. La linea di partenza (Foul-Line) deve essere oltrepassata da tutti i cavalieri a qualsiasi andatura pena il No-Time. La gara e di conseguenza l'applicazione delle norme del presente regolamento ha inizio nel momento in cui il cavaliere varca il cancello d'ingresso del campo gara e termina nel momento in cui il cavaliere varca il cancello d'uscita.

Art. 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; al termine dei primi 30 secondi sarà effettuata una seconda chiamata e trascorsi ulteriori 15 secondi (60 secondi in caso rientro dello stesso cavaliere) l'assenza sarà sanzionata con un No-Time. Questa regola sarà applicata in maniera tassativa e categorica per salvaguardare la puntualità di ingresso ed il rispetto degli orari. Nessun componente del Team può entrare nell'arena dopo che il cronometraggio sia partito.

Art. 11) FERMATA DEL TEMPO

Sarà consentito ad un solo membro del Team fermare il tempo quando uno o più vitelli sono entrati completamente (4 zampe) 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. Pertanto l'ingresso nel Pen da parte di un ulteriore membro del Team, con qualsiasi parte del cavallo, verrà sanzionato con un No-Time. 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 cavaliere sarà stata alzata al di sopra della spalla, in maniera evidente. Richiedere il tempo quando un vitello non è ancora entrato completamente nel Pen sarà sanzionato con No-Time. Dopo che è stato chiesto la fermata del 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 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. Qualsiasi tipo di contatto tra cavallo e vitello all'interno del Pen, anche dopo la fermata del tempo, verrà penalizzato con un No-Time.

Art. 12) NUMERO MASSIMO DI CAPI

No trash: regola prevista per tutte le categorie: Qualora un capo non assegnato varcherà la Foul Line (4 zampe) sarà sanzionato con un No-Time.

Art. 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 i tempi realizzati. 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 e Regionali autorizzate dalla ASI SPORT EQUESTRI 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 Team iscritti ad ogni gara effettuata, oppure dalla sommatoria totale dei go, dei vitelli, e dei tempi di tutte le tappe del Campionato: in ogni caso dovrà essere scritto nelle Norme di Partecipazione. Nei Campionati Regionali e Nazionali i Team iscritti alla sola tappa di giornata non saranno considerati nell'attribuzione dei punti del circuito.

TABELLA AMERICANA

PER PUNTEGGIO TEAM PENNING

DA	A	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°
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 I 44 TEAMS RIMARRA' INVARIATA

LA TABELLA AMERICANA ASSEGNA IL PUNTEGGIO A TEAMS PIAZZATI TENENDO CONTO IN MODO PROPOZIONALE DEI TEAMS PARTENTI

Art. 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 cronometrando 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. 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. La fermata del tempo da parte del Team, una volta partito il tempo, sarà ritenuta valida unicamente nei seguenti casi:

l'assegnazione di un numero già precedentemente utilizzato

l'invasione del campo gara da parte di un animale estraneo

Per tutte le altre eventualità previste dall' Art. 16 la fermata del tempo per la concessione del Re Start o Re Run sarà data esclusivamente dai Giudici, pena il No-Time. Non è consentito incitare il bestiame toccandolo con le mani, con i piedi, con funi, con il cappello o con altre attrezzature, pena il No-Time. Le redini possono essere utilizzate per incitare il cavallo usandole soltanto dal sottopancia indietro verso i posteriori e mai davanti, pena il No-Time. Le mani possono battere sui chaps del cavaliere.

Art. 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. 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 ReRun.

Art. 16) RE-RUN e RE-START

lo stesso numero) 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. 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 dei 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/persona estranei 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. Nel caso in cui un vitello in modo evidente si accasci, rimanga immobile o carichi un cavallo, il Presidente di Giuria a sua discrezione e valutazione, disporrà la sostituzione dello stesso e si procederà con l'immediata ripetizione del Go con altro numero (Re-Start). Il vitello non verrà sostituito nel caso in cui la causa di tali eventi sia imputabile ad un'azione diretta e persistente del cavaliere in fase di lavorazione dello stesso.

Art. 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

Art. 18) COMPORTAMENTO VERSO LA MANDRIA

Lo scopo del Team Penning 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. Nel caso in cui il cavaliere continui persistentemente l'azione sul vitello oltre la chiusura del tempo o successivamente all'assegnazione di No-time verrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, squalificato.

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

Art. 19) CADUTA DEL CAVALLO E/O DEL CAVALIERE

La caduta del cavallo (di spalla o di quarto) e/o la caduta del Penner 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...)). Sarà sanzionato con un No-Time la discesa dal cavallo del Penner in campo gara dal momento in cui ha varcato il cancello di ingresso e fino alla chiusura del tempo.

