



REGOLAMENTO GENERALE

Edizione 2024

**TEAM PENNING – CATTLE PENNING – RANCH SORTING
3 MAN 2 GATE SORTING**

SOMMARIO

PREMESSA.....	5
IL TEAM PENNING.....	7
REGOLAMENTO GENERALE.....	7
Art. 1) IL TEAM	7
Art. 2) TEMPO LIMITE	7
Art. 3) LE ENTRATE E LE CATEGORIE	7
Art. 4) SORTEGGIO ORDINE DI PARTENZA	10
Art. 5) ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM	10
Art. 6) NUMERAZIONE DEL BESTIAME	10
Art. 7) ROTAZIONE DELLE MANDRIE	11
Art. 8) SISTEMAZIONE DEL BESTIAME	11
Art. 8bis) BENESSERE E TUTELA ANIMALE	11
Art. 9) PARTENZA DEL TEAM	11
Art. 10) RITARDI	12
Art. 11) FERMATA DEL TEMPO	12
Art. 12) NUMERO MASSIMO DI CAPI	12
Art. 13) CLASSIFICA E PUNTEGGI	12
Art. 14) RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO LA MANDRIA	13
Art. 15) RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO IL CAMPO GARA	14
Art. 16) RE-RUN e RE-START	14
Art. 17) VITELLO CHE SALTA LE RECINZIONI	15
Art. 18) COMPORAMENTO VERSO LA MANDRIA	15
Art. 19) CADUTA DEL CAVALLO E/O DEL CAVALIERE	16
Art. 20) CODICE DI ABBIGLIAMENTO DEL CAVALIERE	16
Art. 21) EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO	16
Art. 22) CODICE DI COMPORAMENTO	18

Art. 23) PERSONALE DI GARA	18
Art. 24) I GIUDICI	19
Art. 25) LO STAFF ORGANIZZATIVO e LA SEGRETERIA UFFICIALE DI GARA	20
Art. 26) LO SPEAKER	21
Art. 27) GLI HERD SETTLERS	21
Art. 28) I CRONOMETRISTI / POLARIS	21
Art. 29) CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA	22
Art. 30) SCHEMA GRAFICO CAMPO GARA	23
Art. 31) RIDER RATING (punteggio del cavaliere).....	24
Art. 32) RECLAMI	25
Art. 33) CAMPO PROVA	25
CATTLE PENNING	26
Art.1- SCOPO DEL CATTLE PENNING	26
Art. 2- NUMERO MASSIMO DI CAPI	26
Art. 3) SCHEMA GRAFICO CAMPO GARA	27
RANCH SORTING	28
Art. 1- SCOPO DEL RANCH SORTING	28
Art. 2- NUMERAZIONE DEL BESTIAME	28
Art. 3- CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA	28
Art. 4- TEMPO LIMITE	28
Art. 5- ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM	28
Art. 6- PARTENZA DEL TEAM	28
Art. 7- FERMATA DEL TEMPO	29
Art. 8- LE ENTRATE	29
Art. 9- CLASSIFICA E PUNTEGGI	29
Art. 10- SCHEMA GRAFICO DEL CAMPO GARA	30

3 MAN 2 GATE SORTING.....	31
Art. 1- SCOPO DEL 3 MAN 2 GATE SORTING	31
Art. 2- NUMERAZIONE DEL BESTIAME	31
Art. 3- CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA	31
Art. 4- TEMPO LIMITE.....	31
Art. 5- ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM	31
Art. 6- PARTENZA DEL TEAM.....	31
Art. 7- FERMATA DEL TEMPO	32
Art. 8- LE ENTRATE.....	32
Art. 9- CLASSIFICA E PUNTEGGI.....	32
Art. 10- GIUDICI.....	32
Art. 11- SCHEMA GRAFICO DEL CAMPO GARA.....	34

Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali della SEF-ITALIA.

Il presente Regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni di TEAM PENNING – CATTLE PENNING – RANCH SORTING – 3 MAN 2 GATE SORTING indette in Italia.

Esso dovrà essere osservato:

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

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

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

Le manifestazioni possono essere indette dalle Associazioni affiliate alla SEF-ITALIA oppure da Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrono il necessario affidamento a giudizio dell'organo Federale preposto a tale funzione (Comitati Regionali di competenza sentito il parere del Referente di disciplina).

Ogni manifestazione di carattere Regionale o Nazionale deve essere autorizzata dalla segreteria nazionale SEF-ITALIA.

L'organizzatore deve richiedere l'autorizzazione per lo svolgimento della manifestazione 5 giorni prima della data di inizio, compilando ed inviando apposito modulo disponibile sul sito internet www.sef-italia.it

La richiesta di autorizzazione allo svolgimento della manifestazione deve essere inviata sempre in copia al Responsabile Nazionale di Disciplina.

Nella settimana che precede ed in quella che segue, gare di carattere Nazionale (Campionato Nazionale, Derby, Maturity, Futurity, ecc.) è fatto divieto assoluto di autorizzare altri eventi di qualsiasi valenza della medesima disciplina.

Per lo svolgimento dei Campionati Regionali non sono ammesse deroghe al Regolamento SEF-ITALIA di Team Penning, Cattle Penning, Ranch Sorting e 3 Man 2 Gate

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

Le gare di carattere "SOCIALE" possono essere svolte unicamente all'interno di circoli affiliati ed esclusivamente tra tesserati del circolo stesso. Detti tesserati oltre ad essere in possesso della patente SEF-ITALIA, devono essere iscritti nel libro soci del centro organizzatore; non potranno quindi partecipare cavalieri tesserati presso altri circoli seppur in possesso di patente SEF-ITALIA. La gara sociale è sempre e comunque di carattere ludico addestrativa e non prevede rimborsi spesa. Le gare a carattere sociale debbono essere comunque comunicate al Comitato Regionale di competenza e rimangono in ogni caso soggette alle norme dell'attività agonistica (certificazione medica, tesseramento, punteggio, giudici ufficiali) e soggette al presente Regolamento.

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

REGOLAMENTO GENERALE

Art. 1) IL TEAM

Il Team è composto da tre cavalieri tra i quali uno deve essere identificato come Capo Squadra; a lui è affidato il compito di rappresentarla in ogni occasione necessaria. Effettuato il primo Go, nel caso uno di questi fosse impossibilitato a proseguire la competizione, i restanti cavalieri del team possono decidere di portare a termine la gara in due. In ogni caso non sarà mai ammessa la partenza di un Team con soli due cavalieri al primo Go, pena il No-Time. E' ammessa la sostituzione di un cavaliere tra il primo e il secondo Go, solo nel caso in cui venga presentato certificato medico rilasciato dal medico di servizio. La sostituzione risulterà definitiva anche nel caso in cui la gara si svolga in qualifiche e successiva finale. Il cavaliere sostituito si ritirerà da tutte le gare previste nella giornata. La sostituzione del cavaliere con un altro cavaliere risulterà possibile solo nel caso in cui non risulti un duplicato di un team già iscritto. Previa richiesta alla Giuria e consulto veterinario che accerti l'impossibilità di proseguire la gara a seguito di infortunio verificatosi nel frattempo, è possibile la sostituzione del cavallo.

Art. 2) TEMPO LIMITE

Il tempo limite previsto sarà di 60 o 45 secondi e sarà indicato nelle "Norme di Partecipazione" della competizione stessa. Sarà dato un avviso ai competitori a 30 secondi dallo scadere del tempo massimo obbligatoriamente mediante uno dei seguenti metodi: dispositivo acustico automatico e/o dallo Speaker a mezzo altoparlante. Il raggiungimento del tempo limite, conteggiato come No-Time sarà segnalato mediante strumento acustico automatico e/o dal Giudice di linea con lo sventolio della bandiera e dallo Speaker per altoparlante.

