



SEF-ITALIA
SPORT E FORMAZIONE

Regolamento

Prova 2x20

CAMPIONATO INTERREGIONALE PROVA 2X20 SEF-ITALIA

Dipartimento equitazione americana Settore Prova 2x20

PREMESSA

Il presente regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni SEF-ITALIA di PROVA 2x20 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 di SEF-ITALIA, dei suoi rappresentanti non che delle Giurie e dei Commissari di gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività del presente Regolamento.

L'innosservanza delle norme e degli adempimenti (idoneità delle strutture richieste di Autorizzazione per lo svolgimento della gara, controllo patenti cavalieri, assicurazioni dei cavalli), sarà soggetta alle sanzioni previste dal presente Regolamento o a quelle dello Statuto di SEF-ITALIA e 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 di SEF-ITALIA oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrono il necessario affidamento a giudizio dell'Organo di SEF-ITALIA preposto a tale funzione.

Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente associato o affiliato o comunque da un tesserato di SEF-ITALIA il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto dell'inserimento in calendario un referente, responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione.

Tale referente dovrà essere essere un tesserato SEF-ITALIA o di un Ente aggregato o affiliato quindi agli interventi previsti dalle normative di SEF-ITALIA.

P R O V A 2 X 2 0:

Un team composto da due cavalieri deve separare dalla mandria e far passare attraverso i due corridoi i due capi contrassegnati con lo stesso numero assegnato entro il tempo limite stabilito e vince il team che riuscirà a far attraversare nei due corridoi i due vitelli assegnati nel minor tempo possibile.

REGOLAMENTO GENERALE:

1 - IL TEAM:

Il team è composto da due cavalieri di cui un capo squadra; a lui è affidato il compito di rappresentarla in ogni occasione necessaria.

Effettuato il 1° go, in caso uno dei due fosse impossibilitato a proseguire la competizione, il secondo cavaliere può decidere di fare il secondo go da solo.

In ogni caso non sarà mai ammessa la partenza di una gara nel 1° go con un solo cavaliere pena no tempo.

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

Nel caso in cui entrambi i cavalieri siano minorenni, dovrà essere presente in campo gara un responsabile (tecnico o tutore), che faccia loro le veci di legale rappresentante.

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 o dallo Speaker.

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

3 - LE ENTRATE E LE CATEGORIE:

Una squadra può iscriversi una sola volta per categoria (ad eccezione che uno dei cavalieri cambi cavallo) e tutti e due i membri della squadra devono essere iscritti sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà anche i nominativi dei cavalli utilizzati; in considerazione dei tempi sempre più brevi per la chiusura dei go vengono tollerate 5 iscrizioni a cavallo per giornata di gara salvo casi particolari approvati dal veterinario di servizio.

Per le iscrizioni alla competizione o manifestazione di PROVA 2x20 i cavalieri dovranno essere in possesso di Autorizzazioni a montare di livello B o C in corso di validità con visita medico sportiva, come pure le Assicurazioni dei cavalli utilizzati. Le categorie previste nella competizione saranno precisate nelle norme di partecipazione relative alla competizione stessa.

4 - SORTEGGIO E ORDINI DI PARTENZA:

L'ordine di partenza delle squadre avverrà alla presenza di almeno uno dei capi squadra mediante l'estrazione casuale e sequenziale dei numeri corrispondenti alle squadre iscritte ed una volta stabilito, sarà mantenuto per tutti i tempi della competizione e potrà essere cambiato solo nel caso in cui nel team successivo ci sia un cavaliere o un cavallo uguale, e non ci sia il cambio mandria, sarà avanzato o retrocesso di un posto (esempio: da 1° e 2° a 1° e 3° da 9° e 10° a 8° e 10°).

Se una squadra si ritira dalla competizione dopo l'inizio della gara, il numero della coppia di vitelli ad essa assegnata verrà estratto con lo stesso ordine in cui la squadra avrebbe gareggiato, quel numero non verrà utilizzato in quel go ed i concorrenti saranno informati di questo tramite Speaker.

5 - ASSEGNAZIONE DEL NUMERO DEI CAPI ALLA SQUADRA:

Il numero della coppia dei vitelli che la squadra dovrà separare dalla mandria e cercare di condurre attraverso i corridoi 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 cavalieri e del pubblico dei numeri sui vitelli a loro assegnati renderà la gara più entusiasmante, si richiede che questi siano alti almeno 20 cm. stampati su un supporto resistente.