Art. 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 ♣ jeans ♣ cintura ♣ camicia a maniche lunghe, abbottonata e infilata nei jeans ♣ stivali Il Penner minorenni è obbligato ad indossare fino al 31 Dicembre dell'anno di compimento del 18° anno di età, idoneo caschetto protettivo e corpetto di protezione, entrambi omologati Cee per l'equitazione. La responsabilità dell'utilizzo delle predette protezioni non omologate sarà dell'Istruttore e/o di chi ne fa le veci. Il giubbotto rinforzato di protezione dovrà essere sempre indossato sopra la camicia per renderlo visibile alla Giuria. Verrà decretato il No-time nel caso in cui il caschetto protettivo o corpetto di protezione dovessero cadere, slacciarsi o spostarsi di posizione, venendo a mancare i criteri di sicurezza. 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.

Art. 21) EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO

Nel cammino verso la crescita del Team Penning ed il miglioramento della sua qualità precisiamo gli equipaggiamenti prescritti per tutte le competizioni Federali di specialità il cui utilizzo deve essere rispettato anche in campo prova: ⌘ sella western con pomo ⌘ testiera e redini western ⌘ numero di testiera ben visibile su entrambi i lati SONO AMMESSI : ⌘ Qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozzale, a cannone rigido o spezzato con cannone di diametro non inferiore a mm 8. ⌘ 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 chiudi-bocca 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 abbassa-testa fissi scorrevoli o elastici. ⌘ Imboccatura a leve a cannone rigido o spezzato di diametro inferiore a mm 8. ⌘ 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 chiudi-bocca in metallo, Hackamore, Bosal ecc, e qualunque tipo di imboccatura o bardatura da addestramento o redini di ritorno. ⌘ Sono vietati i filetti elevatori, standard o hand made. ⌘ E' vietato usare le redini unite (tipo Barrel Racing) e redini Romal. I sopraccitati divieti saranno tutti sanzionati con un No-Time.

Art. 22) EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO

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 Penner 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 al Team in arena. 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 dall'intera tappa, anche se prevista su più giornate) del cavaliere o dell'intero Team a giudizio del Giudice. Se il cavaliere squalificato facesse parte di più Team, 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: ♣ atteggiamento volgare ed irrispettoso verso i cavalieri, il pubblico, i Giudici ed il personale di gara. ♣ uso di linguaggio volgare ed offensivo. ♣ maltrattamento del proprio cavallo o della mandria (Comportamento perseguibile penalmente dalla giustizia ordinaria). ♣ palesi stati di alterazione psico – fisica ♣ sostituzione del cavallo non autorizzata ♣ invasione del campo gara da parte di uno o più Penner 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. Resta inteso che le squalifiche di cui sopra non precludono l'eventuale apertura di apposito procedimento disciplinare con i competenti Organi di Giustizia, pertanto le stesse non hanno nulla a che vedere con le sanzioni pecuniarie o amministrative di competenza della Procura Federale.

Art. 23) 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 Speaker ♣ Gli Herd Settlers ♣ I Cronometristi ♣ La Segreteria ♣ Il Medico di Servizio ♣ Il Veterinario di Servizio ♣ Il Maniscalco Esclusivamente il Maniscalco potrà partecipare alla gara come concorrente previa deroga rilasciata in fase di approvazione dell'autorizzazione di Gara.

Art, 24) 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 al Team in arena.

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 dall'intera tappa, anche se prevista su più giornate) 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:
- atteggiamento volgare ed irrispettoso verso i cavalieri, il pubblico, i Giudici ed il personale di gara.
- Uso eccessivo di linguaggio scurrile ed offensivo.
- Eccessivo maltrattamento del proprio cavallo o della mandria (Comportamento perseguibile penalmente dalla giustizia ordinaria).
- 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. Resta inteso che le squalifiche di cui sopra non precludono l'eventuale apertura di apposito procedimento disciplinare con i competenti Organi di Giustizia, pertanto le stesse non hanno nulla a che vedere con le sanzioni pecuniarie o amministrative di competenza della Procura Federale.

Art. 25) I GIUDICI

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti dalla ASI SPORT EQUESTRI 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 Giudici Regionali mentre le gare del Campionato Nazionale e tutti gli Special Event con montepremi superiore a € 3.500,00 dovranno essere giudicate da almeno un Giudice Nazionale. I Giudici si distinguono in:

⌘ Giudice di linea, posizionato sulla Foul-Line / Start-Line ⌘ Giudice di Pen, posizionato in linea con l'ingresso del Pen. I Giudici devono essere aggiornati sui regolamenti ASI SPORT EQUESTRI, 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 Referente Nazionale, del Responsabile Nazionale Giudici di disciplina e per conoscenza e alla Segreteria Nazionale. N.B.: Il Collegio Giudicante in occasione delle tappe Nazionali di Team Penning sarà composto da tre Giudici e sarà indicato dalla Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, così pure come la nomina del Presidente di Giuria. Mentre per le gare Regionali i Giudici sono nominati dal Responsabile regionale dei Giudici di Team Penning in accordo con il Comitato Organizzatore. 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. La diaria minima giornaliera consigliata per ogni Giudice è di € 150,00 fino a 100 Team Iscritti alla competizione. Oltre i 100 Team iscritti, all'importo di € 150,00 già previsto dovrà aggiungersi l'importo pari ad € 1,00 per ogni successivo Team iscritto. Inoltre verranno rimborsate le spese sostenute per le trasferte effettuate e documentate in originale oltre vitto e alloggio. In caso di viaggio in auto verrà rimborsato per ogni chilometro percorso andata e ritorno € 0,30 oltre il pedaggio autostradale, in caso di viaggio in aereo, treno e traghetto verranno rimborsati i costi del biglietto oltre eventuali costi aggiuntivi per taxi e noleggio auto. Il Presidente di Giuria ha il dovere di richiedere al comitato organizzatore l'autorizzazione della gara presenziata e rilasciata dall'organo preposto, in mancanza della quale non potrà dar via alla gara. La convocazione della Giuria da parte di un comitato organizzatore senza le apposite autorizzazioni non esime il comitato stesso, in caso di non effettuazione della gara, dalla regolarizzazione degli oneri dovuti ai membri della Giuria. Stesso dicasi per ciò che concerne la Segreteria Ufficiale e lo Staff organizzativo.

Art. 26) LO STAFF ORGANIZZATIVO e LA SEGRETERIA UFFICIALE DI GARA

a) SEGRETERIA DI GARA La Segreteria provvederà: } alle iscrizioni dei cavalieri e dei cavalli secondo quanto stabilito dal Regolamento particolare di gara e certificherà alla Giuria, assumendosene la piena responsabilità, di aver visionato la validità in corso delle tessere ASI SPORT EQUESTRI dei cavalieri iscritti e dei passaporti riconosciuti dall'anagrafe degli equidi dei cavalli, la congruità del rating dei cavalieri iscritti nel Team e del numero limite delle entrate dei cavalieri e dei cavalli in gara. In caso di impossibilità da parte della Segreteria di effettuare il controllo delle patenti (accesso ad internet impossibile, guasto tecnico) l'accettazione delle iscrizioni sarà subordinato all'esibizione della tessera ASI SPORT EQUESTRI in corso di validità. 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, non potrà partecipare alla gara. E' quindi obbligo dei Cavalieri portare con sé in gara la propria tessera ASI SPORT EQUESTRI. Se il cavaliere risulta aver partecipato ad una manifestazione in assenza dei requisiti previsti per qualsiasi motivo, le sanzioni disciplinari saranno intraprese anche nei confronti della Segreteria Ufficiale di Gara. } La segreteria avrà l'obbligo di inviare le classifiche entro gg. 7 (sette) al del Responsabile Nazionale di Disciplina, al Referente Nazionale Giudici di disciplina e per conoscenza al Presidente di Giuria. } La Segreteria comunque rimarrà a disposizione per eventuali verifiche da parte del Presidente di Giuria. } La Segreteria nelle gare Nazionali, sarà nominata dal

Responsabile Nazionale di disciplina; mentre in quelle regionali dal Responsabile Regionale di disciplina, su proposta dei comitati organizzatori. Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme previste dal Regolamento Segreterie Ufficiali di Concorso e dal Regolamento Generale Ufficiali di Gara in vigore.

- b) **COMITATO ORGANIZZATORE** Il comitato organizzatore predisporrà 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, ivi comprese le richieste di autorizzazione gara ed eventuali permessi. Sarà cura dello Staff organizzativo disporre di personale idoneo per la chiamata dei Team al cancello di entrata, del trattorista per il passaggio del fondo, del personale per la cura del bestiame stabulato, ecc. Deve inoltre, obbligatoriamente, congiuntamente alla Segreteria di gara, provvedere ed accertare che siano presenti sul campo di gara e per tutta la durata della stessa, i seguenti servizi indispensabili, certificando dati e firme al Presidente di Giuria:
 - Ambulanza munita di attrezzature per la rianimazione e personale abilitato per il primo soccorso BLS (BASIC LIFE SUPPORT - DEFIBRILLATION)
 - 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.

Art. 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 di linea non appena il primo cavallo attraverserà la Foul-Line (linea di partenza). Lo Speaker non deve in nessun modo facilitare e/o aiutare i cavalieri, eviterà quindi di suggerire strategie o situazioni alla squadra impegnata nella competizione. Al termine della prova, fornirà i dati relativi alla prestazione della squadra elencando in successione: numero vitelli e tempo. Lo speaker non potrà in ogni caso essere demandato all'utilizzo del sistema POLARIS.

Art. 28) GLI HERD SETTLERS

Gli Herd Settler, che devono essere in possesso di tessera ASI SPORT EQUESTRI (età minima 10 anni), 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 si 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.