Art. 3) LE ENTRATE E LE CATEGORIE

Un Team può iscriversi una sola volta per categoria e tutti i membri della squadra devono essere

iscritti a firma del Caposquadra sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà oltre ai dati identificativi degli stessi anche i nominativi dei cavalli utilizzati. Sono consentite un massimo di **6 (sei)** iscrizioni del medesimo cavallo ad ogni categoria, salvo casi particolari in cui il veterinario di servizio, dietro consultazione del Presidente di Giuria, potrà, per ragioni di benessere equino, limitare il predetto limite. **Un cavaliere può gareggiare massimo 6 volte per categoria.**

N.B.: Tutte le iscrizioni dei cavalieri minorenni dovranno essere obbligatoriamente effettuate a firma di entrambi i genitori o dall'Istruttore MW di riferimento delegato da entrambi i genitori. I responsabili suddetti dovranno comunque presenziare le performance del minore. I cavalieri minorenni non possono svolgere attività sportiva oltre le ore 24:00. Tutti i cavalieri all'atto dell'iscrizione dovranno obbligatoriamente essere in possesso ed esibire la patente SEF-ITALIA (Patente Agonistica **C età minima 12 anni**) in corso di validità, come pure dei passaporti riconosciuti dall'anagrafe degli equidi che devono essere obbligatoriamente non destinati al consumo umano (Non DPA), e con le vaccinazioni in regola per il controllo da parte del Veterinario di Servizio e della Segreteria. Le competizioni di Team Penning potrebbero prevedere diverse categorie di partecipazione con limiti di Rating definiti dal Comitato Organizzatore e preventivamente comunicate ai cavalieri sulle Norme di Partecipazione, facendo attenzione a distinguerle obbligatoriamente come di seguito specificato. Nell'eventualità di un numero non sufficiente di team si possono accorpate differenti categorie, ma con classifiche distinte e separate.

Classificazione	Rating	Brevetto (requisito minimo)	Note	Abilitazione
JUNIOR		C	età12/14 anni	Attività Agonistica/Ludica/Promozione
YOUTH *		C	età15/18 anni	Attività Agonistica/Ludica/Promozione
NOVICE	1	C		Attività Agonistica/Ludica/Promozione
NON PRO	2	C		Attività Agonistica
NON PRO	3	C		Attività Agonistica
NON PRO	4	C/D		Attività Agonistica
PRO	5	D		Attività Agonistica
PRO	6	D		Attività Agonistica
PRO	7	D		Attività Agonistica
OPEN	P/NP	D	Pro/Non Pro	Attività Agonistica
LADY	Tutti	Tutti	Solo Donne	Attività Agonistica

Categorie previste per i Concorsi riservate ai Cavalieri		Punteggio	Limitazioni
YOUTH	Età compresa tra i 12 e i 18 anni (*)		(*) Fino al 31 dicembre dell'anno di compimento
ISTRUTTORI	Riservata a 2 Cavalieri NOVICE ed il proprio Istruttore		(Solo regionali)
NOVICE	Riservata a Cavalieri NOVICE	#3	
NON PRO	Riservata a Cavalieri NON PRO e NOVICE	MIN #4 MAX #10	Non 2 cavalieri con rating 4
LTD OPEN	Riservata a 1 Cavaliere PRO e 2 cavalieri NON PRO e/o NOVICE	MIN #11 MAX #13	
INT OPEN	Riservata a Cavalieri PRO e cavalieri NON PRO e/o NOVICE	MIN #14 MAX #17	Non 2 cavalieri con rating 7
OPEN	Riservata a Cavalieri PRO e cavalieri NON PRO		
LADY	Riservata a sole Amazzoni PRO / NON PRO e NOVICE		
QUIK DRAW	Riservata a Cavalieri PRO e NON PRO (*)		(*) solo i rating 4

Categorie Previste per i Concorsi riservate ai Cavalli	
FUTURITY	Riservata a cavalli di 3 e 4 anni
DERBY	Riservata a cavalli fino a 8 anni
MATURITY	Riservata a cavalli fino a 10 anni

Categoria QUICK DRAW: questa categoria è riservata ai soli Cavalieri **PRO e NON PRO**. La gara della categoria Quick Draw si svolgerà con le stesse regole del Team Penning e con la stessa conformazione dell'arena con le seguenti differenze:

- Il Team sarà estratto a sorte fra i cavalieri iscritti alla categoria.
- Il numero estratto per la terna di vitelli da separare e condurre nel Pen non sarà uguale per tutti e tre i vitelli ma sarà sequenziale. Se il numero estratto sarà il 3 i vitelli da separare dalla mandria saranno: 3 – 4 – 5.

N.B.: tutte le categorie previste nella competizione e la limitazione della sommatoria dei Rating del Team (#) saranno precisate nelle Norme di Partecipazione relative alla competizione stessa.

Art. 4) **SORTEGGIO ORDINE DI PARTENZA**

L'estrazione dell'ordine di partenza verrà effettuato dal Collegio Giudicante dopo aver stabilito la sequenza del cambio delle mandrie. Il Collegio Giudicante sarà tenuto a verificare il corretto abbinamento da parte della segreteria dei numeri estratti con i team iscritti. La presenza dei capisquadra, che dovranno obbligatoriamente essere avvisati dell'inizio dell'estrazione, è facoltativa. Il sorteggio avverrà mediante l'estrazione casuale e sequenziale dei numeri corrispondenti ai Team iscritti ed una volta stabilito, sarà mantenuto per tutti i Go della competizione e non potrà più essere cambiato. **Unica eccezione è prevista nel caso in cui, ad un Penner o ad un cavallo, a seguito dell'estrazione, siano state assegnate 3 o più posizioni consecutive nella stessa mandria, in questo caso il secondo Team verrà invertito con il Team nella stessa posizione della mandria successiva e così via a seguire. Se a causa di errore tecnico da parte della segreteria gara, uno o più team non vengono inseriti nell'ordine di partenza, gli stessi previa valutazione del Presidente di Giuria potrebbero essere inseriti primi dell'ultimo e penultimo cambio mandria.** Se un Team si ritira dalla competizione dopo l'inizio della gara, il numero della terna di vitelli ad esso assegnato verrà estratto con lo stesso ordine in cui il Team avrebbe gareggiato, quel numero non verrà utilizzato in quel Go ed i concorrenti saranno informati di questo dallo Speaker.

Art. 5) **ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM**

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

Art. 6) **NUMERAZIONE DEL BESTIAME**

Per una buona visione da parte dei Penner e del pubblico dei numeri sui vitelli, si richiede che questi siano stampati su supporti resistenti, di altezza minima di 25 cm e larghezza minima di 15 cm. Inoltre sul supporto deve essere evidenziato un riferimento alla mandria di appartenenza mediante lettera, colore o altro simbolo identificativo. I numeri devono essere applicati su ambo

i lati della schiena di ogni vitello, a circa 20 cm. Dietro la spalla. Saranno usate mandrie di trenta capi, divise ognuna in tre serie di dieci capi, numerati dallo 0 al 9 e verranno utilizzate per un gruppo di 9 Team. Eccezionalmente potranno essere usate mandrie di 27 capi divise in tre serie di nove capi, numerati dallo 0 all'8 che saranno utilizzate per un gruppo di 8 team, nelle competizioni regionali eccezionalmente minimo 24 capi. In ogni caso però tutti i Team concorrenti dovranno gareggiare nell'arena con mandrie formate dallo stesso numero di capi. Dovranno necessariamente essere previsti un adeguato numero di capi di scorta, circa il 10 % in più dei vitelli utilizzati per la competizione, tali da consentire l'eventuale sostituzione di vitelli accidentalmente non idonei. **Il numero delle mandrie impiegate non può essere in ogni caso mai inferiore a due.**

Nelle competizioni, si raccomanda di utilizzare sempre un numero di vitelli adeguato al numero di Team iscritti alla gara e delle condizioni di stagione.

Art. 7) **ROTAZIONE DELLE MANDRIE**

Ogni gruppo di **9** Team deve utilizzare una mandria di 30 capi. Una nuova mandria deve essere usata per il successivo gruppo di 9 Team e così via fino al termine del 1° Go; all'inizio del 2° Go si cambierà l'ordine di assegnazione delle mandrie, in modo che tutti i Team gareggino con due mandrie diverse nei due Go. Una volta iniziata la gara il cambio mandria seguirà la rotazione prevista, senza possibilità di cambiamenti o nuovi sorteggi. E' consigliato evidenziare la lettera che contraddistingue la mandria all'esterno della vitellaia. Il cambio delle mandrie sarà stabilito in base al numero totale dei Team iscritti e del numero di vitelli disponibili per ogni mandria.

Art. 8) **SISTEMAZIONE DEL BESTIAME**

E' opportuno sistemare i recinti dei vitelli adiacenti al lato corto del Cattle-Side, in modo da evitare la dispersione dei vitelli. Sono preferite le razze Limousine, Hereford, Angus o incroci e sono sconsigliate le razze da latte. Sono consigliate le femmine, di peso 200 – 250 kg ca., possibilmente prive di corna. I vitelli dovranno avere acqua a disposizione per dissetarsi e fieno; nelle giornate più calde dovranno avere a disposizione una zona ombreggiata mentre nella stagione fredda è obbligatorio una vitellaia sistemata all'interno dell'arena stessa, o comunque coperta affinché il bestiame utilizzato sia al riparo da eventuali intemperie o agenti atmosferici di qualsiasi genere.

Si raccomanda di non utilizzare i vitelli nelle ore più calde (se NON INDOOR) da metà giugno, luglio, agosto a metà settembre (dalle 13,00 alle 15,00).