I numeri devono essere applicati su ambo i lati della schiena del vitello ed avranno dello stesso numero un colore diverso dall'altro, così che nella chiusura dovranno passare entrambi i colori nel corridoio assegnato dal Giudice di corridoio.

Saranno usate mandrie di 20 capi divise ognuna in 2 serie di 10 capi numerati dallo 0 al 9 e verranno utilizzate per un gruppo di 10 squadre.

Eccezionalmente potranno essere usate mandrie di 16 capi ognuna divise 2 serie di 8 capi che saranno usate per 8 squadre.

In ogni caso però tutte le squadre 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 squadre deve utilizzare una mandria di 20 capi (nelle competizioni regionali eccezionalmente 16 capi).

Una nuova mandria deve essere usata per il successivo gruppo di squadre 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 tutte le squadre gareggino con mandrie diverse.

Il cambio delle mandrie sarà stabilito in base al numero totale delle squadre iscritte prima del sorteggio dell'ordine di partenza.

8 - SISTEMAZIONE DEL BESTIAME:

E' opportuno sistemare i recinti dei vitelli adiacenti al lato corto dell'arena in modo da evitare la dispersione dei vitelli.

Sono preferite le razze LIMOUSINE, HEREFORD, ANGUS o incroci e non sono consigliate le razze da latte.

Sono consigliate femmine di peso 200 250 kg.. circa possibilmente prive di corna.

I vitelli dovranno avere acqua e fieno a disposizione, nelle giornate molto calde zone ombreggianti e quelle piovose al coperto.

9 - PARTENZA DELLE SQUADRE:

La squadra dovrà attendere nella metà campo dietro la linea di partenza, che tutta la mandria sia stata radunata in modo corretto dai cavalieri addetti.

La linea della divisione campo è vistosamente segnalata con apposite bandierine.

Quando il giudice di linea alza la bandiera, la squadra deve partire senza indugio pena squalifica.

Al passaggio del naso del primo cavallo attraverso la linea di partenza, il Giudice di linea abbasserà la sua bandiera determinando così l'inizio del cronometraggio e lo Speaker a questo punto comunicherà alla squadra il numero dei capi assegnato.

La linea di partenza potrà essere oltrepassata dai cavalieri a qualsiasi andatura.

10 - RITARDI:

Quando la squadra lascia l'arena al termine della propria prova, la successiva squadra chiamata dallo Speaker ha 30 secondi di tempo per presentarsi in arena pronta 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 squalifica del go.

Nessun componente della squadra può entrare nell'arena dopo che il cronometraggio sia partito.

11 - FERMATA DEL TEMPO:

Qualsiasi membro della squadra può fermare il tempo anche quando solo un vitello ha superato i due corridoi per la validità del go oltrepassando la linea del corridoio per alzata di mano, il giudice abbasserà la bandiera e quindi fermerà il tempo.

Richiedere il tempo quando almeno un capo valido non sia ancora passato per terminare la gara sarà motivo di non validità del go. Richiedere il tempo con un cavaliere nella metà campo della mandria o con vitelli non assegnati o con un vitello assegnato che non ha concluso il gioco nella metà campo dei corridoi, sarà motivo di non validità del go. Unicamente nel caso sia presente un vitello palesemente impossibilitato a deambulare, il giudice opterà per la chiusura del tempo o per il rifacimento del go, sarà responsabilità esclusiva del cavaliere alzare la mano per fermare il go se un vitello carica il cavallo,

guadagnerà così la possibilità di rifare il go. La gara si potrà definire chiusa quando i due vitelli assegnati avranno passato i due corridoi compreso il cavaliere che davanti al giudice per alzata di mano chiuderà il tempo. Nel caso più di 2 vitelli o vitello con numero non assegnato, facessero invasione nella metà campo corridoio sarà squalifica, come nel caso un numero non assegnato attraversi uno dei due corridoi. Se i cavalieri per non attenzione fanno percorrere allo stesso vitello il corridoio per due volte sarà assegnato un vitello. La successione d'entrata nei corridoi e la diversità dei corridoi sarà sempre stabilita prima di ogni gara anche in base alle categorie.

12 - CLASSIFICA E PUNTEGGI:

Un go è considerato valido quando viene chiuso con almeno un capo che ha attraversato i due corridoi.