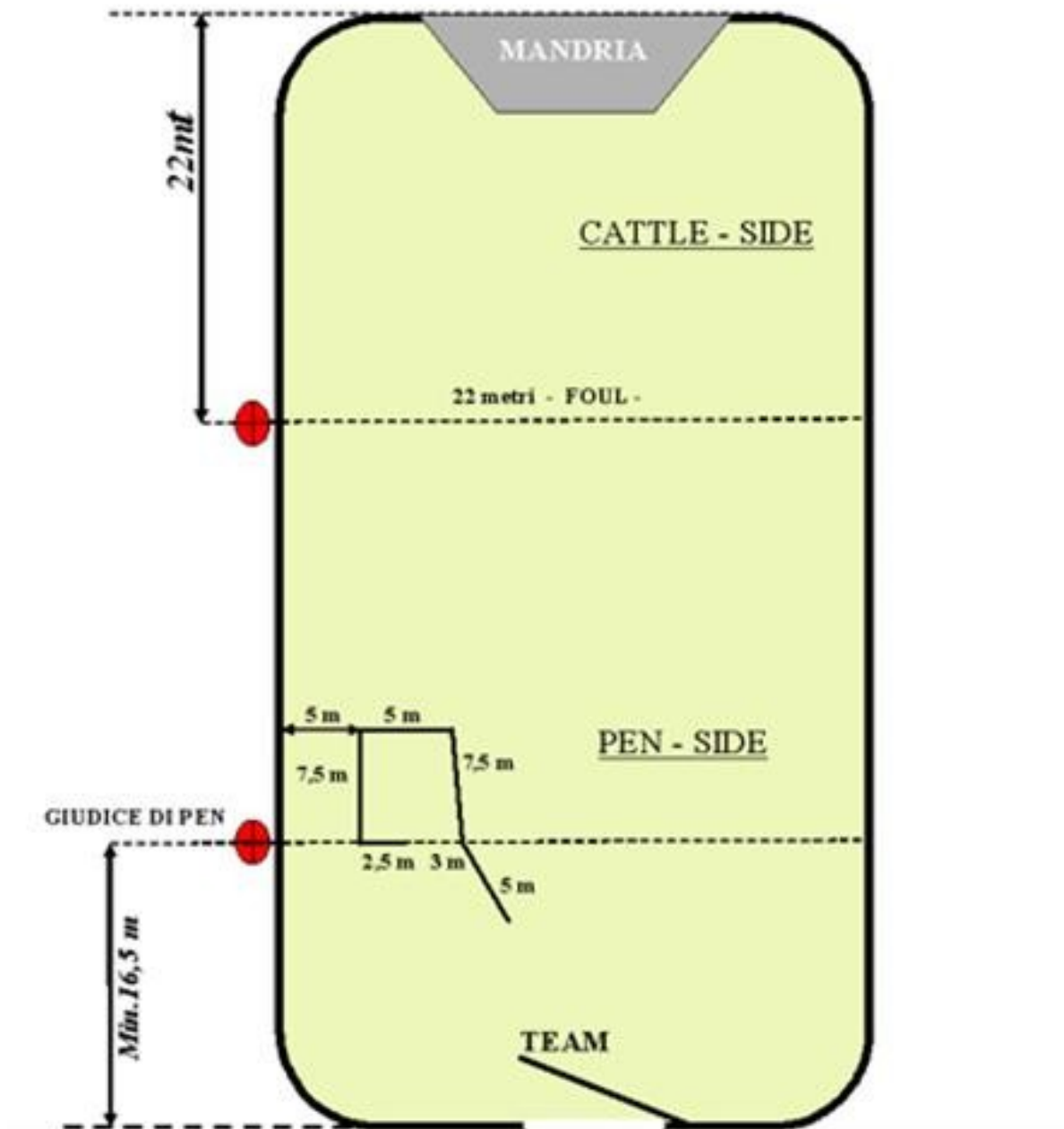
Art. 29) I CRONOMETRISTI

Il rilevamento dei tempi realizzati dai Team 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). Nel caso in cui disponga di centralina "POLARIS", con accessori (display stampante e tabellone ecc...) il rilevamento dei tempi sarà affidato al Collegio Giudicante o a persona dallo stesso incaricata, ad esclusione dello Speaker.

Art. 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 idealmente dovrebbero essere come minimo di metri 60 x 30 (parametro tassativo nel Campionato Nazionale) Le recinzioni modulari o recinzioni fisse, di altezza minima di metri 1.60 con larghezza di metri 2,50 e/o di metri 3, 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. 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 metri. I moduli che formano il Pen 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. Le misure del Pen dovranno essere le seguenti: ∞ distanza dalla recinzione: metri 5,00 ∞ profondità: metri 7,50 ∞ apertura: metri 3,00 ∞ chiusura inferiore: metri 2,50 ∞ ala: metri 5,00 Il campo sarà provvisto di palchetti per lo Speaker, la Segreteria ed i due Giudici di gara (posizionati preferibilmente in modo speculare come da schema allegato al successivo art. 31), opportunamente adeguati per eventuali intemperie e per l'uso preposto. E' buona norma avere a disposizione un adeguato campo prova per i cavalieri. E' obbligatorio predisporre una adeguata recinzione perimetrale che crei un corridoio di sicurezza tra i fences ed il pubblico – min. 2 metri (transenne, nastro perimetrale, cordoni, ecc...). Nell'area di sicurezza non dovrà essere permesso a nessuno lo stazionamento e il passaggio, ad esclusione dello Staff organizzativo.

