



SEF-ITALIA
SCUOLA DI FORMAZIONE

**Regolamento Nazionale
Team Penning
Ranch Sorting
3 Man 2 Gate Sorting**

Aggiornato gennaio 2018

PREMESSA

Il presente Regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni di Team Penning – Cattle Penning – Ranch Sorting; esso dovrà essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori;
- da coloro che vi prendono parte (cavalieri debitamente autorizzati, team e dai loro assistenti);
- dai Turn Back e dagli addetti all'entrata dei concorrenti, da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con la competizione.

Gli organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della SEF-ITALIA dei suoi rappresentanti, delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere Tecnico e Disciplinare attinenti alle attività del presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli adempimenti (quali idoneità delle strutture, controllo autorizzazioni a montare dei Cavalieri e dei loro assistenti, Passaporti APA in corso di validità dei cavalli), sarà soggetta alle sanzioni previste dal presente Regolamento o a quelle dello Statuto dell'Ente e/o alla sospensione della manifestazione (da parte del Collegio Giudicante, in caso di mancanza dei requisiti e delle garanzie essenziali).

Le manifestazioni possono essere indette dalle Associazioni/Enti affiliati alla SEF-ITALIA e da Comitati Organizzatori previa richiesta scritta inviata al Dipartimento Monta Western.

Ogni manifestazione deve essere approvata ed autorizzata dalla Segreteria SEF-ITALIA. L'autorizzazione dell'evento dovrà essere esibita al Presidente di Giuria nominato dal Comitato Organizzatore.

I Comitati Organizzatori non potranno disputare gare Regionali o Special Event in concomitanza con le tappe del Campionato Nazionale SEF-ITALIA.

IL TEAM PENNING

Una squadra, detta "Team", composto da tre binomi, cavaliere (da ora in poi denominato "Penner") e cavallo, dovrà separare dalla mandria e fare entrare in un recinto, denominato "Pen", i tre capi contrassegnati con lo stesso numero assegnato, entro un tempo limite stabilito; vince il Team che rinchiude il maggior numero di capi nel tempo minore.

La competizione si svolge in due manches, denominate "Go", al termine delle quali sarà stilata la classifica finale di giornata. N.B. Nelle Gare denominate "Special Event", previo preavviso al Collegio giudicante ed ai Partecipanti, la competizione in 2 (due) Go può non essere applicata.

Dietro specifica richiesta, approvata dal Dipartimento Western, si potrà agire in deroga e, all'eventuale secondo GO di suddette competizioni, accederanno esclusivamente quei Team che avranno totalizzato nella prima manche, un GO valido (almeno un vitello rinchiuso nel Pen entro lo scadere del tempo limite prestabilito).

INDICE DEI PARAGRAFI

1. Il Team 2. Tempo Limite 3. Le Entrate e le Categorie 4. Sorteggio Ordine di Partenza 5. Assegnazione del numero al Team 6. Numerazione del Bestiame 7. Rotazione delle Mandrie 8. Sistemazione del Bestiame 9. Partenza del Team 10. Ritardi 11. Stop al Tempo 12. Numero massimo dei capi 13. Classifica e punteggi 14. Responsabilità del Team verso la Mandria 15. Responsabilità del Team verso il campo gara 16. Re-Run e Re-Start 17. Vitello che salta le recinzioni 18. Comportamento verso la mandria 19. Caduta del cavallo e/o del Penner 20. Abbigliamento del Penner 21. Equipaggiamento del cavallo 22. Codice di comportamento 23. Comportamento anti-sportivo 24. Personale di gara 25. Collegio Giudicante 26. Lo Staff organizzativo 27. Lo Speaker 28. Gli HerdSettler e i Turn back 29. Il cronometro/Polaris 30. Configurazione dell'Arena 31. Campo Prova 32. Rider Rating (Punteggio dei Penners) 33. Reclami 34. Iscrizione ai campionati 35. CattlePenning 36. Ranch Sorting 37. 3 Man 2 Gate

1. IL TEAM

Il Team è composto da 3 (tre) Penners tra i quali uno deve essere identificato come Caposquadra; esso deve essere segnalato sul modulo di iscrizione, a lui è affidato il ruolo di rappresentare il Team in ogni occasione necessaria. Effettuato il primo Go, nel caso uno dei Penners fosse impossibilitato a proseguire nella competizione, i rimanenti membri del Team possono decidere di terminare la competizione, (secondo Go), in due; non è ammessa la sostituzione del cavaliere tra il primo e secondo go.

In ogni caso non sarà mai concessa la partenza con soli due Penners al primo Go, pena il NO- TIME.

E' possibile la sostituzione del cavallo, previa richiesta al Collegio Giudicante e previa consultazione e certificazione da parte del Veterinario di Servizio che ne accerti l'impossibilità di proseguire la gara a seguito di infortunio o malessere.

Il Veterinario di Servizio e' il Veterinario nominato e convocato dal Comitato Organizzatore. Egli ha il compito di visionare tutta la competizione, il suo nominativo è riportato nella "Relazione di Giuria".

Qualsiasi Penner volesse formare un ulteriore Team con altri cavalieri non iscritti al campionato, purchè in regola con il tesseramento e l'autorizzazione a montare SEF-ITALIA con Passaporto APA in corso di validità, può presentare la domanda di iscrizione non oltre due ore prima dell'orario stabilito per l'inizio della categoria alla Segreteria e/o al Comitato Organizzatore, il quale, ha la facoltà di non accettarla a fronte di giusta causa o giustificati motivi tempistico/logistici (ad esempio un numero troppo elevato di Team iscritti alla manifestazione a fronte di un tempo determinato di accesso alle strutture; ancora, un numero troppo elevato di Team in relazione al numero di vitelli disponibili; ecc..)

In qualunque caso, nessun Team potrà fare ingresso in Arena se prima non ha regolarizzato la propria iscrizione alla competizione.

Il Punteggio personale (Rating) di ogni cavaliere verrà valutato dalla Commissione Team Penning SEF-ITALIA ed avrà valenza dallo 01 Gennaio al 31 Dicembre dell'anno in questione. Il Rating del cavaliere rimarrà il medesimo per un periodo di 1 (uno) anno. Avrà comunque validità per i campionati iniziati e non terminati nell'anno corrente.

2. IL TEMPO LIMITE

Il tempo limite previsto varierà tra i 60, 75 ed i 90 secondi, in base alle categorie e dovrà essere indicato sulle norme di partecipazione relative alla competizione stessa. Trenta secondi prima che il tempo massimo scada, verrà dato avviso ai competitori mediante strumento acustico automatico o dallo Speaker mezzo altoparlante. Allo scadere del tempo limite verrà dato avviso ai competitori mediante strumento acustico automatico o dallo Speaker mezzo altoparlante. Il punteggio del tempo limite, conteggiato ai fini della classifica come NO-TIME, sarà segnalato dal Giudice di linea con lo sventolio della bandiera e dallo speaker per altoparlante.

3. LE ENTRATE E LE CATEGORIE

Ad un Team (tre binomi Penner/cavallo) è concesso iscriversi una sola volta per categoria e tutti i membri della squadra devono essere regolarmente iscritti sul medesimo modulo di iscrizione che obbligatoriamente deve riportare anche i nominativi dei cavalli utilizzati. Verranno accettate un massimo di numero 6 (sei) iscrizioni del medesimo cavallo per categoria, con un massimo di 18 Go nella giornata (salvo parere diverso del veterinario per ragioni di benessere per l'equino); fatta eccezione della categoria YOUTH ove non è fissato alcun limite per le entrate del cavallo, e della categoria denominata FUTURITY ove, data la giovane età dei soggetti ivi impegnati, il numero massimo delle entrate del medesimo cavallo è ristretto a 2 (due).