In ogni caso vale il concetto che chi ha chiuso due vitelli si piazza meglio di chi ne ha chiuso uno ed in fine chi ha chiuso con un capo si piazza meglio di un no tempo. La classifica finale di una competizione che si sia svolta con più go verrà stilata secondo il seguente ordine di merito:

- A) **Somma di 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 somma 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, si effettuerà il sorteggio tra le due squadre a pari merito, nelle gare regionali o nazionali de SEF-ITALIA che si svolgono con più tappe la classifica finale sarà stilata in base ai parametri A - B - C del punto 12 del seguente regolamento.

13 - RESPONSABILITA' DELLA SQUADRA VERSO LA MANDRIA:

Una entrata nell'arena la squadra diventa totalmente responsabile della mandria assegnata, prima che il go inizi, cioè prima che parta il cronometraggio del tempo e prima che alla squadra venga assegnato il numero, la squadra 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. Una volta che la squadra si sia impegnata con il bestiame, nessuna ripetizione del go sarà concessa applicando in toto il concetto FORTUNA o SFORTUNA del sorteggio, la squadra dovrà utilizzare al meglio i vitelli utilizzati ed ogni eventuale richiesta di fermata del go da parte dei cavalieri per la non idoneità del capo sarà squalifica.

Non è consentito incitare il bestiame toccandolo con le mani, con i piedi, funi, cappello o altre attrezzature pena squalifica. Le redini possono essere utilizzate solo per incitare il cavallo usandole soltanto dal sottopancia indietro verso i posteriori e mai davanti pena squalifica, le mani possono invece battere sui chaps del cavaliere

14 - RESPONSABILITA' DELLA SQUADRA VERSO IL CAMPO GARA:

L'eventuale modifica del posizionamento e delle dimensioni dei corridoi a seguito di urti dei cavalieri o dei vitelli non daranno luogo ad 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 alla squadra, eventualmente verrà concessa la ripetizione del go.

15 - RIPETIZIONE DEL GO RIPETIZIONE DELLA GARA:

Saranno concessi solo per errori imputabili all'organizzazione o al malfunzionamento casuale di apparecchiature tecniche impiegate nello svolgimento della gara, che abbiano coinvolto e penalizzato una squadra durante la sua prestazione.

Possono essere considerati errori tecnici e organizzativi:

- Il mal funzionamento della fotocellula;
- L'evidente ritardo dell'assegnare il numero da parte dello speaker;
- L'errore di cronometraggio;
- L'interferenza da parte degli addetti alla mandria con la squadra;
- L'assegnazione di un numero precedentemente utilizzato;
- L'errore di numerazione dei vitelli;
- L'invasione del campo gara da parte di animali estranei;
- Sarà cura degli addetti alla mandria di rimescolare la stessa per consentire l'assegnazione del numero dato precedentemente.

16 - VITELLO CHE SALTA LE RECINZIONI:

Se un capo di bestiame lascia l'arena saltando le recinzioni il giudice stabilirà se aggiudicare una squalifica qualora ritenga la fuga conseguenza di troppa rudezza, oppure la ripetizione del go se le cause non sono imputabili alla squadra. Se a lasciare il campo fosse un vitello non assegnato il giudice farà proseguire la gara, mentre gli addetti alla mandria provvederanno al recupero del vitello.

17 - COMPORTAMENTO VERSO LA MANDRIA:

Lo scopo della gara è quello di saper condurre più vitelli nelle direzioni prescelte senza l'uso di ingiustificata rudezza.

Pertanto è severamente vietato, pena la squalifica:

- L'urto del cavallo o del vitello da questo sospinto contro la mandria ferma;
- Il comportamento aggressivo del cavallo che pesti o morda o calci il vitello;
- Il formare un corridoio dai cavalieri che costringano i vitelli ad urtare qualsiasi ostacolo;
- L'inseguire impetuosamente un vitello e quindi farlo urtare contro un'altro vitello o cavallo che si trovi casualmente sulla sua traiettoria;
- Nel caso in cui il vitello cada accidentalmente ed un cavaliere lo investe sarà il giudice che valutata la situazione decreterà una squalifica oppure no.

Nota generale: per non aggiudicarsi una squalifica, il vitelli spinti dovranno avere sempre una via di fuga.