Art. 31) SCHEMA GRAFICO CAMPO GARA



NB:

Misure ottimali.

Art. 32) RIDER RATING

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 Team Penning ASI SPORT EQUESTRI entro il 15 Gennaio di ogni anno dovrà inviare alla Commissione Nazionale i Rating ASI SPORT EQUESTRI per la ratifica, la valutazione Rating dei cavalieri (stabilita dal Comitato di Valutazione Regionale, convocata dal Referente Regionale di Disciplina) e la classifica finale del Campionato della propria Regione. La Commissione Nazionale Rating esaminerà le proposte e delibererà il Rating nazionale Team Penning. 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 (Tabella A). Categoria NON PRO Novice 1 Principiante ai primi approcci con la disciplina. Si cimenta nelle prime esperienze con il bestiame, rispetto al quale si mostra ancora privo di destrezza e abilità. No Pro 1° livello 2 Cavaliere che ha iniziato a migliorarsi ma ha ancora delle capacità limitate sia a livello tecnico, sia per quanto riguarda il modo di interpretare e lavorare con il bestiame. No Pro 2° livello 3 Cavaliere che presenta ragionevoli capacità tecniche, una buona padronanza del binomio, e una discreta conoscenza della mandria. Categoria LTD Open Limited Open 4 Cavaliere con buona preparazione tecnica e competenza nel lavoro con il bestiame. Si piazza costantemente in Amateur correndo in team con cavaliere Open sia a livello Regionale che a livello Nazionale. Categoria OPEN Open 1° livello 5 Atleta esperto sia come cavaliere che come Penner. Possiede una formazione e una tecnica superiore alla media. Costantemente si piazza a livello Nazionale. Open 2° livello 6 Atleta esperto come cavaliere ed esperto Penner con abilità professionale. E' in grado di cavalcare e vincere in ogni situazione. Open Pro 7 Rider eccezionale che mostra superiori doti tecniche e una spiccata attitudine nell'interpretazione e nella conduzione della mandria. Fa gare a livello professionale o ha la capacità di farlo. E' un leader ed è in grado di formare un team vincente. Categoria Non Pro: rating 1-2-3 Categoria Limited Open: rating 4 Categoria Open: rating 5-6 e 7 N.B. I Penner Limited Open, rating 4 e Open, rating 5-6 e 7, non possono in alcun modo accedere alle categorie riservate ai Non Pro.

Art. 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 alla Segreteria Ufficiale di gara o 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 è 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; la sua decisione, che sarà definitiva, verrà comunicata al caposquadra non appena possibile, in forma scritta. Nessun reclamo sarà accettato nei confronti di altri Team.

Art. 34) CAMPO PROVA

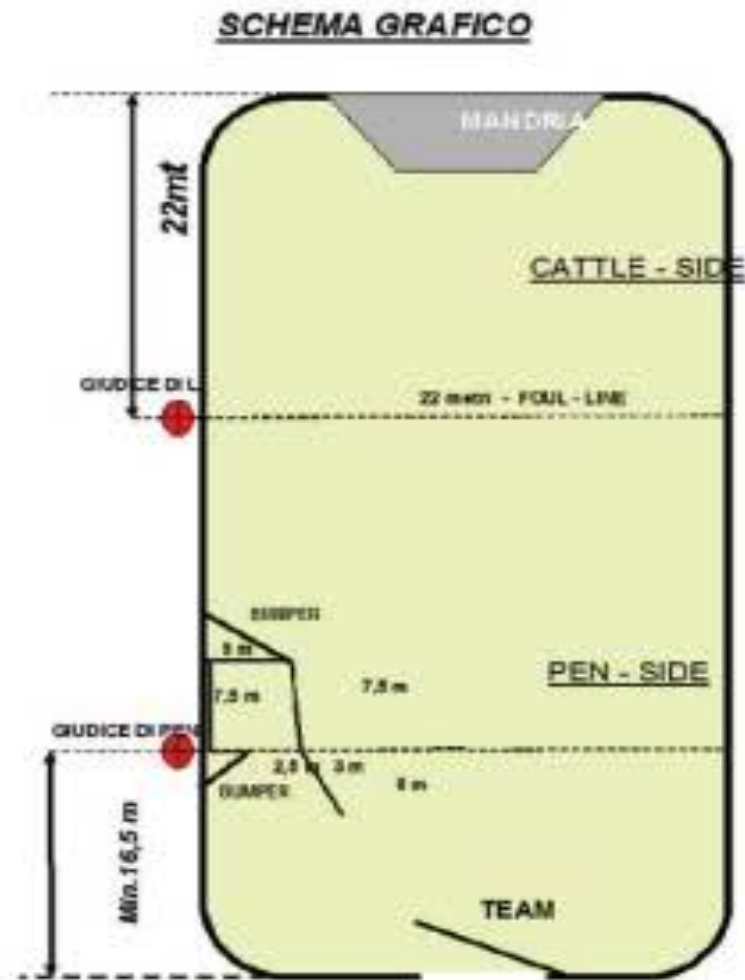
Il campo prova, solitamente adiacente al campo gara, è zona adibita ai cavalieri per riscaldare i propri cavalli ed attendere il proprio turno per la gara. I campi prova dovranno essere idonei, per dimensioni e natura del fondo, alla preparazione dei cavalli per la competizione. Le dimensioni del campo prova dovranno essere sufficienti a permettere ai Penner di riscaldare i propri cavalli per la competizione. I cavalli, nel giorno della gara, dovranno essere montati in campo prova solo dai Penner iscritti alla competizione o da altro cavaliere in possesso di tessera ASI SPORT EQUESTRI (età minima 10 anni). E' fatto espresso divieto di lasciare incustoditi i cavalli e/o legarli alle recinzioni. I cavalieri minorenni dovranno obbligatoriamente indossare il caschetto e corpetto protettivo Omologati CE. In campo prova è fatto divieto, altresì, di introdurre bevande alcoliche. Per ciò che concerne le norme previste sull'abbigliamento, in campo prova si applica quanto previsto dall'art. 20 del presente Regolamento. Nei casi sopra evidenziati, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, verrà disposta la sospensione della gara finché il comitato organizzatore non avrà ripristinato le condizioni per il prosieguo della gara.