Per l'iscrizione alle competizioni o manifestazioni di Team Penning, i Penners dovranno essere in possesso dell'autorizzazione a montare (Patente: **C**); **D** di Specialità Team Penning per manifestazione Internazionali e Special Event) 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 quali Special Event, Trofei, Campionati Sociali, Futurity, Maturity, Derby potrebbero prevedere diverse categorie di partecipazione scelte tra quelle sotto elencate, preventivamente comunicate ai cavalieri sui programmi, qualora il numero degli iscritti ad una sola categoria non sia inferiore a tre team; nell'eventualità di un numero non sufficiente di team si possono accorpare differenti categorie, ma con classifiche distinte; mentre per i Campionati Regionali SEF-ITALIA ed il Campionato Nazionale SEF-ITALIA sono previste le seguenti Categorie :

OPEN: classe aperta a tutti i Penners senza limite di rating. Tempo massimo 60 secondi

INTERMEDIATE OPEN: è una classe aperta a tutti i Penners con un limite massimo di Rating totale di 16 punti; nello stesso team non possono partecipare due Penners con Rating 7 punti. Il tempo massimo previsto per questa classe è di 60 secondi.

LIMITED OPEN: è una classe aperta a tutti i Penners con un limite massimo di Rating totale di 11 punti; in questa categoria è fatto divieto di iscrivere 2 cavalieri con rating 5-6 o 7. Il tempo massimo previsto per questa classe è di 60 secondi.

NOVICE: categoria dove possono gareggiare Penners di rating 1/2. In tale categoria può gareggiare anche un cavaliere di rating 3 o superiore che fungerà da istruttore. Il tempo massimo previsto è di 60 secondi (tale categoria è di esclusiva pertinenza dei campionati regionali, nel loro regolamento verrà specificato il ruolo dei cavalieri con rating superiore a 3 o degli istruttori).

LADY: categoria riservata a tutti i Penners di sesso femminile senza limite di rating. Tempo massimo 60 secondi

YOUTH: è una classe riservata a tutti i Penners con un'età compresa tra gli 8 anni e i 18 anni (se non già compiuti all'inizio del campionato). Il penner minorenni dovrà indossare il casco protettivo e per il cavaliere al di sotto dei 15 anni è obbligatorio anche il corpetto protettivo (tartaruga) pena un NO TIME. Nel caso in cui il Team sia composto da tre Penners minorenni, in arena dovrà sempre essere presente un Turn-Back, oppure l'istruttore o il preparatore, purchè maggiorenne, che si posizionerà in fondo al Pen, senza intervenire in alcun modo nella competizione fatto salvo delle situazioni di pericolo.

Il nominativo dell'Istruttore e/o del Preparatore dovrà essere comunicato alla segreteria al momento dell'iscrizione.

NEI CAMPIONATI REGIONALI IL PUNTEGGIO MASSIMO DELLE CATEGORIE POTRA' ESSERE VARIATO IN BASE ALLE ESIGENZE DELLA REGIONE.

N.B. Per motivi organizzativi, quali ad esempio un elevato numero dei Team iscritti, il Comitato organizzatore ha la facoltà di abbassare da 90 a 60 secondi il tempo limite di ogni categoria, previa comunicazione alla Commissione Giudicante e ai Penners prima dell'inizio del primo Go.

FUTURITY: categoria riservata a cavalli fino a 4 anni di età (compimento nell'anno in corso del campionato)

DERBY: categoria riservata a cavalli fino a 7 anni di età (compimento nell'anno in corso del campionato)

MATURITY: categoria riservata a cavalli fino a 10 anni di età (compimento nell'anno in corso del campionato)

4. SORTEGGIO ORDINE DI PARTENZA

L'ordine di partenza delle squadre verrà determinato mediante estrazione alla presenza dei "Capi Squadra" o di un giudice; tale ordine sarà mantenuto il medesimo per tutti i Go della competizione e non potrà mai in alcun caso essere modificato. (Potrà essere utilizzato il sistema denominato "Ordine Inverso di Entrata" nel caso si utilizzino solo 2 mandrie).

Nel caso in cui un Team si dovesse ritirare dalla competizione, il numero della terna di capi ad esso assegnato dovrà comunque essere estratto come se il Team avesse gareggiato e lo stesso dovrà essere comunicato ai concorrenti dallo Speaker mediante altoparlante; nel caso in cui si verifichi quanto sopra descritto, la terna di vitelli assegnata al Team ritiratosi, non verrà utilizzata.

5. ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM

Il numero della terna di capi che il Team dovrà separare e cercare di condurre nel Pen avverrà in maniera automatica e casuale, a sorteggio o per mezzo del Sistema Elettronico Meccanizzato tipo "Polaris" (se disponibile) e verrà comunicato ai concorrenti nel momento in cui almeno uno di loro oltrepassa la Start-line mediante il display Elettronico della fotocellula e/o dallo Speaker mezzo altoparlante.

E' fatto assoluto divieto di qualsiasi manualità nell'estrazione del numero della terna dei vitelli.

6. NUMERAZIONE DEL BESTIAME

Tenendo presente che una buona visione da parte dei Penners e del pubblico dei numeri sui capi a loro assegnati renderà la gara più entusiasmante, si richiede che questi siano alti almeno 20 cm, stampati su supporto resistente. Inoltre sul supporto deve essere evidenziato un riferimento della mandria di appartenenza mediante lettera, colore o altro simbolo identificativo. Il numero potrà essere di colore nero su supporto con sfondo di colore giallo o bianco.

I numeri devono essere applicati su ambo i lati della schiena di ogni singolo vitello, a circa 20 cm dietro la spalla. Durante la competizione dovranno essere utilizzate mandrie composte da un numero non inferiore ai 21 (ventuno) capi, divise ognuna in tre serie, tutte numerate a partire dal numero "0". Indipendentemente dal numero dei soggetti che compongono le mandrie, tutti i Team concorrenti dovranno gareggiare in arena con mandrie formate dallo stesso numero di capi.

Dovranno necessariamente essere previsti un adeguato numero di capi di scorta, tale da consentire l'eventuale sostituzione di capi accidentalmente non idonei. **N.B.** Nel caso in cui un vitello sia ritenuto, a parere unanime ed insindacabile del Collegio Giudicante non idoneo, in quanto ad esempio svogliato, stanco, o particolarmente aggressivo, al termine del primo Go, questo potrà essere sostituito.

7. ROTAZIONE DELLE MANDRIE

L'intercalarsi dei cambi mandria sarà deciso dal Presidente di Giuria. In ogni caso però tutti i Team concorrenti dovranno gareggiare nell'arena con mandrie formate dallo stesso numero di capi. Una nuova mandria deve essere usata per il successivo gruppo di Team e così via fino a terminare tutti i concorrenti iscritti al Primo Go; all'inizio del Secondo Go si cambierà l'ordine di assegnazione delle mandrie, in modo tale che tutti i Team gareggino con due mandrie diverse nei due Go. Il cambio delle mandrie sarà determinato dal numero totale dei team iscritti alla categoria. In nessun caso all'interno dello stesso Go potrà essere assegnata la stessa terna di vitelli a più Team.