Si raccomanda al termine di ogni categoria una pausa minima di 15/20 minuti durante la quale, i cavalieri scenderanno da cavallo per far riposare gli stessi.

Art. 8 bis) **TUTELA E BENESSERE ANIMALE**

- Le gare saranno svolte **rispettando** quanto indicato nel **Protocollo Tutela e Benessere Animale** sottoscritto da A.I.T.P. – Green Mountain.
- Durante tutta la manifestazione sarà presente un Commissario di Campo incaricato di vigilare sul benessere animale;

- Ingresso cavalli in campo prova: per tutto il percorso, fino all'arrivo in campo prova, i cavalli dovranno, obbligatoriamente, essere condotti alla mano. All'ingresso al campo, i cavalli dovranno essere sottoposti a vigilanza continua da parte del Commissario di Campo. Il riscaldamento del cavallo deve essere effettuato evitando pressioni eccessive ed eseguendo esercizi consentiti nel rispetto degli spazi presenti. Il riscaldamento e la preparazione del cavallo devono essere effettuati dieci minuti prima dell'ingresso in Campo Gara. Il cavaliere non potrà fare uso improprio di equipaggiamento tecnico in fase di riscaldamento. Una volta eseguita la prova, il binomio rientrerà in Campo Prova ed il cavaliere provvederà a riportare le condizioni fisiologiche del cavallo alla normalità. Il cavaliere potrà salire in sella circa dieci minuti prima della gara.

Art. 9) **PARTENZA DEL TEAM**

Il Team deve attendere nel Pen-Side, dietro la linea di partenza (Foul-Line), che tutta la mandria sia stata radunata nel Cattle-Side dagli Herd Settler. La linea di partenza è vistosamente segnalata con apposite bandierine. Quando il Giudice di linea alza la bandiera, il Team deve partire senza indugio (entro 10 secondi) pena il No-Time. Al passaggio del naso del primo cavallo attraverso la linea di partenza (foul-line), il Giudice di linea abbasserà la sua bandiera determinando così l'inizio del cronometraggio e lo Speaker a questo punto comunicherà al Team il numero assegnato. In presenza del sistema Polaris, il passaggio del primo cavallo attraverso le fotocellule poste sulla linea di partenza (foul-line), determinerà l'inizio del cronometraggio e contemporaneamente verrà visualizzato sul display luminoso posto nel cattle side, a ridosso della mandria, e per un tempo che va dai 5 ai 15 secondi il numero della terna dei vitelli estratto in maniera casuale dal sistema stesso.

La linea di partenza (Foul-Line) deve essere oltrepassata da tutti i cavalieri a qualsiasi andatura pena il No-Time.

La gara e di conseguenza l'applicazione delle norme del presente regolamento ha inizio nel momento in cui il primo cavaliere varca il cancello d'ingresso del campo gara e termina nel momento in cui l'ultimo cavaliere del Team oltrepassa il cancello d'uscita.

Art. 10) **RITARDI**

Quando un Team lascia l'arena al termine della propria prova, il successivo Team chiamato dallo Speaker ha 30 secondi di tempo per presentarsi in arena pronto a partire; al termine dei primi 30 secondi sarà effettuata una seconda chiamata e trascorsi ulteriori 15 secondi (60 secondi in caso rientro dello stesso cavaliere) l'assenza sarà sanzionata con un No-Time. Questa regola sarà applicata in maniera tassativa e categorica per salvaguardare la puntualità di ingresso ed il rispetto degli orari. Nessun componente del Team può entrare nell'arena dopo che il cronometraggio sia partito.

Art. 11) **FERMATA DEL TEMPO**

Sarà consentito ad un solo membro del Team fermare il tempo quando uno o più vitelli

sono entrati completamente (4 zampe) nel Pen; il cavaliere dovrà far oltrepassare al naso del suo cavallo la linea di ingresso del Pen ed alzare una mano al di sopra della spalla. Pertanto l'ingresso nel Pen da parte di un ulteriore membro del Team, con qualsiasi parte del cavallo, verrà sanzionato con un No-Time, se non è ancora stato fermato il tempo. Il Giudice di Pen abbasserà la bandiera fermando il tempo appena il naso del cavallo avrà oltrepassato la linea di ingresso del Pen e la mano del cavaliere sarà stata alzata al di sopra della spalla, in maniera evidente. Richiedere il tempo quando un vitello non è ancora entrato completamente nel Pen sarà sanzionato con No-Time. Dopo che è stato chiesto la fermata del tempo, se nel Pen-Side fossero presenti altri vitelli o nel Cattle-Side fossero presenti cavalieri, il cronometro continuerà a scorrere finché l'ultimo di questi non avrà attraversato completamente la Foul-Line. Quindi per chiudere il tempo nel Cattle-Side non dovranno essere presenti cavalieri e nel Pen-Side non ci dovranno essere vitelli al di fuori di quelli rinchiusi nel Pen, il raggiungimento di questa condizione sarà segnalata dalla bandiera del Giudice di linea. Unicamente nel caso sia presente nel Pen-Side un capo accasciato o palesemente impossibilitato a deambulare, il Giudice opterà per la chiusura del tempo nonostante la presenza di tale capo. Quando è stato chiesto il tempo e vi sono ancora vitelli che devono uscire dal Pen-Side e/o cavalieri che devono uscire dal Cattle-Side ed attraversare la Foul-Line, la situazione all'interno del Pen deve restare immutata (nessun vitello può uscire né entrare nel Pen) pena il No-Time; un vitello si intende "sfuggito" quando una qualsiasi parte del corpo dell'animale esce dall'apertura del Pen. **Qualsiasi tipo di contatto violento tra cavallo e vitello all'interno del Pen, anche dopo la fermata del tempo, verrà penalizzato con un No-Time.**

Art. 12) **NUMERO MASSIMO DI CAPI**

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

Art. 13) **CLASSIFICA E PUNTEGGI**

Un Go è considerato valido quando viene chiuso con almeno un capo dentro al Pen e un Team può decidere di chiudere, entro il tempo massimo, il proprio Go anche con meno di tre vitelli nel Pen. In ogni caso vale il concetto che chi ha chiuso con tre vitelli si piazza meglio di chi ha chiuso con due, chi ha chiuso con due si piazza meglio di chi ha chiuso con uno ed infine chi ha chiuso con uno si piazza meglio di un No-Time. La classifica finale di una competizione che si sia svolta con più Go verrà stilata secondo il seguente ordine di merito:

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

Quindi a parità di Go validi contano i capi totalizzati, e poi i tempi realizzati. In caso di parità per il primo posto, si effettuerà lo spareggio tra i due Team (condurre nel Pen un unico vitello

assegnato nel minor tempo). 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. Nelle gare Nazionali e Regionali autorizzate dalla SEF-ITALIA che si svolgono con più tappe, la classifica finale potrà essere stilata in base alla tabella punti americana (utilizzata negli U.S.A. dalla U.S.T.P.A.) che terrà conto del piazzamento del Team e del numero totale dei Team iscritti ad ogni gara effettuata, oppure dalla sommatoria totale dei go, dei vitelli, e dei tempi di tutte le tappe del Campionato; in ogni caso, il metodo di classifica dovrà essere specificato nelle Norme di Partecipazione. Nei Campionati Regionali e Nazionali i Team iscritti alla sola tappa di giornata non saranno considerati nell'attribuzione dei punti del circuito. **Non saranno attribuiti punti ai team iscritti al campionato e che a fine gara, pur avendone diritto, avranno totalizzato due No Time.**

		TABELLA AMERICANA PER PUNTEGGIO TEAM PENNING										
DA	A	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°
FINO A	4	1										
FINO A	8	2	1									
FINO A	12	3	2	1								
FINO A	16	4	3	2	1							
FINO A	20	5	4	3	2	1						
FINO A	24	6	5	4	3	2	1					
FINO A	28	7	6	5	4	3	2	1				
FINO A	32	8	7	6	5	4	3	2	1			
FINO A	36	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
FINO A	40	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
FINO A	44	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
OLTRE I 44 TEAMS RIMARRA' INVARIATA												
LA TABELLA AMERICANA ASSEGNA IL PUNTEGGIO A TEAMS PIAZZATI TENENDO CONTO IN MODO PROPOZIONALE DEI TEAMS PARTENTI												