CATTLE PENNING

Art.1- SCOPO DEL CATTLE PENNING Il Cattle Penning nasce dall'esigenza di poter coinvolgere il proprio cavallo, e a volte gli allievi degli Istruttori, nella 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.

Art. 2- NUMERO MASSIMO DI CAPI Il numero di vitelli da condurre nel Pen non saranno più tre ma uno. In attuazione dell'art. 12 del Team Penning, "No trash": se più di 1 vitello avrà varcato la Foul-Line sarà assegnato un NoTime. Sarà sanzionato un No-Time anche quando a varcare la Foul-Line sarà un capo non assegnato. Quindi il Penner dovrà condurre un solo vitello nel Pen nel minor tempo possibile ma facendo attenzione a non far oltrepassare la Full-Line un'altro capo oltre a quello a lui assegnato. Le regole sono le stesse del Team Penning 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 di Bunner o teli. Per quanto non previsto negli articoli sopra riportati si dovrà far riferimento alle norme previste nel Regolamento Generale del Team Penning.

Art. 3) SCHEMA GRAFICO CAMPO GARA



RANCH SORTING

Art.1- SCOPO DEL RANCH SORTING Il Ranch Sorting prende luogo tra 2 recinti con approssimativamente le stesse misure. L' organizzatore può scegliere di spostare i vitelli avanti e indietro o da una sola parte. 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.

Art.2- NUMERAZIONE DEL BESTIAME Tutti i vitelli devono avere numeri approvati ASI SPORT EQUESTRI sulla schiena; i numeri apposti sul collo non sono accettati. Vale la regola riportata nell' Art. 6 del Team Penning.

Art. 3- CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA La misura dell'arena raccomandata è di 15-18 metri in diametro senza angoli di 90°, per esempio due recinti di 18 metri rotondi o ottagonali. La linea di inizio (Start Line) è consigliata di 4,5 metri di apertura, ma non più piccola di 3,6 metri di apertura tra i due recinti.

Art. 4- TEMPO LIMITE Il tempo limite previsto sarà 60 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 e/o dallo Speaker a mezzo altoparlante. Il tempo continuerà a scorrere fino a che tutti i bovini numerati non sono stati divisi o fino all'esaurimento del tempo limite.

Art. 5- ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM L'ordine in cui separare è determinato dall'estrazione precedentemente effettuata con gli stessi criteri di sorteggio del Team Penning. Sarà lo Speaker a comunicare al momento della partenza del tempo quale capo andrà separato per primo.

Art. 6- PARTENZA DEL TEAM Tutti i vitelli saranno raggruppati entro l'area designata prima che entri la nuova squadra. Il giudice solleverà la bandiera quando l'arena è pronta. La bandiera verrà abbassata quando il naso del primo cavallo supera la linea di partenza e lo speaker 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). In presenza del sistema Polaris, il passaggio del primo cavallo attraverso le fotocellule poste sulla linea di partenza, determinerà l'inizio del cronometraggio e contemporaneamente verrà visualizzato sul display luminoso e per un tempo che va dai 5 ai 15 secondi il numero del vitello estratto in maniera casuale dal sistema stesso. A tutti gli show di Ranch Sorting è richiesto un orologio con display elettronico.