8. SISTEMAZIONE DEL BESTIAME

E' opportuno sistemare i recinti dei capi adiacenti al lato corto del Cattle-Side, in modo da evitare la dispersione dei capi. Sono preferite le razze Limousine, Hereford, Angus o incroci e sono vivamente sconsigliate le razze da latte. E' auspicabile l'utilizzo di animali di sesso femminile, di peso indicativo di 200 – 250 kg, possibilmente prive di corna. I capi dovranno avere a disposizione fieno ed acqua per dissetarsi durante tutta la manifestazione; nelle giornate di sole torrido dovranno avere a disposizione una zona ombreggiata mentre nella stagione fredda è obbligatoria una stabulazione al riparo da intemperie e da agenti atmosferici di qualsiasi genere. In generale dovranno essere osservate le prescrizioni veterinarie e gli obblighi di legge legate al Benessere degli animali .

9. PARTENZA DEL TEAM

Il Team deve attendere nel Pen-side, dietro la linea di partenza (Foul-Line), che la mandria sia stata completamente radunata nel Cattle Side dagli Herd settlers. La linea di Partenza deve essere vistosamente segnalata mediante l'utilizzo di apposite bandiere. Quando il giudice di linea alza la bandiera, il Team deve partire senza indugio pena il NO-TIME. Qualora a causa del sorteggio un cavallo sia stato impegnato nel Team antecedente a quello che sta per entrare in campo, il giudice concederà alcuni minuti al Team per permettere al cavallo di recuperare.

Al passaggio del naso del primo cavallo attraverso la linea di partenza (Foul-Line) il giudice di linea abbasserà la bandiera determinando così l'inizio del cronometraggio e lo Speaker a questo punto comunicherà tempestivamente al Team impegnato il numero della terna di vitelli assegnatagli. La linea di partenza (Foul Line) deve essere oltrepassata, prima della chiusura del tempo del Go, da tutti i componenti del team a qualsiasi andatura, pena il NO-TIME. 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

10. RITARDI

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

Nessun componente del Team potrà entrare in arena dopo che il cronometraggio sarà iniziato.

11. STOP AL TEMPO

Solamente un membro del Team può fermare il tempo quando uno o più capi sono entrati completamente nel Pen. Per chiudere il tempo il Penner dovrà far oltrepassare al naso del suo cavallo la linea di ingresso del Pen ed alzare intenzionalmente la mano al di sopra della spalla; il Giudice di Pen abbasserà la bandiera fermando il tempo non appena il naso del cavallo avrà oltrepassato la linea di ingresso del Pen la mano del concorrente sarà stata alzata al di sopra della spalla. Richiedere la chiusura del tempo quando un vitello non è ancora entrato completamente nel Pen sarà sanzionata con NO-TIME (per "passato completamente" si intende che tutte e quattro le zampe, la testa e la coda siano all'interno del Pen prima dell'entrata del naso del cavallo).

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

Unicamente nel caso in cui sia presente nel Pen-Side un capo accasciato o impossibilitato a deambulare, il Giudice opterà per la chiusura del tempo nonostante la presenza di tale capo. Quando è stato chiuso il tempo e vi sono ancora capi che devono uscire dal Pen-Side e/o Penners che devono uscire dal Cattle-Side ed attraversare la Foul-Line, la situazione all'interno del Pen deve restare immutata (nessun vitello può uscire o entrare nel Pen) pena il NO-TIME.

Un vitello si intende "sfuggito" quando una qualsiasi parte del suo corpo esce dall'apertura del Pen. Chiedere la chiusura del tempo mentre all'interno del Pen si trova un capo "sporco" (cioè un capo con il numero sbagliato) comporterà l'assegnazione da parte del Giudice di un NO-TIME.

Qualsiasi tipo di contatto tra cavallo e vitello all'interno del Pen anche dopo la fermata del tempo, verrà penalizzato con un NO-TIME.

12. NUMERO MASSIMO DEI CAPI

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

13. CLASSIFICA E PUNTEGGI

Un Go è considerato valido quando viene chiuso con almeno un capo della terna assegnata rinchiuso all'interno del Pen; un Team può decidere di chiudere, entro un tempo massimo, il proprio Go anche con un numero inferiore di tre capi nel PEN purchè essi siano tutti appartenenti alla terna assegnatagli.

In ogni caso vale il concetto che chi avrà chiuso con tre capi si piezzerà meglio di chi avrà chiuso con due; chi avrà chiuso con due capi si piezzerà meglio di chi avrà chiuso con uno ed infine, chi avrà chiuso con un solo capo nel Pen si piezzerà meglio di chi avrà totalizzato NO-TIME. La Classifica finale di una competizione svolta in più Go verrà stilata seguendo il seguente criterio meritocratico:

- Somma dei Go validi (vince il maggiore);
- Somma dei capi totalizzati (vince il maggiore);
- Somma dei tempi ottenuti (vince il minore).

Quindi, a parità di Go validi, la prima discriminante sarà il numero dei capi totalizzati e successivamente sarà discriminante la differenza dei tempi impiegati. Se in una competizione non fosse possibile, per cause di forza maggiore e/o decisione del Presidente di Giuria, 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 a pari merito con un terzo Go (i Go di "spareggio" non sono da considerarsi validi ai fini dei punteggi delle classifiche di campionato).

Nelle gare Nazionali che si svolgono in più tappe, la classifica finale sarà stilata in base alla tabella punti seguente che terrà conto del piazzamento del team e del numero totale dei Team iscritti al Campionato, il piazzamento del team ad ogni tappa sarà determinato da: go, vitelli, tempo.

TABELLA AMERICANA PER PUNTEGGIO CAMPIONATO 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 AI TEAM PIAZZATI TENENDO CONTO												
IN MODO PROPORZIONALE DEI TEAM PARTENTI												

Nella classifica del campionato va tenuta anche la classifica dei go validi, dei vitelli e dei tempi, che saranno utilizzati come discriminante in caso di parità. I risultati agonistici di ogni binomio saranno annotati in un apposito elenco elettronico, storico che riporterà l'attività agonistica (Show Record) aggiornato

periodicamente dalla Segreteria Nazionale.

Nei Campionati Regionali o Sociali la classifica potrà essere stilata con la somma dei Go, dei Vitelli e dei Tempi totali.

I Team iscritti alla sola tappa di giornata non saranno considerati nell'attribuzione dei punti di circuito.

14. RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO LA MANDRIA

Una volta entrato in arena, il Team diventa totalmente responsabile della mandria assegnatagli.

Il Team ha 15 secondi di tempo dopo l'inizio del Go per segnalare ai Giudici qualora ritenesse che all'interno della mandria in campo, tra i capi ancora da utilizzare nel Go, vi sia un capo non idoneo, ed attendere la loro decisione in merito successivamente al consulto veterinario.

Per capo non idoneo si intende un animale palesemente zoppo, cieco o ferito ed il veterinario di servizio provvederà a espletare ed a certificare tale controllo; un capo lento, svogliato o stanco non sarà motivo di inidoneità. Nel caso in cui il vitello sia ritenuto idoneo dal Veterinario di Servizio e dai Giudici, il Go prenderà regolarmente il via; in caso contrario, il vitello sarà sostituito all'interno della propria mandria prima di procedere all'esecuzione del Go.

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

Non è consentito incitare il bestiame toccandolo con le mani, con i piedi, con le redini, con il cappello o altre attrezzature, pena il NO-TIME. Le redini possono essere utilizzate solamente per incitare il cavallo usandole soltanto dietro il sottopancia verso i posteriori e mai avanti ad esso, pena il NO-TIME.