18 - CADUTA DEL CAVALLO E/O DEL CAVALIERE:

La caduta del cavallo (di spalla o di posteriore) determina squalifica, mentre la caduta del solo cavaliere no. A questo è consentito di risalire e continuare la gara, mentre gli è proibito l'aiuto dei compagni da terra. Il giudice potrà decretare una squalifica per qualsiasi situazione ritenga che si stia venendo meno ai criteri di sicurezza, sia per conto di cavallo non idoneo sia per conto di cavalleresche manchi di requisiti, e per conto di minori che durante la gara e in campo prova perdano o non indossino l'abbigliamento protettivo di legge.

19 - CODICE ABBIGLIAMENTO DEL CAVALIERE:

Tutti i partecipanti e il personale di gara sono tenuti ad indossare abbigliamento relativamente consono alla tipologia di bardatura del proprio cavallo che rientrino nelle Monte da lavoro. Nel caso specifico di squadra dovrà essere simile. Nel caso di minori, fino al compimento del 19 anno deve indossare caschetto protettivo e fino al compimento del 14 anno di età il giubbotto rinforzato di protezione.

- Camicia maniche lunghe abbottonata dentro ai pantaloni;
- Cintura;
- Cappello;
- Stivali;
- E' consentito indossare chaps e guanti;
- In particolari condizioni climatiche potranno essere concesse deroghe dal giudice;
- L'infrazione del codice di abbigliamento potrà essere causa di squalifica;
- La perdita del cappello: dall'ingresso in arena del cavaliere, fino alla sua uscita, se perderà il cappello, sarà causa di 5 secondi di penalità.

20 - EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO:

Sono ammessi:

Qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozza, a cannone intero o spezzato.

Qualsiasi tipo di imboccature senza leve eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale o collare.

Sono ammessi tutti i chiudi bocca purché posizionati sopra l'imboccatura

Sono vietati:

Tutti i tipi di martingala uniti a imboccature a leve.

Tutti i tipi di abbassa testa fissi, elastici o scorrevoli.

Tutti i tipi di torciglioni con qualsiasi imboccatura a leve.

Tutti i morsi o filetti con cannone inferiore agli 8 mm. oltre che alle imboccature con catena.

Martingala tedesca.

Sono espressamente vietate tutte le modifiche fatte alle imboccature che provochino costrizioni.

E' vietato in gara avere code legate o intrecciate.

E' vietato entrare in gara con qualsiasi tipo di frustino.

Sono vietati tutti i tipi di chiudi bocca in metallo (Hackamore, bosal, ecc.) e qualsiasi tipo di imboccatura o bardatura da addestramento compreso le redini di ritorno.

I sopracitati divieti sono sanzionabili con squalifica.

21 - CODICE DI COMPORTAMENTO:

Nell'intento di promuovere la disciplina come uno sport da spettacolo ed assicurare che le competizioni siano coinvolgenti per chi le guarda si raccomanda ai cavalieri di:

Massimo rispetto nei confronti di tutti gli animali presenti alle manifestazioni e massimo rispetto nei confronti di tutti coloro che stanno operando per una buona riuscita della manifestazione quindi compreso anche tutto il pubblico.

Massima celerità nelle chiamate in campo per ordini di partenza e lasciare il campo non appena finita la gara.

Evitar l'eccessivo incitamento o richiamo vocale durante lo svolgimento della gara.

Segnalare con fiocco rosso sulla coda l'eventuale tendenza a calciare del proprio cavallo e tenere di conseguenza un comportamento che non comprometta l'incolumità di nessuno che casualmente si avvicina ad esso. Non è consentito segnalare la posizione dei vitelli da isolare ai cavalieri durante la gara, nel caso avvenga in modo palese sentito dal giudice potrà decretare una squalifica.

22 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO:

Comprovata la prova 2x20 attività sportiva, come tale, attraverso questo articolo del proprio Regolamento cerca di conglobare a tutti gli effetti, cavalieri ed addetti all'organizzazione di questa disciplina, giornate dedicate ad una sana e divertente competizione.

Un comportamento antisportivo di un cavallo o di una squadra prima e durante lo svolgimento di una competizione (compreso campo prova e strutture annesse), comporterà la squalifica del cavaliere per l'intera giornata di gare da esso iscritte (sempre comunque dopo la decisione del giudice).

Pre comportamento antisportivo si intende:

Atteggiamento volgare e 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.

Palesi stati di alterazione psico fisiche.