Art. 14) RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO LA MANDRIA

Una volta entrato nell'arena il Team diventa totalmente responsabile della mandria assegnatagli. Prima che il Go inizi, cioè prima che parta il cronometraggio del tempo e prima che al Team venga assegnato il numero, il Team può segnalare ai Giudici ed attendere la loro decisione qualora ritenesse che all'interno della mandria in campo tra i vitelli ancora da utilizzare nel Go vi sia un capo non idoneo. Per capo non idoneo si intende un animale palesemente zoppo, cieco o ferito. Il veterinario di servizio provvederà a espletare ed a certificare tale controllo. Un capo lento, svogliato o stanco non sarà motivo di inidoneità. Nel caso il vitello sia ritenuto idoneo il Go prenderà regolarmente il via, in caso contrario il numero del vitello non verrà chiamato ed il vitello verrà sostituito durante il cambio mandria. Una volta che il Team si sia impegnato con il bestiame nessun Re-Run sarà concesso, applicando in toto il concetto della "FORTUNA (o SFORTUNA)" del sorteggio, il Team dovrà utilizzare al meglio le possibilità dei capi assegnati ed

ogni eventuale richiesta di fermata del Go da parte dei cavalieri per la non idoneità del capo sarà sanzionata con un No-Time. La fermata del tempo da parte del Team, una volta partito il tempo, sarà ritenuta valida unicamente nei seguenti casi:

- l'assegnazione di un numero già precedentemente utilizzato
- l'invasione del campo gara da parte di un animale/persona estraneo

Per tutte le altre eventualità previste dall' Art. 16 la fermata del tempo per la concessione del Re Start o Re Run sarà data esclusivamente dai Giudici, pena il No-Time.

Non è consentito incitare il bestiame toccandolo con le mani, con i piedi, con funi, con il cappello o con altre attrezzature, pena il No-Time. Le redini possono essere utilizzate per incitare il cavallo usandole soltanto dal sottopancia indietro verso i posteriori e mai davanti, pena il No-Time. Le mani possono battere sui chaps del cavaliere.

Art. 15) **RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO IL CAMPO GARA**

L'eventuale modifica del posizionamento e delle dimensioni del Pen a seguito di urti dei cavalieri o dei vitelli da loro inseguiti non daranno luogo a interruzioni o ripetizioni del Go. La squadra dovrà portare a termine il Go con la situazione da essa provocata. Nel caso il danno sia stato provocato da cause non imputabili ai cavalieri, sarà eventualmente concesso un Re-Run.

Art. 16) **RE-RUN e RE-START**

Sia il Re-Start (**nuova partenza**) che il Re-Run (**ripetizione del Go**) saranno concessi per errori imputabili all'organizzazione o al malfunzionamento casuale di apparecchiature tecniche impiegate nello svolgimento della gara, che abbiano coinvolto e penalizzato un Team durante la sua prestazione. Sia il Re-Start che il Re-Run saranno effettuati immediatamente **con l'estrazione di un altro numero**. Possono essere considerati errori tecnici ed organizzativi:

- ✓ il malfunzionamento della fotocellula
- ✓ l'errore di cronometraggio
- ✓ l'evidente ritardo nell'assegnare il numero da parte dello speaker
- ✓ l'interferenza da parte dei Herd Settlers con il Team
- ✓ l'assegnazione di un numero già precedentemente utilizzato
- ✓ l'errore di numerazione dei vitelli
- ✓ l'invasione del campo gara da parte di un animale/persona estranei.

Nel caso in cui un vitello in modo evidente si accasci o rimanga immobile o carichi un cavallo, il Presidente di Giuria valuterà ed a sua discrezione disporrà eventualmente la sostituzione dello

stesso o se procedere con l'immediata ripetizione del Go (Re-Start). **Il vitello non verrà sostituito nel caso in cui la causa di tali eventi sia imputabile ad un'azione diretta e persistente del cavaliere/i in fase di lavorazione dello stesso.**

Art. 17) **VITELLO CHE SALTA LE RECINZIONI**

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

Art. 18) **COMPORAMENTO VERSO LA MANDRIA**

Lo scopo del Team Penning è quello di fermare e condurre un vitello nella direzione prescelta senza l'uso di ingiustificata rudezza (unnecessary roughness). Pertanto è severamente vietato e penalizzato con No-Time:

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

Nel caso che un vitello cada accidentalmente ed un cavaliere lo investa verrà valutato dal Giudice se è stato fatto il possibile per evitarlo: in caso di valutazione negativa sarà assegnato un No-Time. **Nel caso in cui il cavaliere continui persistentemente l'azione sul vitello oltre la chiusura del tempo o successivamente all'assegnazione di No-time verrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, SQUALIFICATO. NOTA GENERALE: Per non incorrere nel No-Time per ingiustificata rudezza al vitello dovrà essere sempre lasciata una via di fuga.**

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

La caduta del cavallo (di spalla o di quarto) e/o la caduta del Penner determinerà sempre un No-Time. Saranno sanzionate con un No-Time ANCHE tutte quelle situazioni in cui il Giudice ritenga che si stia venendo meno ai criteri di sicurezza (es. difficoltà di un cavaliere nel gestire

il proprio cavallo, rifiuto ripetuto del cavallo nel relazionarsi con il campo gara ed i vitelli, minori che perdono totalmente o parzialmente l'abbigliamento protettivo ecc...).

Sarà sanzionato con un No-Time la discesa da cavallo del Penner in campo gara dal momento in cui ha varcato il cancello di ingresso e fino all'uscita dallo stesso.

Art. 20) CODICE DI ABBIGLIAMENTO DEL CAVALIERE

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

- cappello Western a falda larga
- jeans
- cintura
- camicia a maniche lunghe con polsini abbottonati, colletto fino al penultimo bottone e infilata dentro ai jeans
- stivali

Il Penner minorenni è obbligato ad indossare fino al 31 Dicembre dell'anno di compimento del 18° anno di età, idoneo caschetto protettivo e corpetto e/o tartaruga e/o spinale di protezione, omologati Cee per l'equitazione. La responsabilità della regolare omologazione e certificazione così come il corretto utilizzo e posizionamento delle predette protezioni sarà dell'Istruttore e/o di chi ne fa le veci che ha sottoscritto l'iscrizione alla gara. Qualunque tipo di giubbotto rinforzato di protezione dovrà essere sempre indossato sopra la camicia per renderlo visibile alla Giuria. Verrà decretato il No-time nel caso in cui il caschetto protettivo o corpetto di protezione dovessero cadere, slacciarsi o spostarsi di posizione, venendo a mancare i criteri di sicurezza. E' consentito indossare chaps, chinks, e guanti. In condizioni climatiche particolari potranno essere concesse deroghe a tali disposizioni a cura della Giuria.

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

Art. 21) EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO

Nel cammino verso la crescita del Team Penning ed il miglioramento della sua qualità precisiamo gli equipaggiamenti prescritti per tutte le competizioni Federali di specialità il cui utilizzo deve essere rispettato anche in campo prova:

- ❖ sella western con pomo
- ❖ testiera e redini western
- ❖ numero di testiera ben visibile su entrambi i lati.

SONO AMMESSI:

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

SONO VIETATI:

- ❖ Sono vietati tutti i tipi di martingala con qualsiasi tipo di imboccatura a leve.
- ❖ Sono vietati tutti i tipi di Tie-Down o abbassa-testa fissi scorrevoli o elastici.
- ❖ Imboccatura a leve a cannone rigido o spezzato di diametro inferiore a mm 8.
- ❖ E' vietato l'uso del cannone a torciglione con qualsiasi tipo di imboccatura a leve.
- ❖ E' vietato l'uso del J.C. (martingala tedesca).
- ❖ E' espressamente vietato l'uso di imboccature che presentino particolari sistemi di costrizione (catene varie, ecc...).
- ❖ E' vietato in gara la coda del cavallo intrecciata.
- ❖ E' vietato l'uso di frustini liberi.
- ❖ E' vietato l'uso del chiudi-bocca in metallo, Hackamore, Bosal ecc, e qualunque tipo di imboccatura o bardatura da addestramento o redini di ritorno.
- ❖ Sono vietati i filetti elevatori, standard o hand made.
- ❖ E' vietato usare le redini unite (tipo Barrel Racing) e redini Romal.

I sopracitati divieti saranno tutti sanzionati con un No-Time.

Art. 22) CODICE DI COMPORTAMENTO

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

- Il massimo rispetto e sportività verso gli animali, i partecipanti, il personale di gara, i Giudici ed il Pubblico.
- Massima attenzione nel rispetto dei tempi, degli ordini di chiamata e di entrata in arena.
- Massima celerità nell'abbandono dell'arena al termine della propria prova.
- Evitare l'eccessivo incitamento o richiamo vocale durante la competizione.
- Segnalare con un fiocco rosso sulla coda l'eventuale tendenza a calciare del proprio cavallo, e tenere di conseguenza un comportamento adeguatamente accorto nel suo governo e nella sua custodia.