Le mani possono battere sulle gambe e/o sui chaps del Penners per incitare i vitelli.

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

15. RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO IL CAMPO GARA

L'eventuale modifica del posizionamento e delle dimensioni del Pen a seguito di urti dei Penners o dei capi da loro inseguiti, non daranno luogo a interruzione o ripetizione del GO e la squadra dovrà portare a termine il GO con la situazione da esse provocata. Nel caso in cui il danno e/o l'alterazione sia stata provocata da cause non direttamente imputabili al Team, sarà, previa valutazione del Presidente di Giuria, concesso un Re-Run.

16. RE-RUN E RE-START

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

Sia il Re-Run che il Re-Start saranno effettuati immediatamente con lo stesso numero di vitelli (fatta eccezione del caso in cui il Re-Run sia stato accordato perché il numero della terna di vitelli assegnata al Team era già stato chiamato in precedenza, quindi già utilizzato).

Possono essere considerati errori tecnici organizzativi :

- il malfunzionamento della fotocellula;
- l'errore di cronometraggio;
- l'evidente ritardo nell'assegnare il numero da parte dello Speaker;
- l'interferenza da parte di uno degli HerdSettlers con il Team;

- l'assegnazione di un numero già precedentemente utilizzato;
- l'errore nella numerazione dei capi;
- l'invasione del campo gara da parte di un animale/persona estraneo.

Particolare cura dovrà essere posta dagli Herdsettlers nel rimescolamento della mandria quando si andrà ad effettuare un Re-Start o un Re-Run in quanto si riutilizzerà lo stesso numero dei capi appena estratto. Nel caso in cui un numero applicato ad un vitello risultasse poco visibile, ad esempio nel caso in cui il numero sia accartocciato o sporco, il Team può richiedere entro e non oltre 30 secondi dall'inizio del Go di ripetere il Go previa sistemazione del numero da parte degli HerdSettlers. Trascorso tale tempo non verranno più accettate da parte del Collegio Giudicante richieste di sospensione e/o ripetizione del Go determinate dalla poca visibilità del numero e tale ritardo nella richiesta verrà sanzionato con un NO-TIME. In qualsiasi caso e in qualsiasi momento un cavaliere urti con il proprio cavallo un vitello, sia esso facente parte della terna assegnatagli che non, se il contatto avviene tra la spalla ed il posteriore, verrà in ogni caso penalizzato con un NO-TIME.

Nel caso in cui, durante un recupero verso la mandria da parte di un cavaliere, quest'ultimo non riesca a raggiungere il vitello e lo stesso si "schianta" contro la mandria, verrà in ogni caso assegnato un NO-TIME per eccessiva pressione. Nel caso in cui, sia durante un'azione di recupero che durante l'estrazione dalla mandria di un capo, un vitello si appoggi spontaneamente al cavallo impegnato nell'azione, comunque restando sempre uguali le posizioni di entrambi gli animali (alla pari), in questo caso al Team non verrà assegnato il NO-TIME.

Nel caso in cui un vitello, prima di essere estratto dalla mandria da parte di un cavaliere impegnato nel gioco, si accasci a terra, potrà essere concesso al Team un Re-Run; al contrario, nel caso in cui durante il gioco e sotto pressione da parte del cavaliere il vitello si accasci a terra, al Team verrà assegnato un NO-TIME per eccessiva pressione (le valutazioni di no - time per contatto saranno di esclusiva pertinenza del giudice che terra' comunque presente la netta volontarietà o meno del cavaliere).

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 o no un NO-TIME alla squadra qualora ritenga che la fuga del vitello sia stata la diretta conseguenza di un'ingiustificata rudezza adottata dal Penner durante l'inseguimento; oppure, il Giudice potrà decidere di fare ripetere il GO (Re-Run) qualora non ritenesse il Team responsabile dell'evento.

Se a lasciare l'arena è un vitello non assegnato, il Giudice deciderà se proseguire con il Go o fermarlo, mentre gli HerdSettlers provvederanno al recupero del vitello.

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.

Pertanto è severamente vietato e penalizzato con NO-TIME :

- l'urto del cavallo o del vitello da questo spinto contro la mandria ferma il comportamento aggressivo del cavallo che pesti, morda o calci un vitello;
- il comportamento aggressivo del cavallo che pesti, morda o calci un capo;
- il mancato o insufficiente controllo del cavallo che urti, travolga, rampi, morda o calci un vitello - il formare un corridoio da parte dei Penner 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 capi all'interno del Pen inducendoli ad urtare inevitabilmente con violenza le transenne Nel caso in cui un vitello cada accidentalmente ed un Penner lo investa, verrà valutato dal Giudice se è stato fatto il possibile per evitarlo: in caso di valutazione negativa sarà assegnato un NO-TIME.

Nota Generale: per non incorrere nel NO-TIME per ingiustificata rudezza, al vitello dovrà sempre essere lasciata una via di fuga. Il giudizio del Giudice a riguardo è insindacabile. Gli atleti che incorrono volontariamente in questo comportamento saranno segnalati dal giudice al dipartimento, che potrà comminare pene più severe sino alla squalifica del cavaliere dal campionato e al suo conseguente “appiedamento”.

Nel caso in cui un cavaliere continui l'azione sul vitello oltre la chiusura del tempo o successivamente all'assegnazione di NO-TIME verrà squalificato.

19. CADUTA DEL CAVALLO E/O DEL PENNER

La caduta del cavallo (per cavallo caduto si intende che il cavallo tocchi il terreno con il fianco e con la spalla) determinerà sempre un NO-TIME. Saranno inoltre sanzionate con un NO-TIME tutte quelle situazioni in cui il giudice ritenga che si stiano venendo a meno i criteri di sicurezza (es. difficoltà evidente di un Penner nel gestire il proprio cavallo, rifiuto ripetuto del cavallo nel relazionarsi con il campo gara ed il bestiame, minori che perdono totalmente o parzialmente l'abbigliamento protettivo, ecc...).

20. ABBIGLIAMENTO DEL PENNER

Tutti i partecipanti alla competizione, i loro assistenti ed il personale di gara sono tenuti ad indossare un abbigliamento western, anche nel campo prova.

Per abbigliamento prettamente western si intende:

- cappello western a falde larghe. Per tutti i minorenni (un cavaliere verrà considerato tale sino al 31 Dicembre dell'anno in cui ha compiuto il diciottesimo anno di età) è fatto obbligo di indossare il caschetto protettivo omologato, ben allacciato e della corretta taglia;
- pantalone tipo jeans con cintura;
- camicia a maniche lunghe, con colletto e polsini abbottonati e infilata dentro ai pantaloni (è consentito lasciare libero soltanto l'ultimo bottone del colletto);
- per tutti i cavalieri di età compresa tra gli 8 anni ed i 14 anni (un cavaliere conserverà la sua età sino al 31 Dicembre dell'anno in cui ha compiuto il quattordicesimo anno di età) è fatto obbligo di indossare il corpetto rigido protettivo omologato comunemente denominato “tartaruga” (dal quattordicesimo anno al compimento del diciottesimo, l'utilizzo della tartaruga viene vivamente consigliato) ;
- stivali

E' consentito indossare chaps, chinks e guanti.

Non è consentito l'uso di abbigliamento dotato di cappuccio.

In condizioni climatiche particolari potranno essere concesse deroghe a tali disposizioni a cura del Collegio giudicante.

L'infrazione al codice di abbigliamento sarà sempre sanzionata con un NO- TIME.

21. EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO

Nel cammino verso la crescita della disciplina del Team Penning ed il miglioramento continuo della qualità, precisiamo gli equipaggiamenti prescritti per le gare dei Campionati e di tutte le competizioni di specialità il cui utilizzo deve essere rispettato anche nei campi prova:

- sella di tipo western dotata di pomo;
- testiera e redini western.

Sono ammessi:

- qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozzale, a cannone rigido o spezzato il cui cannone sia di diametro non inferiore ad 8mm;
- qualsiasi tipo di imboccatura senza leve (filetto ad anelli, a uovo, a “D”, ecc.) eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale e munita di collare (vietato il training fork)
- è ammesso l'uso del filetto a torciglione, con cannone di diametro non inferiore a 8 mm, con qualsiasi

tipo di imboccatura senza leve

- sono ammessi barbozzali di cuoio, sintetici, a catena piatta o snodata, comunque delle misure regolamentari;
- sono ammessi chiudi bocca in cordino, sintetici o in cuoio purchè indossati sotto la testiera e posizionati al di sopra dell'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;
- è vietato l'uso del cannone a torciglione con qualsiasi tipo di imboccatura a leve;
- è vietato l'uso del J.C (o martingala tedesca, o redini German);
- è espressamente vietato l'uso di imboccature che presentino particolari sistemi di costrizione (catene varie, fili di ferro non debitamente rivestiti, ecc);
- è fatto divieto di entrare in gara con la coda del cavallo intrecciata;
- è vietato l'uso di frustini liberi;
- è vietato l'uso del chiudi bocca in metallo, Bosal, Easy Stop e qualunque altro tipo di imboccatura o bardatura da addestramento o redini di ritorno;
- è vietato usare qualsiasi tipo di redini unite (tipo Barrel racing), Meacate o redini tipo Romal.

I sopracitati divieti saranno tutti sanzionati con un NO-TIME

22. CODICE DI COMPORTAMENTO

Nell' intento di promuovere la disciplina del Team Penning come uno sport spettacolare 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 gare, 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 fiocco rosso, posizionato all'altezza dell'attaccatura della coda, l'eventuale tendenza del proprio cavallo a calciare; tenere di conseguenza un comportamento adeguato in accordo al suo governo e alla sua custodia;
- non è consentito segnalare la posizione dei capi da isolare ai Penners in gara (Spotting); in modo palese. In tutti i sopracitati casi, il Giudice, avrà la facoltà di assegnare al Team in arena un NO- TIME

23. COMPORTAMENTO ANTI-SPORTIVO

Un comportamento antisportivo di un Penner o di un Team nell'intero ambito di svolgimento della competizione (compreso campo prova e tutte le strutture annesse), determina "SQUALIFICA".

Per "Squalifica" si intende l'allontanamento dalla competizione per la sola giornata di gara e/o per l'intera Tappa del Penner o dell'intero Team.

In caso di squalifica del singolo cavaliere, se il Penner facesse parte di più Teams, questi ultimi potranno terminare la gara con i due membri restanti, ma esclusivamente nel caso in cui si sia già disputato il primo Go. Per comportamento antisportivo si intende:

- atteggiamento volgare ed irrispettoso verso i Penners, il pubblico, il Collegio Giudicante, il personale di gara e lo Staff organizzativo;
- l'uso di linguaggio scurrile ed offensivo;
- eccessivo maltrattamento del proprio cavallo o della mandria;
- palesi stati di alterazione psico-fisica;
- sostituzione del cavallo non autorizzata;
- invasione del campo da parte di uno o più Penners.

Ogni azione di comportamento antisportivo che comporti la squalifica del singolo concorrente o dell'intero

Team, dovrà essere necessariamente segnalata dal Presidente di Giuria sulla “Relazione di Gara”. Ricordiamo 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 gravi infrazioni (cavalli lesionati nella bocca o sul costato, ecc.), se comprovate dal Veterinario di Servizio e dal Presidente di Giuria, verranno adottati nei confronti del Penner in questione, immediati provvedimenti di “Squalifica” dalla gara in corso (e di conseguenza 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. Tali provvedimenti sono presi in via esclusiva dalla COMMISSIONE DISCIPLINARE DEL DIPARTIMENTO MONTA WESTERN e dovranno essere comunicati ai diretti interessati entro e non oltre 10 (dieci) giorni dal termine della gara in questione, pena la prescrizione.

Resta inteso che le “Squalifiche” di cui sopra daranno adito all'eventuale apertura di apposito procedimento disciplinare con i competenti Organi di giustizia. L'elenco dei nominativi dei Penners assoggettati a Squalifica e scadenza del provvedimento disciplinare è consultabile sul sito.

24. PERSONALE DI GARA

Ad ogni gara dovranno essere presenti le seguenti figure:

- minimo 2 (due) Giudici per le gare di carattere Regionale ed Inter-Regionale e minimo di 3 (tre) Giudici per le gare di carattere Nazionale, scelti tra l'Elenco Giudici SEF-ITALIA disciplina Team Penning”;
- un cronometrista e/o in alternativa un ufficiale di gara addetto al controllo della fotocellula;
- minimo 2 (due) Turn-back;
- minimo 1 (uno) addetto alla segreteria;
- almeno 1 (uno) Speaker;
- ambulanza dotata di attrezzatura per la rianimazione e, in mancanza di detta attrezzatura, occorre la presenza di un Medico di Servizio per tutta la durata della competizione;
- veterinario di Servizio;
- maniscalco di Servizio;
- almeno 1 (uno) aiutante ai Turn-back;
- addetto al cancello;
- trattorista.

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

Per quanto riguarda i Campionati Regionali, i Comitati Organizzatori, in casi eccezionali, possono richiedere l'autorizzazione delle gare anche con un solo giudice.

25. COLLEGIO GIUDICANTE

I Giudici si posizioneranno rispettivamente: il Giudice di linea (che in caso di due giudici fungerà da presidente di giuria), all'altezza della linea di partenza, Star-line; il Giudice di Pen, posizionato in linea con l'ingresso del Pen.

I Giudici hanno il dovere di essere aggiornati con i Regolamenti, 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; egli avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro 5 (cinque) giorni alla SEGRETERIA DEL DIPARTIMENTO EQUITAZIONE AMERICANA SEF-ITALIA. Da parte loro è dovuto il massimo rispetto ai Penners nell'esposizione di eventuali osservazioni e la loro disponibilità a chiarire, con cortesia, eventuali dubbi riguardanti le regole di gara; naturalmente ci si attende da tutti altrettanto fair-play nei loro confronti.

Il rimborso minimo suggerito per i Giudici è di € 100.00 al giorno, vitto e alloggio e rimborso delle spese di viaggio (Compresi pedaggi autostradali ed più, indennità chilometrica calcolata a € 0,30/Km di percorrenza a carico dei comitati organizzatori).

26. LO STAFF ORGANIZZATIVO

Lo Staff Organizzativo si occupa di tutte le pratiche inerenti alla preparazione del necessario per lo svolgimento della competizione, in osservanza con quanto richiesto dalle normative in vigore. La Segreteria provvederà alle iscrizioni dei Penners e dei cavalli secondo quanto stabilito dal regolamento particolare di gara e certificherà assumendosene la piena responsabilità, insieme al Comitato e/o Organizzatore dell'evento, alla Giuria di aver visionato la validità in corso delle autorizzazioni a montare dei Penners iscritti e la validità in corso dei documenti dei cavalli, la congruità del Rating dei Penners iscritti nel Team.