Ogni azione di comportamento antisportivo che comporti la squalifica del concorrente o della squadra, deve necessariamente essere segnalato 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 e durante la gara. In caso di eventuali gravi infrazioni (cavalli lesionati in bocca o sul costato, ecc.), se comprovate dal Presidente di Giuria, verranno adottati nei confronti del cavaliere in questione, immediati provvedimenti di squalifica della squadra 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 dalla Commissione Ufficiale di Gara Prova 2x20 e dai Referenti Regionali di SEF-ITALIA, e che saranno comunicate entro 8 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 di SEF-ITALIA.

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 Staff Organizzativo;
- Lo Speaker;
- Gli addetti alle mandrie;
- I Cronometristi.

24 - I GIUDICI:

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti da SEF-ITALIA ed il loro numero deve essere adeguato alla 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 dai candidati Giudici (Giudici Regionali) mentre tutte le altre dovranno essere giudicate dai Giudici Nazionali.

Il Giudice di linea, posizionato sulla linea di partenza.

Il Giudice di corridoio, posizionato al centro del corridoio di chiusura.

Il Giudici dovranno essere aggiornati sui regolamenti di SEF-ITALIA, averli accertati 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 7 gg.(sette) al Dipartimento di Equitazione Americana e per conoscenza al Comitato Regionale di SEF-ITALIA di pertinenza o viceversa.

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 comportamento nei loro confronti.

25 - 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'Organizzazione dell'evento, alla Giuria di aver visionato la validità in corso delle patenti SEF-ITALIA e dei cavalieri iscritti. Nei caso in cui il cavaliere non è in grado di esibire la propria patente, ed il Comitato Organizzativo si trovi nella 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 di almeno uno dei capisquadra ed in fine stilerà le classifiche finali in base ai risultati delle squadre. Sarà a cura dello Staff Organizzativo disporre del personale idoneo per la chiamata delle squadre al cancello di entrata, del trattorista per il passaggio del fondo, del personale per la cura del bestiame, 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 Maniscalco di servizio, non è tenuto a pareggiare un cavallo che perde il ferro.

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

26 - 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 ripetendo tre volte, il numero estratto contemporaneamente all'abbassarsi della bandiera del giudice di linea non appena il primo cavallo attraverserà la linea di partenza; eviterà di suggerire strategie o situazioni alla squadra impegnata nella competizione (Es.: Attenzione! I vitelli stanno tornando, sarebbe meglio chiudere con un capo ecc.)

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

27 - GLI ADDETTI ALLE MANDRIE:

Gli addetti alle mandrie sono i responsabili della lavorazione iniziale dei vitelli, 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 della squadra ed uscire rapidamente dall'arena senza interferire od ostacolare i concorrenti in gara.

28 - I CRONOMETRISTI:

Il rilevamento dei tempi realizzati dalla squadra sarà affidato a cronometristi ufficiali. E' consigliabile nell'attrezzatura tabellone luminoso, che sarà posizionato visibilmente a cavalieri e pubblico.

L'arrivo del rilevamento e la sua chiusura sarà effettuata in accordo con i Giudici con l'abbassamento di bandierine dal Giudice di linea e Giudice di corridoio.

29 - DIMENSIONI DELL'ARENA:

Il campo gara può essere di forma rettangolare ma per un migliore andamento della Gara, è consigliabile di forma ellittica.

Le dimensioni del campo dovranno essere di misure che potranno variare in base al Comitato Organizzatore da un minimo di 20x40 metri ad un massimo di 30x60 metri.

Le recinzioni dovranno avere un'altezza minima di 1,60 metri, interasse tra barre longitudinali di cm. 25, dovranno essere adeguatamente collegate tra loro, robuste per poter sostenere gli urti della mandria.