- Tenere sempre presente che ogni cappello che viene perso dal cavaliere in arena e quindi raccolto aggiunge tempo alla durata dello show.
- Non è consentito bere alcoolici né fumare (fatta eccezione per le sigarette elettroniche) in Campo Prova e Campo Gara durante la manifestazione.
- Non è consentito segnalare la posizione dei vitelli da isolare ai cavalieri in gara, ed in caso che ciò avvenga in modo palese il Giudice può assegnare No-Time al Team in arena.

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

Ad ogni concorso verrà nominato un Commissario di Campo che indicherà al Presidente di Giuria, tutte le situazioni ed i cavalieri che violino il seguente articolo.

Per comportamento antisportivo si intende:

- atteggiamento volgare ed irrispettoso verso i cavalieri, il pubblico, i Giudici ed il personale di gara.
- uso di linguaggio volgare ed offensivo.
- maltrattamento del proprio cavallo o della mandria (Comportamento perseguibile penalmente dalla giustizia ordinaria).
- palesi stati di alterazione psico – fisica
- sostituzione del cavallo non autorizzata
- invasione del campo gara da parte di uno o più Penner.

Ogni azione di comportamento antisportivo che comporti la squalifica del concorrente o del Team deve necessariamente essere segnalata dal Presidente di Giuria sulla relazione di Gara. Ricordando che un cavallo ferito o dolorante non può assolutamente gareggiare, i Giudici possono eseguire controlli sulle imboccature utilizzate e sulle condizioni fisiche dei cavalli sia in entrata che in uscita dall'arena. In caso di eventuali gravi infrazioni (cavalli lesionati in bocca o sul costato, ecc.), se comprovate dal Veterinario di Servizio e dal Presidente di Giuria, verranno adottati nei confronti del cavaliere in questione immediati provvedimenti di squalifica dalla gara in corso (pertanto anche dalla classifica e dagli eventuali premi). I casi di squalifica sopra citati potranno essere ulteriormente sanzionati con una o più giornate di squalifica per le tappe successive. Resta inteso che le squalifiche di cui sopra non precludono l'eventuale apertura di apposito procedimento disciplinare con i competenti Organi di Giustizia, pertanto le stesse non hanno nulla a che vedere con le sanzioni pecuniarie o amministrative di competenza della Procura Federale.

Art. 23) PERSONALE DI GARA

E' assolutamente vietato al personale di gara impegnato in una competizione a qualsiasi titolo,

partecipare alla stessa come concorrente. Fanno parte del personale di gara:

- I Giudici
- Lo Speaker
- Gli Herd Settlers
- I Cronometristi
- La Segreteria
- Il Medico di Servizio
- Il Veterinario di Servizio
- Il Maniscalco

Esclusivamente il Maniscalco, il Veterinario ed il Medico di Servizio potranno partecipare alla gara come concorrenti.

Art. 24) I GIUDICI

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti dalla SEF-ITALIA ed il loro numero deve essere adeguato al livello della competizione ed al numero di squadre partecipanti: minimo due per gare di Campionati Regionali e tre o più per tutte le altre.

I Giudici si distinguono in:

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

I Giudici devono essere aggiornati sui regolamenti SEF-ITALIA, averli accettati ed applicarli con la massima professionalità ed imparzialità. In ogni gara ad uno dei Giudici sarà affidata la carica di Presidente di Giuria, lo stesso avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro gg. 7 (sette) alla Segreteria Nazionale SEF-ITALIA.

N.B.: Il Collegio Giudicante verrà scelto dal Comitato Organizzatore.

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

Il Presidente di Giuria ha il dovere di richiedere al comitato organizzatore l'autorizzazione della gara presenziata e rilasciata dall'organo preposto, in mancanza della quale non potrà dar via alla gara. La convocazione della Giuria da parte di un comitato organizzatore senza le apposite autorizzazioni non esime il comitato stesso, in caso di non effettuazione della gara, dalla regolarizzazione degli oneri dovuti ai membri della Giuria. Stesso dicasi per ciò che concerne la Segreteria Ufficiale e lo Staff organizzativo.

Art. 25) LO STAFF ORGANIZZATIVO e LA SEGRETERIA UFFICIALE DI GARA

a) SEGRETERIA DI GARA

La Segreteria provvederà:

- ✓ alle iscrizioni dei cavalieri e dei cavalli secondo quanto stabilito dal Regolamento particolare di gara e certificherà alla Giuria, assumendosene la piena responsabilità, di aver visionato la validità in corso delle patenti SEF-ITALIA dei cavalieri iscritti, la congruità del rating dei cavalieri iscritti nel Team e del numero limite delle entrate dei cavalieri e dei cavalli in gara. In caso di impossibilità da parte della Segreteria di effettuare il controllo delle patenti (accesso ad internet impossibile, guasto tecnico) l'accettazione delle iscrizioni sarà subordinato all'esibizione della patente SEF-ITALIA in corso di validità. **Nei casi in cui il cavaliere non sia in grado di esibire la propria documentazione e quella del suo cavallo, ed il Comitato Organizzatore si trovi nelle situazioni di non poter controllare, non potrà partecipare alla gara. E' quindi obbligo di ogni Cavaliere portare con sé in ogni gara tutta la documentazione Federale necessaria all'iscrizione della gara. Se il cavaliere risulta aver partecipato ad una manifestazione in assenza dei requisiti previsti per qualsiasi motivo, le sanzioni disciplinari saranno intraprese anche nei confronti della Segreteria Ufficiale di Gara.**
- ✓ La segreteria avrà l'obbligo di inviare le classifiche entro gg. 7 (sette) al recapito del Referente Nazionale di Disciplina ed in copia alla Segreteria Nazionale SEF-ITALIA.
- ✓ La Segreteria comunque rimarrà a disposizione per eventuali verifiche da parte del Presidente di Giuria.
- ✓ La Segreteria gare, sarà nominata dal Comitato Organizzatore.

N.B.: Il personale di segreteria verrà scelto dal Comitato Organizzatore

Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme previste dal Regolamento Segreterie Ufficiali di Concorso e dal Regolamento Generale Ufficiali di Gara in vigore.

b) COMITATO ORGANIZZATORE

Il comitato organizzatore predisporrà lo Staff organizzativo.

Lo Staff organizzativo si occupa di tutte le pratiche inerenti alla preparazione del necessario per lo svolgimento della competizione in osservanza con quanto richiesto dalle normative in vigore, ivi comprese le richieste di autorizzazione gara ed eventuali permessi. Sarà cura dello Staff organizzativo disporre di personale idoneo per la chiamata dei Team al cancello di entrata, del trattorista per il passaggio del fondo, del personale per la cura del bestiame stabulato, ecc. Deve inoltre, obbligatoriamente, congiuntamente alla Segreteria di gara, provvedere ed accertare che siano presenti sul campo di gara e per tutta la durata della stessa, i seguenti servizi indispensabili, certificando dati e firme al Presidente di Giuria:

- ✓ Ambulanza munita di attrezzature per la rianimazione e personale abilitato per il primo soccorso BLS (BASIC LIFE SUPPORT - DEFIBRILLATION)
- ✓ Medico di servizio
- ✓ Veterinario di servizio

- ✓ Maniscalco di servizio

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

Art. 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 - ripetendolo tre volte - il numero estratto contemporaneamente all'abbassarsi della bandiera del Giudice di linea non appena il primo cavallo attraverserà la Foul-Line (linea di partenza).

Lo Speaker non deve in nessun modo facilitare e/o aiutare i cavalieri, eviterà quindi di suggerire strategie o situazioni alla squadra impegnata nella competizione. Al termine della prova, fornirà i dati relativi alla prestazione della squadra elencando in successione: numero vitelli e tempo.

Art. 27) **GLI HERD SETTLERS – TURN BACK**

Gli Herd Settler (Turn Back), che devono essere in possesso di patente SEF-ITALIA B/C in corso di validità, sono i responsabili della lavorazione iniziale delle mandrie, della loro preparazione omogenea per l'uso nella competizione, con la sostituzione del capo o dei capi che non si ritenessero idonei allo scopo. Sono altresì responsabili della gestione delle mandrie e della loro rotazione durante la competizione.

Dovranno tenere un comportamento professionale, svolgendo la loro funzione rapidamente, cercando di non affaticare inutilmente la mandria. Devono raggruppare la mandria in modo omogeneo per tutte le squadre, segnalare al Giudice di linea, con l'alzata di mano, il loro assenso alla partenza e uscire rapidamente dall'arena senza interferire e ostacolare i concorrenti in gara.

Se riportato nelle Norme di partecipazione del Concorso, preventivamente inviate e pubblicate, il Comitato Organizzatore ha libera facoltà di far fungere da Herd Settler 2/3 del Team che ha appena effettuato il Go, quest'ultimi saranno obbligati a rispettare il suddetto articolo.