Nei casi in cui il Penner non sia in grado di esibire la propria Autorizzazione a montare, ed il Comitato Organizzatore si trovi nella situazione di non poter verificare la validità in essere di tale documentazione, il Penner non potrà partecipare alla competizione. Nel caso un Penner risultasse aver preso parte ad una manifestazione in assenza dei requisiti essenziali, sarà assoggettato ai provvedimenti disciplinari stabiliti dalla COMMISSIONE DISCIPLINARE DEL DIPARTIMENTO EQUITAZIONE AMERICANA SEF- ITALIA.

La Segreteria e/o il Comitato Organizzatore inoltre redigerà gli ordini di partenza a seguito del sorteggio effettuato alla presenza dei capi squadra o di un giudice ed infine stilerà le classifiche finali in base ai risultati espressi dai Teams. Sarà cura dello Staff organizzativo disporre di personale idoneo per la chiamata dei Teams al cancello di entrata, del trattorista per la lavorazione del terreno, del personale per la cura del bestiame stabulato, ecc..

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

- ambulanza;
- medico di servizio (salvo in presenza di ambulanza munita di attrezzature per la rianimazione);
- veterinario di servizio.

L' Ente Organizzatore è inoltre responsabile dell'idoneità e della sicurezza di tutte le strutture inerenti alla competizione, compresi i capi di bestiame.

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, egli ha il compito di presentare Penners e cavalli al fine di coinvolgere il pubblico nello show, senza tuttavia impedire la comunicazione tra i membri del Team.

Indicherà senza preamboli e ripetendolo tre volte, il numero della terna di vitelli estratto, contemporaneamente all'abbassarsi della bandiera del Giudice di linea; eviterà di suggerire strategie o situazioni alla squadra impegnata nella competizione (ad esempio: "Attenzione i capi stanno tornando...", "ci sono già due capi nel Pen-side...", "sarebbe meglio chiudere con solo un vitello..", ecc.); ancora, al termine della prova, fornirà al Team e al pubblico i dati relativi alla prestazione elencando in successione il numero dei capi rinchiusi nel Pen ed il Tempo impiegato.

28. GLI HERDSETTLER E I TURN BACK

Gli HerdSettlers sono i responsabili della lavorazione iniziale delle mandrie, della loro preparazione omogenea per l'uso della stessa durante la competizione, con la situazione del capo/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 alzata di mano, il loro assenso alla partenza e uscire rapidamente dall'arena senza interferire ne ostacolare i concorrenti impegnati nella gara. In casi ritenuti opportuni dal Presidente di Giuria in accordo con lo Staff organizzativo si potrà utilizzare come HerdSettler un Penner partecipante alla competizione ma non nella categoria dove egli svolge questo compito.

Nei Campionati Regionali, il Comitato Organizzatore potrà decidere di far rimanere in arena come Turn Back 2 cavalieri del team precedente.

29. IL CRONOMETRO/POLARIS

Il rilevamento dei tempi realizzati dai Teams durante la competizione è affidato alla Segreteria o a persona di fiducia del Presidente di Giuria. La loro attrezzatura deve comprendere il tabellone luminoso, collocato in maniera visibile ai Penners e al Pubblico.

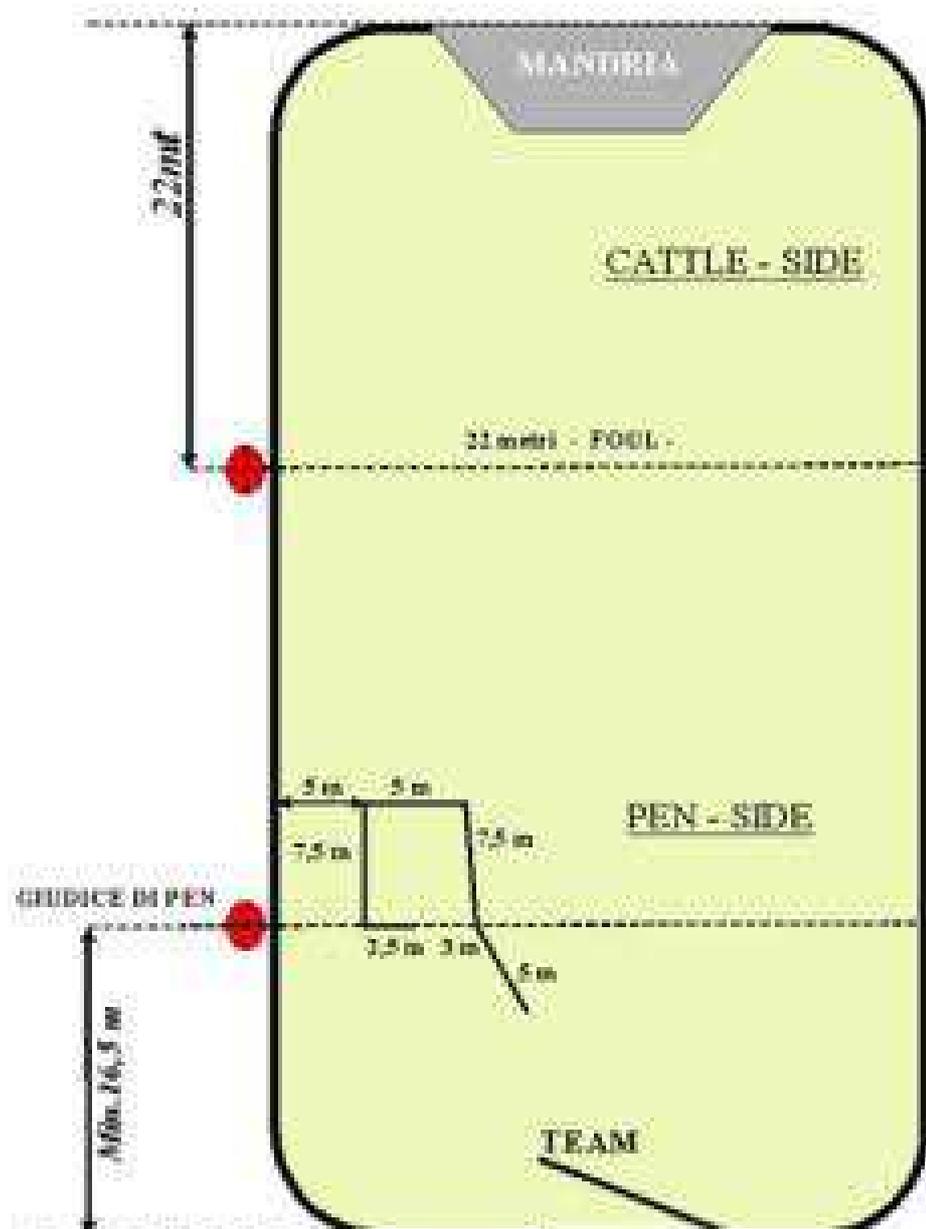
L'avvio del rilevamento e la sua chiusura sarà effettuato in accordo sulla segnalazione della bandiera del Giudice di Linea. I tempi saranno rivelati in minuti, secondi e centesimi (00 / 00 / 00) L'Ente Organizzatore potrà affidare il rilevamento dei tempi ad una persona dallo stesso incaricata, di cui si farà garante, supervisionata da un Giudice che ne attesti la capacità e la professionalità ad esclusione dello speaker.