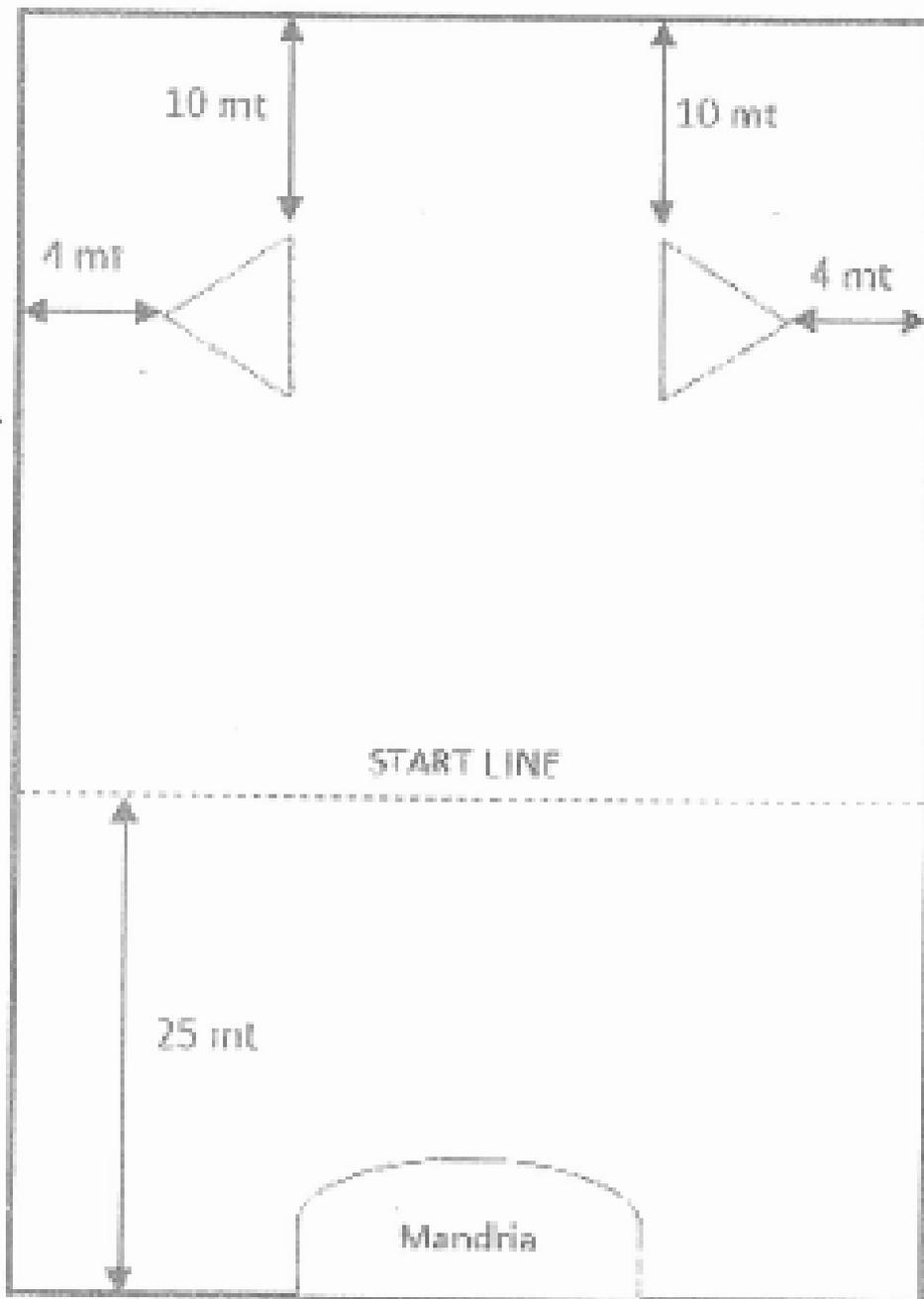
Nel caso di forma rettangolare negli angoli andranno posizionate delle barriere che consentano di smussare l'angolo stesso.

La linea metà campo nel caso di campi 30x60 sarà posizionata a m.25 partendo dal lato riservato alla mandria mentre per i due corridoi dovranno essere posizionati a m.10 dal lato corto opposto della mandria.