Art. 28) **I CRONOMETRISTI / POLARIS**

Il rilevamento dei tempi realizzati dai Team durante la competizione è affidato ai cronometristi ufficiali F.I.C. La loro attrezzatura deve comprendere il tabellone luminoso, che sarà posto in maniera visibile ai cavalieri ed al pubblico, nonché la stampata della successione cronologica dei tempi rilevati. L'avvio del rilevamento e la sua chiusura sarà effettuato in accordo sulla segnalazione della bandiera del Giudice di linea. I tempi saranno rilevati in: minuti / secondi / centesimi (00/00/00). Nel caso in cui si disponga di centralina "POLARIS", con accessori

(display, stampante e tabellone ecc...) il rilevamento dei tempi sarà affidato al Collegio Giudicante o alla persona incaricata dal Comitato Organizzatore.

Art. 29) CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA

Il campo di gara può essere di forma rettangolare, ma sarebbe molto meglio se fosse di forma ellittica; la dimensione consigliata dell'arena è 60 x 30.

Le recinzioni modulari o recinzioni fisse, di altezza minima di metri 1.60 con larghezza di metri 2,50 e/o di metri 3, interasse tra barre longitudinali di cm. 25, dovranno essere adeguatamente collegate tra loro, robuste per sostenere gli urti della mandria e circoscrivere l'arena formando obbligatoriamente angoli smussati alle estremità del perimetro nel caso questa sia di forma rettangolare. La Foul-Line, opportunamente indicata dalla presenza di bandierine, divide il Cattle-Side (zona riservata alla mandria) dal Pen-Side (zona del Pen). Questa linea è posta obbligatoriamente a 22 metri partendo dal lato riservato alla mandria. Il Pen (recinto) è posto con la sua apertura di entrata con la distanza dal fondo della stessa non inferiore a 16,5 metri. I moduli che formano il Pen dovranno essere posizionati con cura ricercando la massima stabilità della struttura; è inoltre obbligatorio porre sul fondo del Pen appositi striscioni, per evitare urti da parte dei vitelli sospinti nel Pen. Le misure del Pen dovranno essere le seguenti:

- ❖ distanza dalla recinzione: metri 5,00
- ❖ profondità: metri 7,50
- ❖ apertura: metri 3,00
- ❖ chiusura inferiore: metri 2,50
- ❖ ala: metri 5,00

Il campo sarà provvisto di palchetti per lo Speaker, la Segreteria ed i due Giudici di gara (posizionati preferibilmente in modo speculare come da schema allegato al successivo art. 31), opportunamente adeguati per eventuali intemperie e per l'uso preposto

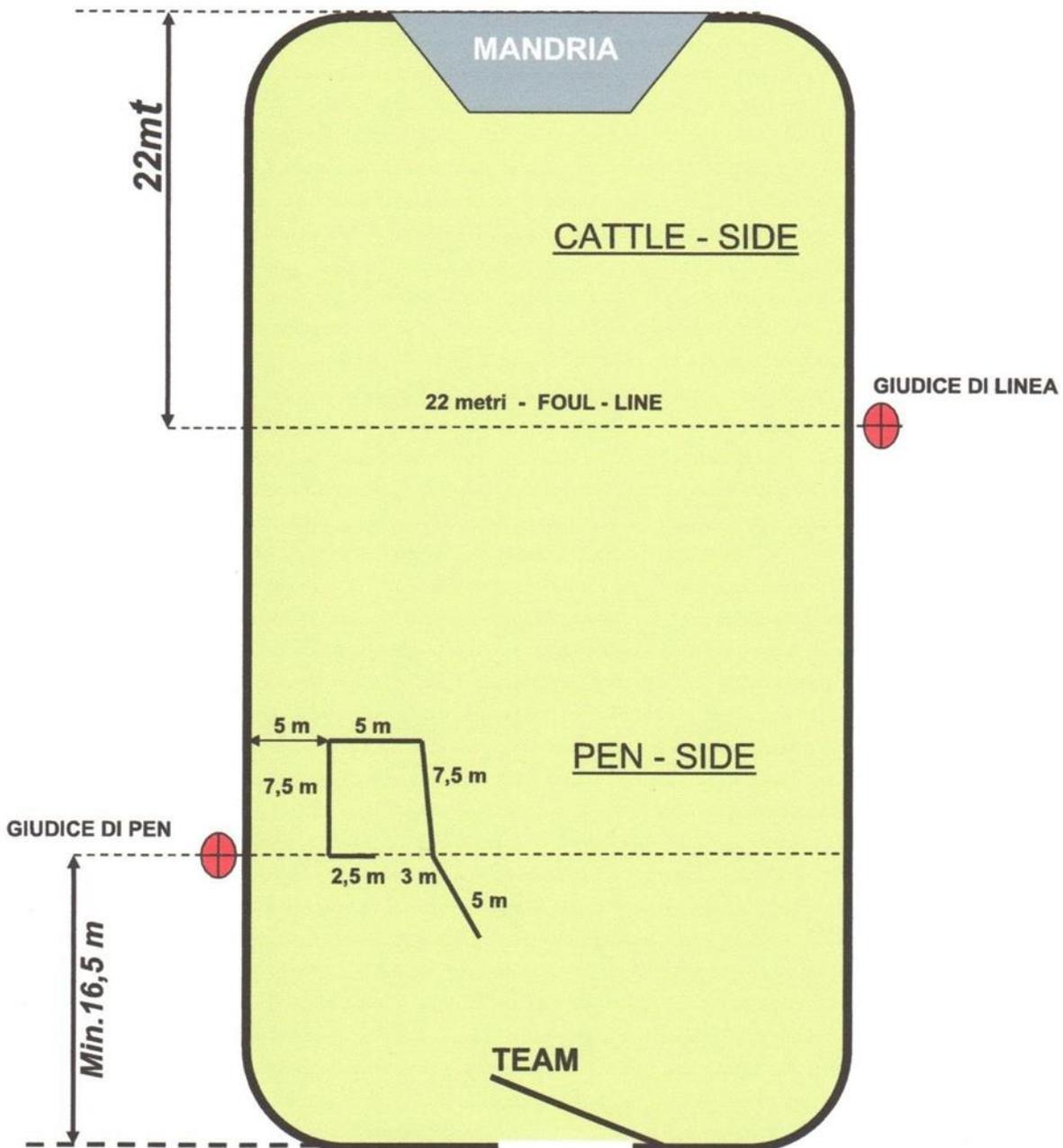
E' buona norma avere a disposizione un adeguato campo prova per i cavalieri.

E' consigliato predisporre una adeguata recinzione perimetrale che crei un corridoio di sicurezza tra i fences ed il pubblico – min. 2 metri (transenne, nastro perimetrale, cordoni, ecc...). Nell'area di sicurezza non dovrà essere permesso a nessuno lo stazionamento e il passaggio, ad esclusione dello Staff organizzativo.

Art. 30) SCHEMA GRAFICO CAMPO GARA

(DISEGNO NON IN SCALA)

SCHEMA GRAFICO



N.B: Misure ottimali. Il Pen potrà essere posizionato sia nel lato destro che sinistro del Campo

Art. 31) RIDER RATING (punteggio del cavaliere)
--

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

Ogni Referente Regionale SEF-ITALIA entro il 31 gennaio di ogni anno dovrà inviare al Referente Nazionale i Rating SEF-ITALIA per la ratifica, la valutazione Rating dei cavalieri (stabilita dal Comitato di Valutazione Regionale - convocata dal Referente Regionale di Disciplina – utilizzando la scheda Rating) e la classifica finale del Campionato della propria Regione. Il Referente Nazionale, a sua discrezione, potrà nominare una Commissione Nazionale Rating, che avrà il compito di esaminare e valutare le proposte giunte dai Referenti Regionali e delibererà il Rating Nazionale Team Penning. In base alla singola attribuzione i cavalieri potranno così formare Team con i requisiti di punteggio rientranti nelle varie categorie. Qualora un cavaliere ritenga di essere stato valutato in modo errato può presentare ricorso per iscritto alla Commissione Nazionale Rating che valuterà la documentazione pervenuta e valuterà alla prima riunione.

Tabella dei Rating

#1 Principiante ai primi approcci con la disciplina. Si cimenta nelle prime esperienze con il bestiame, rispetto al quale si mostra ancora privo di destrezza e abilità.

#2 Cavaliere che ha iniziato a migliorarsi ma ha ancora delle capacità limitate sia a livello tecnico, sia per quanto riguarda il modo di interpretare e lavorare il bestiame. Cavaliere al secondo anno di attività agonistica.