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

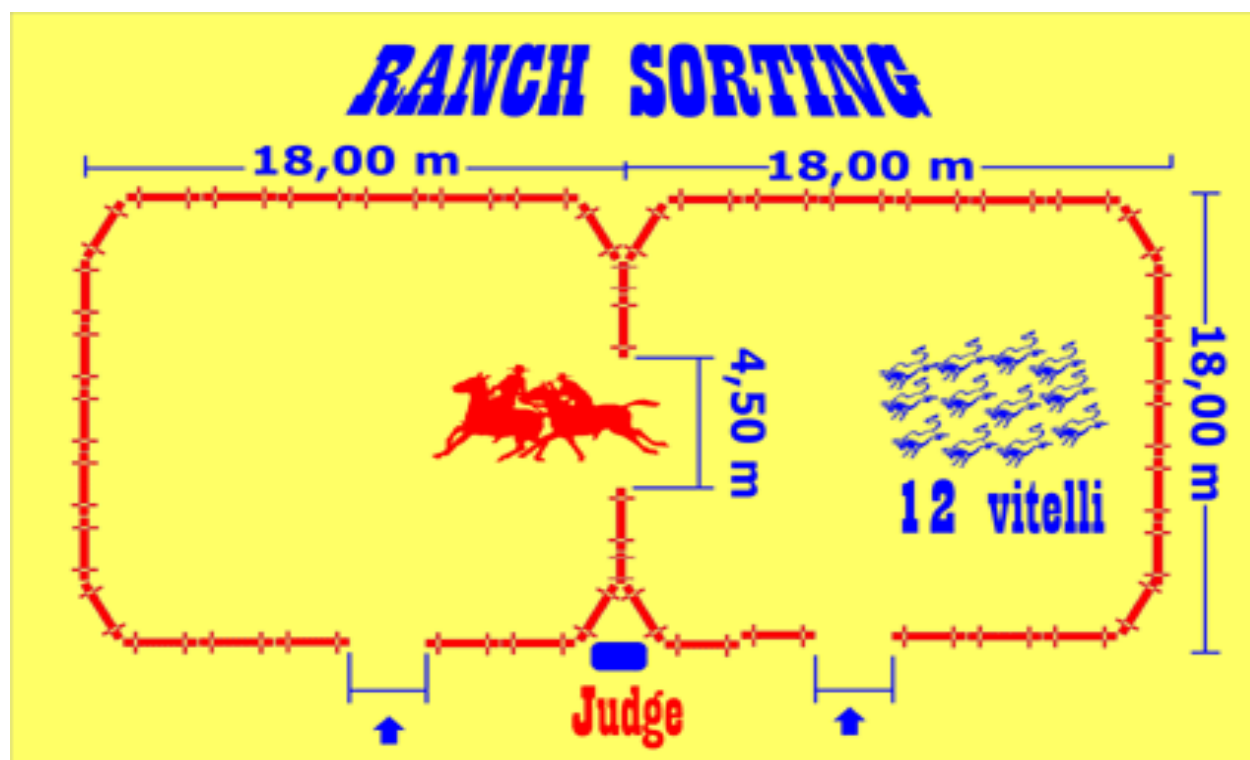
Art. 7- FERMATA DEL TEMPO La mandria deve essere separata in ordine; se una qualunque parte di un capo, numerato o non, supera la linea in un ordine non corretto, il Team riceverà un No-Time. Se una qualunque parte di un capo già separato supera nuovamente la linea di partenza al Team verrà assegnato un No-Time. Un vitello viene considerato separato quando il suo intero corpo ha completamente superato la linea di partenza. Non è possibile chiedere la fermata del tempo prima che tutti i vitelli numerati oltrepassino la linea

di partenza. Dopo che è stato chiesto la fermata del tempo se fossero presenti altri vitelli nell'arena destinata alla mandria, il cronometro continuerà a scorrere finché l'ultimo di questi non avrà attraversato completamente (4 zampe) la linea di partenza, o fino all'esaurimento del tempo limite. Il passaggio dell'ultimo vitello numerato determinerà la fermata del tempo, anche se uno o entrambi i cavalieri sono nell'altra arena; il vitello dovrà attraversare completamente (4 zampe) la Foul Line.

Art. 8- LE ENTRATE Un Team può iscriversi una sola volta per categoria e i due membri della squadra devono essere iscritti sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà anche i nominativi dei cavalli utilizzati. Un cavaliere può gareggiare 6 (sei) volte per categoria cambiando però sempre il suo compagno.

Art. 9- CLASSIFICA E PUNTEGGI 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 in totale si è impiegato. Tutti i Teams in parità devono disputare lo spareggio; l'ordine di partenza fra le squadre in pareggio viene estratto a sorte.

Art. 10- SCHEMA GRAFICO DEL CAMPO GARA



3 MAN 2 GATE SORTING

Art.1-

SCOPO DEL 3 MAN 2 GATE SORTING Lo scopo del 3 man 2 gate sorting è di spostare un numero di vitelli da un recinto più grande a due recinti più piccoli, ma delle stesse dimensioni. Il recinto più grande è destinato al posizionamento della mandria, i più piccoli sono destinati a contenere i vitelli che verranno condotti al loro interno passando in modo alternato nelle due porte (pari e dispari). Il 3 man 2 gate sorting prevede l'utilizzo di 10 vitelli numerati da 0 a 9 e due vitelli non numerati per un totale di 12 capi.