30. CONFIGURAZIONE DELL'ARENA

Il campo di gara può essere di forma rettangolare, ma sarebbe molto meglio di forma ellittica; le dimensioni dell'arena dovranno poter permettere la buona riuscita della gara e idealmente dovrebbero essere come minimo di mt 60 x 30. Le recinzioni modulari, di altezza minima di mt. 1.60 con larghezza massima di mt. 3 e interasse massima tra le barre longitudinali cm 30, dovranno essere adeguatamente collegate tra loro, robuste per sostenere gli urti della mandria e circoscriverne l'arena formando obbligatoriamente angoli smussati alle estremità del perimetro nel caso questa sia di forma rettangolare.

La Foul-line dovrà essere opportunamente indicata dalla presenza di apposite bandierine, essa divide la Cattle-Side (zona riservata alla mandria) dalla Pen-Side (zona ove si trova il Pen). I moduli che formano il Pen, identici a quelli della recinzione perimetrale, dovranno essere posizionati con cura ricercando la massima stabilità della struttura. E' inoltre obbligatorio porre sul fondo del Pen appositi striscioni (Banner) per evitare urti da parte dei capi spinti nel Pen. In caso nella porta del Pen fossero presenti eventuali sporgenze o ganci, esse andranno opportunamente rivestiti e protetti.

La Full-Line / Start-Line deve essere posta a 22 metri dal fondo del cattle side dell'arena. L'apertura del Pen deve essere posta a circa il 16 metri dal fondo arena nella parte opposta alla mandria, il corridoio deve essere non inferiore a metri 4,80 e non superiore a metri 5 la porta di ingresso del pen dovrà avere una apertura di metri 3.



31. CAMPO PROVA

Il campo prova, solitamente adiacente al campo gara, è zona adibita ai cavalieri a 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 gara, o da altro cavaliere in possesso di patente SEF C o D.

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

32. RIDER RATING (Punteggio dei Penners)

Ad ogni Penner sarà attribuito un punteggio di valutazione (Rating) compreso tra 1 e 7 punti, in base alla sua abilità nella pratica del Team Penning e non ai titoli ottenuti.

Ogni referente regionale della Monta Western dovrà inviare alla Segreteria Nazionale le classifiche complete dei piazzamenti e del numero totale dei partecipanti. Con scadenza annuale, la Commissione Nazionale specialità Team Penning SEF- Italia si riunirà per valutare e, se è il caso, ratificherà il Rating di ogni singolo cavaliere.

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

Classificazione Penners Rating:

- **(NOVICE) 1** punto: cavaliere che si è appena avvicinato alla disciplina o che partecipa sporadicamente ad eventi Sociali o Regionali; non dimostra destrezza e abilità nell'andare a cavallo e nel lavoro con il bestiame;
- **(NOVICE) 2** punti: cavaliere che ha cominciato a migliorare la conduzione del cavallo ma ha ancora capacità limitate sia a livello tecnico che per quanto riguarda l'abilità nel lavoro e nell'interpretazione del bestiame; partecipa spesso alle competizioni di carattere Regionale;
- **(LIMITED OPEN) 3** punti: cavaliere con ragionevole capacità tecniche di gestione del cavallo; lavora in maniera discreta con il bestiame, partecipa spesso alle competizioni di carattere Regionale;
- **(LIMITED OPEN) 4** punti: cavaliere con una buona preparazione tecnica nella gestione del cavallo e buona capacità di lavoro con il bestiame; partecipa assiduamente alle competizioni di carattere Regionale, Nazionale e/o Special Event;
- **(OPEN) 5** punti: cavaliere esperto ad un buon livello di gestione del cavallo e di lavoro con il bestiame; con capacità tecniche sopra la media sia come cavaliere che come penner; partecipa a molte competizioni di carattere Regionale, Nazionale o Special Event;
- **(OPEN) 6** punti: cavaliere esperto sia nella gestione del cavallo che del lavoro con il bestiame, Penner con **capacità da professionista** o in grado di esserlo, partecipa a molte competizioni di carattere Regionale, Nazionale o Special Event;
- **(OPEN) 7** punti: **cavaliere eccezionale** con superiori doti tecniche nella gestione del cavallo e del lavoro con il bestiame; Penner **professionista**. (Per Professionista si intende un cavaliere che addestra o commercia cavalli per la disciplina del team penning, tiene clinic per insegnare a cavalieri novice le tecniche del team penning; è un leader ed è in grado di crearsi un gruppo per formare team vincenti).

N.B. Tutti gli istruttori SEF-ITALIA non potranno avere Rating inferiore a 3 punti. Ai cavalieri provenienti da altre Federazioni o Enti di Promozione Sportiva, con brevetti istruttori (anche se non riconosciuti dalla SEF-Italia) verrà applicata la stessa regolamentazione.

33. RECLAMI

La decisione di ogni singolo componente del Collegio Giudicante è insindacabile. E' fatto divieto, pena la squalifica o altro provvedimento disciplinare a chiunque, Penner, Organizzatore e/o proprietario di cavalli e/o di centri o Componente di comitati o comunque appartenente all'organigramma SEF-ITALIA, di avere contatti con qualunque componente del collegio giudicante, durante e dopo la gara.

Per qualsiasi controversia o domanda ci si rivolgerà alla segreteria che informerà il Presidente di Giuria.

Il Reclamo deve essere presentato nel seguente iter:

- presentazione in dignitosa forma scritta, a nome del Caposquadra, riportante data, luogo, evento, nome del Team, descrizione dettagliata dell'evento e della valutazione del Giudice ritenuta non conforme al regolamento di gara;
- è indispensabile indicare il numero dell'articolo del presente Regolamento a cui si fa riferimento;
- allegare al reclamo la cauzione di euro 100,00 (cauzione che sarà restituita solamente nel caso che il reclamo venga accettato).

La decisione definitiva del Presidente di Giuria verrà comunicata al caposquadra in forma scritta.

34. ISCRIZIONI AI CAMPIONATI

Per potersi iscrivere un Team deve avere i componenti tutti in regola con l'autorizzazione a montare ed i Passaporti APA dei cavalli in corso di validità. Le iscrizioni alla tappa di giornata debbono pervenire alla Segreteria il giovedì antecedente alla gara, tramite mail o fax. Questo impegna i Teams a regolarizzare l'iscrizione indipendentemente alla sua partecipazione o meno alla gara.

Qualsiasi Penner volesse formare un altro team con Penners non iscritti al campionato, purchè gli altri membri del Team siano in regola con le autorizzazioni a montare e i cavalli utilizzati con passaporto APA in corso di validità , può presentare domanda almeno 2 ore prima dell'orario previsto per l'inizio della competizione alla Segreteria e / o al comitato Organizzatore i quali hanno la facoltà o meno di accettarla per giustificati motivi (quali per esempio un elevato numero di Teams iscritti all'evento). **PER NESSUN MOTIVO UN TEAM POTRA' ENTRARE IN ARENA SE NON HA PRIMA REGOLARIZZATO TUTTE LE TASSE DI ISCRIZIONE.** Il Rating di ogni singolo Penner viene assegnato allo stesso dall'organo preposto prima dell'inizio del campionato e ha valenza sia per i Campionati Regionali che Nazionali.

35. CATTLE PENNING

Il Cattle Penning nasce dall'esigenza di poter far fare al proprio cavallo ed a volte agli allievi degli istruttori la prima vera e propria esperienza con il mondo del Team Penning. In questa disciplina non sarà più presente un Team a guidare i capi nel Pen ma un singolo binomio, aiutato dalla configurazione del campo gara (vedi grafica) al quale sono state apportate piccole modifiche in modo tale da agevolare le manovre di entrata del vitello nel PEN.