#3 Cavaliere che presenta ragionevoli capacità tecniche, una buona padronanza del binomio, e una discreta conoscenza della mandria.

#4 Cavaliere con buona preparazione tecnica e competenza nel lavoro con il bestiame. Si piazza costantemente in classifiche correndo in team anche con cavalieri Open sia a livello Regionale che a livello Nazionale.

#5 Cavaliere con buona preparazione tecnica e competenza nel lavoro con il bestiame la sua formazione e la sua tecnica sono superiori alla media. Costantemente si piazza a livello Nazionale.

#6 Cavaliere con ottima preparazione tecnica e competenza nel lavoro con il bestiame dimostra abilità professionale ed è in grado di vincere in ogni situazione.

#7 Cavaliere eccezionale che mostra superiori doti tecniche e una spiccata attitudine nell'interpretazione e nella conduzione della mandria. Fa gare a livello professionale o ha la capacità di farlo. Addestra cavalli da team penning e impartisce lezioni per allenarsi nella disciplina. Ha ottenuto piazzamenti significativi, nelle categorie Intermedie Open ed Open,

negli ultimi 3 anni di gare.

Art. 32) **RECLAMI**

Un Team che ritenga di essere stato danneggiato nella valutazione della sua prova da parte della Giuria a seguito di una inosservanza del Regolamento, può presentare reclamo alla Segreteria Ufficiale di gara o direttamente al Presidente di Giuria, evitando assolutamente ogni discussione con i Giudici. Per essere inoltrato il reclamo deve essere presentato nei seguenti termini:

1. In dignitosa forma scritta, a firma del caposquadra, riportante data, luogo, nome del Team, descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo.
2. E' indispensabile, con riferimento al presente Regolamento, indicare il numero di articolo al quale il reclamo è riferito.
3. Allegare al reclamo la cauzione di € 100,00, cauzione che sarà restituita solamente nel caso che il reclamo venga accettato. Il reclamo presentato sarà esaminato al più presto possibile, compatibilmente con le esigenze di svolgimento della manifestazione, dal Presidente di Giuria; la sua decisione, che sarà definitiva, verrà comunicata al caposquadra non appena possibile, in forma scritta. Nessun reclamo sarà accettato nei confronti di altri Team.

Art. 33) **CAMPO PROVA**

Il campo prova, solitamente adiacente al campo gara, è zona adibita ai cavalieri per riscaldare i propri cavalli ed attendere il proprio turno per la gara.

I campi prova dovranno essere idonei, per dimensioni e natura del fondo, alla preparazione dei cavalli per la competizione.

Le dimensioni del campo prova dovranno essere sufficienti a permettere ai Penner di riscaldare i propri cavalli per la competizione.

I cavalli, nel giorno della gara, dovranno essere montati in campo prova solo dai Penner iscritti alla competizione o da altro cavaliere in possesso di patente SEF-ITALIA C/D (età minima 12 anni) in regola con il tesseramento in corso.

E' fatto espresso divieto di lasciare incustoditi i cavalli e/o legarli alle recinzioni. I cavalieri minorenni dovranno obbligatoriamente indossare le protezioni.

In campo prova è fatto divieto di introdurre bevande alcoliche, mangiare e fumare (fatta eccezione per le sigarette elettroniche)

Per ciò che concerne le norme previste sull'abbigliamento, in campo prova si applica quanto previsto dall'art. 20 del presente Regolamento.

Nei sopracitati casi, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, verrà disposta la sospensione della gara finché il comitato organizzatore non avrà ripristinato le condizioni per il prosieguo della gara.

E' discrezione del Comitato Organizzatore nominare una Commissione Etica - composta da 3 cavalieri - che avrà il compito di vigilare sui comportamenti antisportivi dei cavalieri. La Commissione Etica si relazionerà con il Presidente di Giuria per eventuali sanzioni.

CATTLE PENNING

Art.1- SCOPO DEL CATTLE PENNING

Il Cattle Penning nasce dall'esigenza di poter coinvolgere il proprio cavallo, e a volte gli allievi degli Istruttori, nella prima vera e propria esperienza con il mondo del Team Penning. In questa disciplina non sarà più presente un Team a guidare i vitelli nel Pen, ma un singolo cavaliere aiutato dalla configurazione del campo gara (vedi figura) con piccole modifiche in modo tale da agevolare le manovre di entrata del vitello nel Pen.

Art. 2- NUMERO MASSIMO DI CAPI

Il numero di vitelli da condurre nel Pen non saranno più tre ma uno. In attuazione dell'art. 12 del Team Penning, "No trash": se più di 1 vitello avrà varcato la Foul-Line sarà assegnato un No-Time. Sarà sanzionato un No-Time anche quando a varcare la Foul-Line sarà un capo non assegnato. Quindi il Penner dovrà condurre un solo vitello nel Pen nel minor tempo possibile ma facendo attenzione a non far oltrepassare la Full-Line un'altro capo oltre a quello a lui assegnato.

Le regole sono le stesse del Team Penning BUMPER (paraurti)

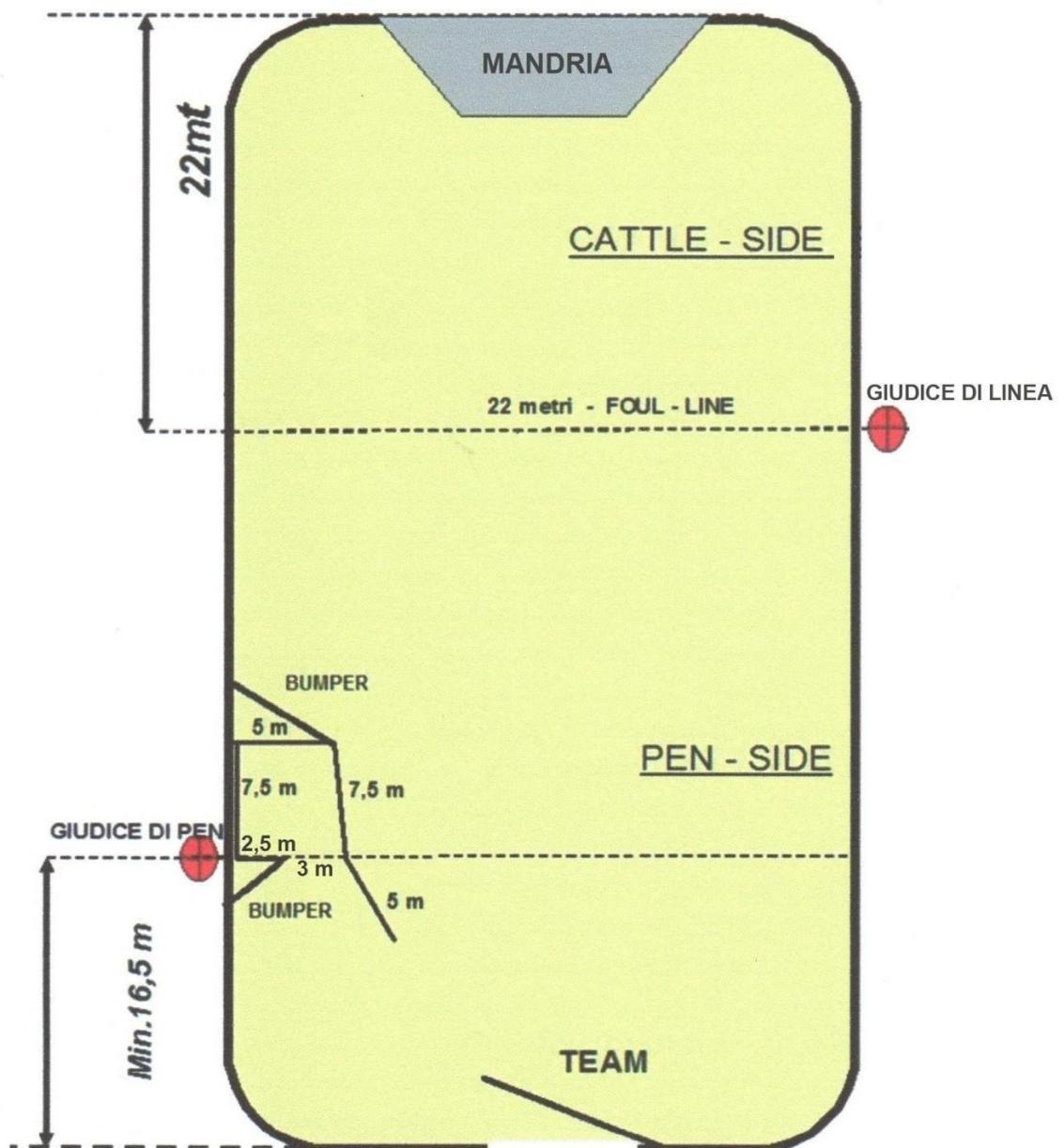
Le due transenne "BUMPER" saranno posizionate (come da figura) in modo tale da evitare al vitello di andare a sbattere e/o ad infilarsi in angoli di 90° all'interno dell'arena. Le stesse dovranno obbligatoriamente essere rivestite di Bunner o teli.