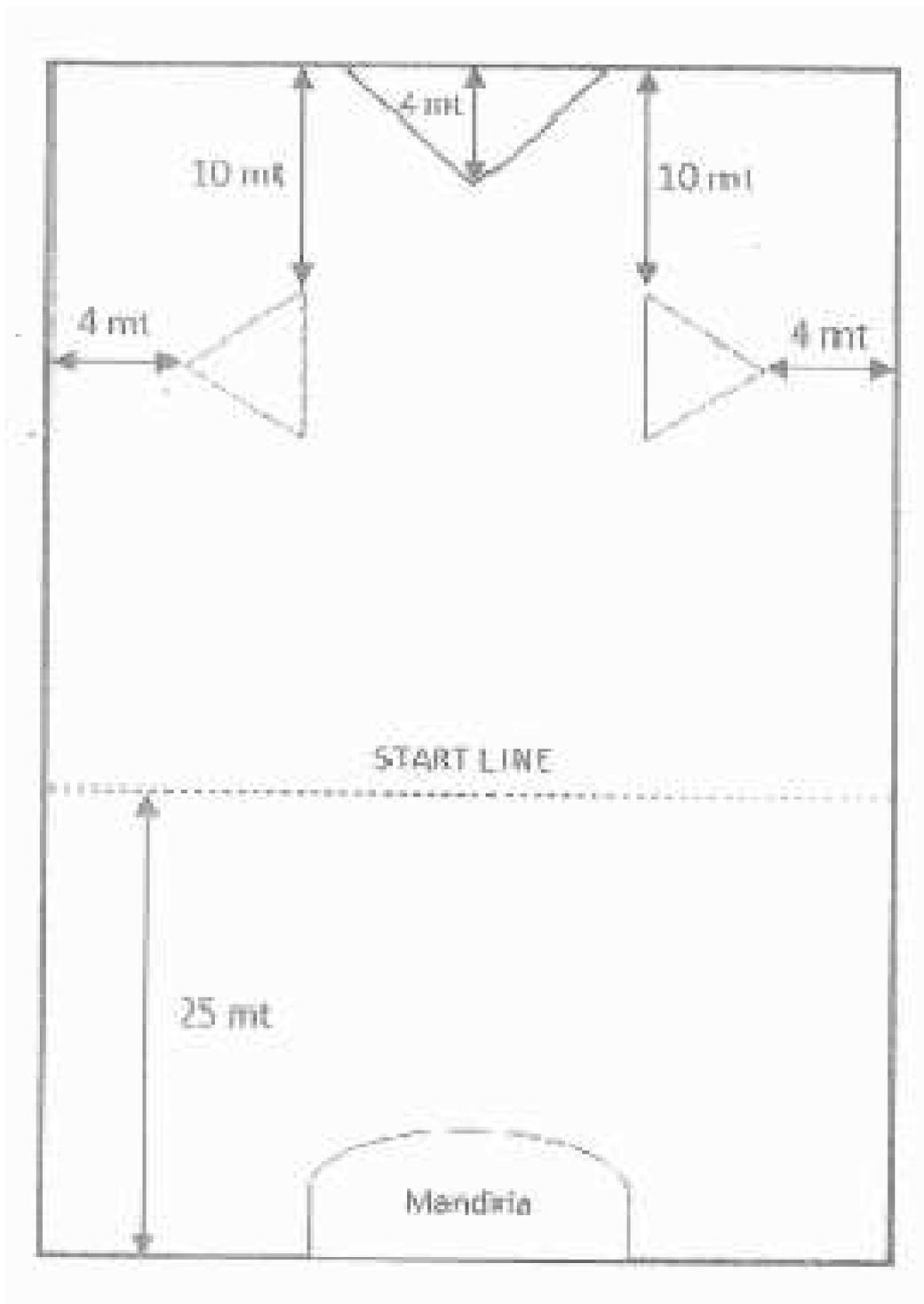
I due corridoi dovranno avere una larghezza di m.4 con aperture di m.6.

I moduli per formare i corridoi dovranno essere posizionati con la massima stabilità per la sicurezza di vitelli e cavalieri.

Esempio di CAMPO GARA DI CAMPIONATO – misure 30 x 60



Esempio di CAMPO GARA DI SPECIAL EVENT - misure 30 x 60



30 - PUNTEGGIO DEI CAVALIERI:

Ad ogni cavaliere sarà attribuito un punteggio di valutazione compreso tra l'1 e il 10 in base alla capacità ed all'esperienza dimostrata in gara.

Sarà compito di ogni Referente Regionale SEF-ITALIA entro il 30 Gennaio di ogni anno inviare alla Commissione Nazionale il punteggio cavalieri.

In base alla singola attribuzione i cavalieri potranno formare squadre con requisiti di punteggio attribuiti ad ogni categoria.

Ad ogni nuovo cavaliere sarà attribuito un punteggio di valutazione pari alle capacità dimostrate durante la prima gara.

31 - RECLAMI:

Una squadra che ritenga di essere stata danneggiata nella sua gara da parte della Giuria contro il regolamento potrà presentare reclamo direttamente al Presidente di Giuria evitando assolutamente ogni discussione con i Giudici.

Per essere inoltrato il reclamo dovrà essere presentato così:
In dignitosa forma scritta, firmata dal caposquadra che riporti data, luogo nome della squadra e descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo.

N.B. Eventuali video, non verranno visionati.

E' indispensabile, con riferimento al presente regolamento, indicare il numeri di articolo al quale il reclamo è riferito.