Le regole sono le stesse del Team Penning, ad eccezione del numero di capi da condurre nel Pen, che non saranno più tre ma uno soltanto che potrà oltrepassare la Full- line, pena il NO TIME.

Ricapitolando, il Penner dovrà condurre un solo vitello nel Pen nel minor tempo possibile facendo attenzione di non far oltrepassare un altro capo oltre a quello a lui assegnato.

36. RANCH SORTING

Il concetto base del Ranch Sorting è che da una parte dell'arena, dietro la Full-line, vi sono 10 (dieci) capi, numerati dallo 0 al 9, e due capi senza numero, per un totale di 12 vitelli, e dall'altra parte della linea, due persone a cavallo (Team).

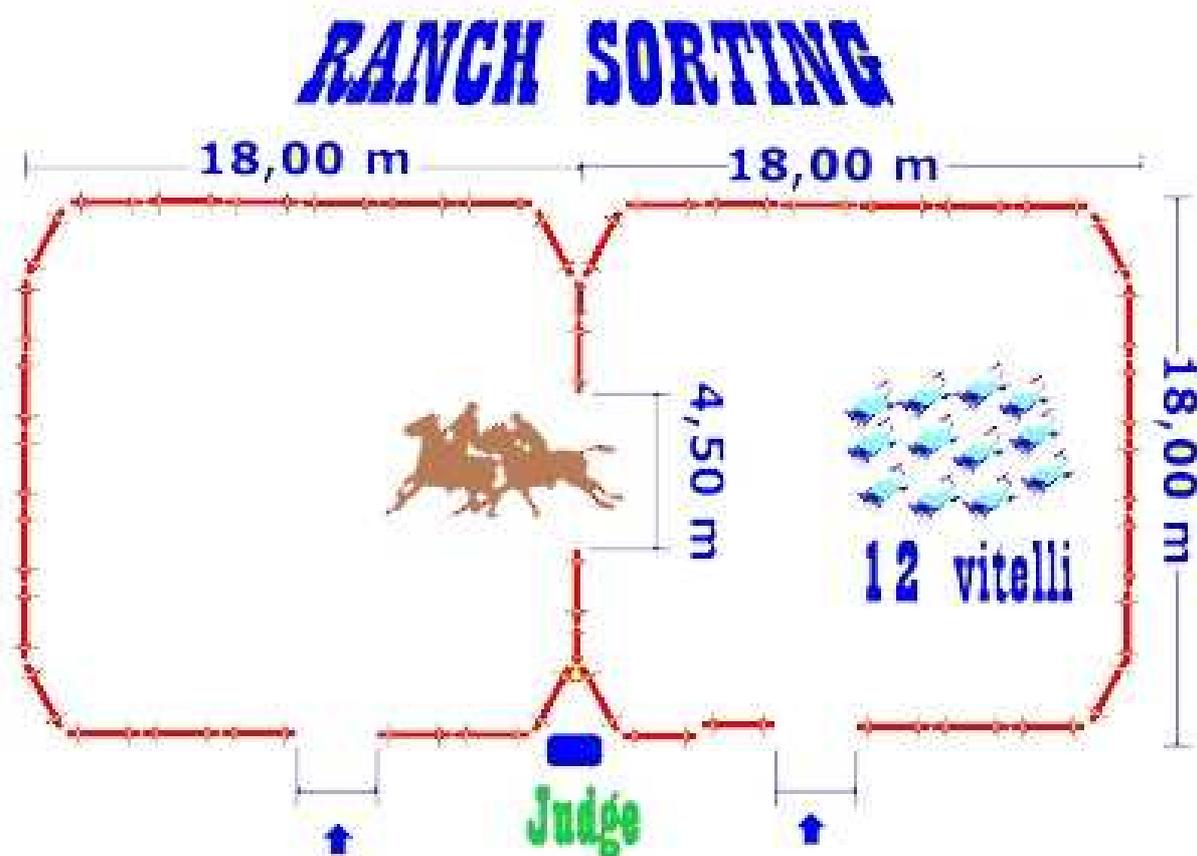
Il Ranch Shorting prende luogo tra due recinti con approssimativamente le stesse dimensioni e il Comitato Organizzatore può scegliere se spostare i bovini da una parte all'altra dei recinti, o sempre nel medesimo. Tutti i capi dovranno essere numerati in conformità a descritto nel capitolo 6. del presente Regolamento; i numeri applicati sul collo non possono essere accettati.

La misura minima dell'arena raccomandata è di 15+18 metri in diametro, priva di angoli di 90°, per esempio due recinti di 18 mt di diametro rotondi o ottagonali. La linea di inizio (Start-line) è posta sull'apertura che rende comunicanti le due recinzioni; tale apertura è consigliata per una larghezza di 4,5 metri (essa non dovrà mai essere inferiore ai 3,6 metri).

Per ogni categoria ci saranno gare di 60 o 90 secondi, a discrezione del Comitato Organizzatore. Un avviso sarà dato ai Team a 30 secondi dal termine del Go. In tutti gli show di ranch Sorting è fatto obbligo tassativo di utilizzare un orologio con display elettronico, come previsto al capitolo 30 di questo Regolamento. Tutti i bovini saranno radunati nell'area designata prima dell'ingresso della squadra successiva. Il giudice solleverà la bandiera quando l'arena è pronta; la bandiera verrà abbassata quando il naso del primo cavallo avrà oltrepassato la Start-line (Full-line) e lo Speaker comunicherà al Team il numero del capo che andrà separato per primo (se viene estratto per primo il numero 4, saranno da isolare nell'ordine per primo il vitello numero 4, seguito dal numero 5, dal vitello numero 6 e così via con il numero 7,8,9,0,1,2,3). Il tempo continuerà a scorrere fino a quando tutti i capi numerati non saranno stati divisi o sino al raggiungimento del tempo limite. La mandria deve essere separata in ordine, se una qualunque parte di un vitello, numerato o non, oltrepassa la linea in un ordine non corretto, il Team riceverà un NO-TIME; l'ordine in cui separare i capi

è determinato dall'estrazione precedentemente effettuata, con gli stessi criteri di assegnazione del numero descritti nel capitolo 5 del presente Regolamento, e verrà comunicato dallo Speaker al momento dell'inizio del cronometraggio, il numero chiamato dallo Speaker indicherà sempre al Team il primo numero da separare. Un vitello viene considerato separato quando il suo intero corpo ha completamente superato la Full-line. Un Penner può gareggiare per un massimo di 6 (sei) volte per categoria, cambiando però sempre il suo compagno. I Teams che separano in due Go si piezzeranno meglio, ai fini della classifica finale, dei Teams che separeranno in un solo Go, indipendentemente dal numero dei capi separati in totale o di quanto tempo sia stato accumulato. Tutti i Teams in parità al termine del secondo Go dovranno effettuare lo spareggio in un solo Go, e l'ordine di partenza del Go di spareggio sarà stilato per estrazione. I Penners possono attraversare la Start-line a qualunque andatura.

N.B. Il Comitato Organizzatore si riserva di apportare modifiche al calendario gare o al montepremi con eventuali added o gadgets che verranno prontamente comunicate.



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).

- **Numerazione bestiame**

Tutti i vitelli devono avere numeri approvati FITETREC-A.N.T.E. 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.

- **Configurazione 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.

- **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.

- **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 dispari

- **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 comunicherà 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

- **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

- **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.

- **Classifica punteggio**

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.

Schema campo garanzie

3 MAN 2 GATE SORTING