Art.2-

NUMERAZIONE DEL BESTIAME Tutti i vitelli devono avere numeri approvati ASI SPORT EQUESTRI sulla schiena; i numeri apposti sul collo non sono accettati. Per tutto quanto non espressamente previsto nel presente articolo, si dovrà far riferimento alle norme generali del Team Penning.

Art. 3-

CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA La misura del campo raccomandata è un quadrato di circa 30/36 metri senza angoli da 90° (meglio se un cerchio o un ottagono). Il campo sarà suddiviso in due parti uguali di 15/18 metri separate dalle due Start Line. Ogni Start Line verrà posizionata in corrispondenza delle due porte equidistanti dai lati corti del campo e dell'apertura di minimo 3,60 metri massimo di 4,50 metri. In considerazione della dimensione del campo (il doppio di un campo da Ranch Sorting) si raccomanda di effettuare il cambio mandria ogni 7 Team.

Art. 4-

TEMPO LIMITE Il tempo limite previsto sarà 60 secondi e sarà indicato nelle Norme di Partecipazione relative alla competizione stessa. Sarà dato un avviso ai Penner a 30 secondi dallo scadere del tempo massimo, mediante un dispositivo acustico automatico e/o dallo Speaker a mezzo altoparlante. Il tempo continuerà a scorrere fino a che tutti i vitelli numerati non saranno stati separati o fino all'esaurimento del tempo limite.

Art. 5-

ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM Il numero del vitello da separare per primo sarà stabilito nel sorteggio effettuato con gli stessi criteri del Ranch Sorting. Al passaggio di un Penner dalla Start Line verrà estratto il numero di vitello dal quale si dovrà iniziare, in maniera sequenziale (uno pari e uno dispari), la separazione dalla mandria e la conduzione in modo alternato (pari e dispari) nei due recinti più piccoli. Esempio: se il numero estratto sarà il 3, il passaggio dello stesso designerà la porta per tutti i successivi vitelli contrassegnati con il numero disparo.

Art. 6-

PARTENZA DEL TEAM Tutti i vitelli saranno raggruppati nel recinto più grande a loro destinato. Il Giudice solleverà la bandiera nel momento in cui i Penner e la mandria risulteranno idonei alla partenza. La bandiera verrà abbassata quando il naso del primo cavallo supererà la Start-Line ed in assenza di Polaris lo Speaker

comunicerà il numero del primo capo da separare. Se estratto per esempio il N° 6 saranno da isolare i N° 6,7,8,9,0,1,2,3,4,5 in questo esatto ordine. E' obbligatorio che i Penner utilizzino alternativamente le due porte a loro disposizione, una porta destinata ai numeri pari e l'altra ai numeri dispari. Sarà il passaggio del primo vitello a determinare la porta attraverso la quale, successivamente, dovranno passare le numerazioni pari o dispari. In presenza del sistema Polaris, il passaggio del primo cavallo oltre le fotocellule poste sulle linee di partenza determinerà l'inizio del cronometraggio e contemporaneamente verrà visualizzato sul display luminoso e per un tempo che va dai 5 ai 15 secondi il numero del vitello estratto in maniera casuale dal sistema stesso. A tutte le gare di 3 man 2 gate sorting è richiesto un orologio con display elettronico.

Art. 7-

FERMATA DEL TEMPO La mandria deve essere separata in ordine crescente; se una qualunque parte di un vitello, numerato o non, supera la linea in un ordine non corretto o passando da una porta non corretta, il Team riceverà un No-Time. Se una qualunque parte di un vitello già separato supera nuovamente la linea di partenza al Team verrà assegnato un No-Time. Un vitello viene considerato separato quando il suo intero corpo ha completamente superato la linea di partenza (4 zampe). Non è possibile chiedere la fermata del tempo prima che tutti i vitelli numerati avranno oltrepassato la linea di partenza. Il passaggio dell'ultimo vitello numerato determinerà la fermata del tempo, anche se uno o più Penner sono negli altri recinti.

Art. 8-

LE ENTRATE Un Team potrà iscriversi una sola volta per categoria e i tre membri del Team dovranno essere iscritti sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà anche i nominativi dei cavalli utilizzati. Un Penner potrà gareggiare 6 volte per categoria cambiando però sempre almeno un membro del Team.

Art. 9-

CLASSIFICA E PUNTEGGI Un Go sarà considerato valido quando al termine del tempo limite il Team avrà separato almeno un vitello. In ogni caso vince il Team che avrà totalizzato il maggior numero di go validi con il maggior numero di vitelli separati nel minor tempo possibile. In caso di parità per le posizioni in premiazione, si effettuerà lo spareggio tra i Team interessati che prevederà il condurre nel Pen un unico vitello con il numero assegnato nel minor tempo. L'ordine di partenza fra le squadre in pareggio verrà estratto a sorte. Per quanto non previsto negli articoli sopra riportati si dovrà far riferimento alle norme previste nel Regolamento Generale del Team Penning.

Art. 10- SCHEMA GRAFICO DEL CAMPO GARA