Allegare al reclamo la cauzione di € 100,00 che verrà restituita solamente nel caso che il reclamo venga accettato.

Il reclamo presentato sarà esaminato il 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 altre squadre.

FORMULAZIONE CLASSIFICA DI GIORNATA PROVA 2x20

Punteggio cavalieri e relative combinazioni di squadra.

Il punteggio ai cavalieri viene attribuito in base alle capacità e alle conoscenze specifiche della disciplina 2x20 e tenendo in considerazione i risultati ottenuti in discipline analoghe con un punto in più.

Ogni cavaliere potrà da un punteggio minimo di 1 (punteggio assegnato a chi non ha mai lavorato con il bestiame) fino ad un massimo di 10 (punteggio assegnato a seconda del grado di capacità del cavaliere e dei suoi piazzamenti durante le varie tappe).

Il punteggio massimo della squadra potrà essere deciso per ogni gara Special Event, mentre per gare di campionato i punteggi categoria verranno stabiliti all'inizio di ogni anno. Per i cavalieri che hanno già ottenuto un punteggio questo potrà variare ogni inizio anno solare in base alle proprie capacità.

Nella prova 2x20 le iscrizioni sono uguali per tutte le squadre che vi partecipano quindi il concetto fortuna-sfortuna è uguale per tutti. Tutte le squadre iscritte parteciperanno per conquistare il 1° posto assoluto di giornata su tutte le squadre iscritte indipendentemente dal punteggio squadra. Verranno così premiati i primi 3 assoluti e poi si prenderanno scendendo nella classifica i primi migliori tempi della categoria più bassa.

FORMULAZIONE CLASSIFICA DI CAMPIONATO PROVA 2X20

La classifica finale verrà stilata in base alla tabella americana.

PIAZZAMENTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
N° TEAM											
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

INDICE:

- **PREMESSA : pag. 2**
- **PROVA 2X20 : pag. 3**
- **REGOLAMENTO GENERALE :**
 - 1 IL TEAM : pag. 3**
 - 2 TEMPO LIMITE ; pag. 3**
 - 3 LE ENTRATE E LE CATEGORIE ; pag. 3**
 - 4 SORTEGGIO E ORDINI DI PARTENZA ; pag. 4**
 - 5 ASSEGNAZIONE DEL NUMERO DI CAPI ALLA SQUADRA ; pag. 4**
 - 6 NUMERAZIONE DEL BESTIAME ; pag. 4**
 - 7 ROTAZIONE DELLE MANDRIE ; pag. 4**
 - 8 SISTEMAZIONE DEL BESTIAME ; pag. 5**
 - 9 PARTENZA DELLA SQUADRA ; pag. 5**
 - 10 RITARDI ; pag. 5**
 - 11 FERMATA DEL TEMPO ; pag. 5**
 - 12 CLASSIFICA E PUNTEGGI ; pag. 6**
 - 13 RESPONSABILITA' DELLA SQUADRA VERSO LA MANDRIA ; pag. 6**
 - 14 RESPONSABILITA' DELLA SQUADRA VERSO IL CAMPO GARA ; pag. 7**
 - 15 RIPETIZIONE DEL GO - RIPETIZIONE DELLA GARA ; pag. 7**
 - 16 VITELLO CHE SALTA LA RECINZIONE ; pag. 7**
 - 17 COMPORTAMENTO VERSO LA MANDRIA ; pag. 7**
 - 18 CADUTA DEL CAVALLO O DEL CAVALIERE ; pag. 8**
 - 19 CODICE DI ABBIGLIAMENTO DEL CAVALIERE ; pag. 8**
 - 20 EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO ; pag. 8**
 - 21 CODICE COMPORTAMENTO ; pag. 9**
 - 22 COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO ; pag. 9**
 - 23 PERSONALE DI GARA ; pag. 10**
 - 24 I GIUDICI ; pag. 10**
 - 25 LO STAFF ORGANIZZATIVO ; pag. 10**
 - 26 LO SPEAKER ; pag. 11**
 - 27 GLI ADDETTI ALLE MANDRIE ; pag. 11**
 - 28 I CRONOMETRISTI ; pag. 12**
 - 29 DIMENSIONI DELL'ARENA ; pag. 12**
 - 30 PUNTEGGIO DEI CAVALIERI ; pag. 15**
 - 31 RECLAMI ; pag. 15**
- **FORMULAZIONE DI CLASSIFICA : pag. 16**