Per quanto non previsto negli articoli sopra riportati si dovrà far riferimento alle norme previste nel Regolamento Generale del Team Penning.

Art. 3) SCHEMA GRAFICO CAMPO GARA

CONFIGURAZIONE CAMPO GARA
(DISEGNO NON IN SCALA)

SCHEMA GRAFICO



N.B: Misure ottimali. Il Pen potrà essere posizionato sia nel lato destro che sinistro del Campo

RANCH SORTING

Art. 1- SCOPO DEL RANCH SORTING

Il Ranch Sorting prende luogo tra 2 recinti con approssimativamente le stesse misure. L'organizzatore può scegliere di spostare i vitelli avanti e indietro o da una sola parte. Il concetto base del Ranch Sorting è che ci sono 10 vitelli numerati, da 0 a 9, e due vitelli non numerati, per un totale di 12 capi, dietro alla Foul Line in un'arena con 2 persone a cavallo (Team) dall'altra parte della linea.

Art. 2- NUMERAZIONE DEL BESTIAME

Tutti i vitelli devono avere numeri approvati SEF-ITALIA sulla schiena; i numeri apposti sul collo non sono accettati. Vale la regola riportata nell' Art. 6 del Team Penning.

Art. 3- CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA

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

Art. 4- TEMPO LIMITE

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

Art. 5- ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM

L'ordine in cui separare i capi è determinato dall'estrazione precedentemente effettuata con gli stessi criteri di sorteggio del Team Penning. Sarà lo Speaker a comunicare al momento della partenza del tempo quale capo andrà separato per primo.

Art. 6- PARTENZA DEL TEAM

Tutti i vitelli saranno raggruppati entro l'area designata prima che entri la nuova squadra. Il giudice solleverà la bandiera quando l'arena è pronta. La bandiera verrà abbassata quando il

naso del primo cavallo supera la linea di partenza e lo speaker comunicherà il numero del capo che andrà separato per primo (se viene estratto per esempio il N° 6 saranno da isolare i N° 6,7,8,9,0,1,2,3,4,5). In presenza del sistema Polaris, il passaggio del primo cavallo attraverso le fotocellule poste sulla linea di partenza, determinerà l'inizio del cronometraggio e contemporaneamente verrà visualizzato sul display luminoso e per un tempo che va dai 5 ai 15 secondi il numero del vitello estratto in maniera casuale dal sistema stesso. A tutti gli show di Ranch Sorting è richiesto un cronometro con display elettronico.

I cavalieri possono attraversare la linea di partenza a qualsiasi andatura

Art. 7- FERMATA DEL TEMPO

La mandria deve essere separata in ordine crescente; se una qualunque parte di un capo, numerato o non, supera la linea in un ordine non corretto, il Team riceverà un No-Time. Se una qualunque parte di un capo già separato supera nuovamente la linea di partenza al Team verrà assegnato un No-Time. Un vitello viene considerato separato quando il suo intero corpo ha completamente superato la linea di partenza. Non è possibile chiedere la fermata del tempo prima che tutti i vitelli numerati oltrepassino la linea di partenza. Dopo che è stato chiesto la fermata del tempo se fossero presenti altri vitelli nell'arena destinata alla mandria, il cronometro continuerà a scorrere finché l'ultimo di questi non avrà attraversato completamente (4 zampe) la linea di partenza, o fino all'esaurimento del tempo limite. Il passaggio dell'ultimo vitello numerato determinerà la fermata del tempo, anche se uno o entrambi i cavalieri sono nell'altra arena; il vitello dovrà attraversare completamente (4 zampe) la Foul Line.

Art. 8- LE ENTRATE

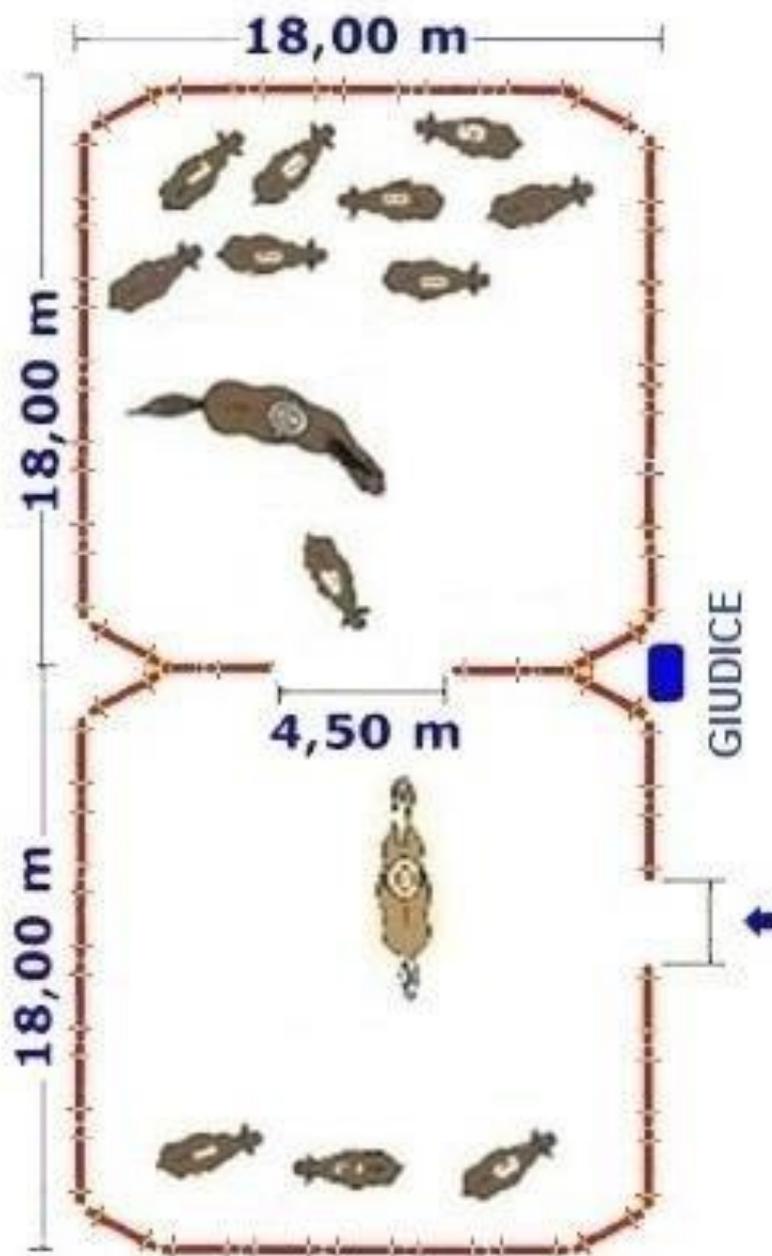
Un Team può iscriversi una sola volta per categoria e i due membri della squadra devono essere iscritti sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà anche i nominativi dei cavalli utilizzati. **Un cavaliere può gareggiare massimo 6 (sei) volte per categoria** cambiando però sempre il suo compagno.

Art. 9- CLASSIFICA E PUNTEGGI

I Team che "separano" in 2 Go si piazzano più in alto di quelli che separano solo in 1 Go, senza tener conto di quanti capi di bestiame sono stati separati o di quanto tempo in totale si è impiegato. Tutti i Teams in parità devono disputare lo spareggio; l'ordine di partenza fra le squadre in pareggio viene estratto a sorte.

Per quanto non previsto negli articoli sopra riportati si dovrà far riferimento alle norme previste nel Regolamento Generale del Team Penning.

CONFIGURAZIONE CAMPO GARA
(DISEGNO NON IN SCALA)



3 MAN 2 GATE SORTING

Art. 1- SCOPO DEL 3 MAN 2 GATE SORTING

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

Art. 2- NUMERAZIONE DEL BESTIAME

Tutti i vitelli devono essere numerati come previsto dall' Art. 6 del Regolamento Generale Team Penning Per tutto quanto non espressamente previsto nel presente articolo, si dovrà far riferimento alle norme generali del Team Penning.

Art. 3- CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA

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

Art. 4- TEMPO LIMITE

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

Art. 5- ASSEGNAZIONE DEL NUMERO AL TEAM

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

Art. 6- PARTENZA DEL TEAM

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

Art. 7- FERMATA DEL TEMPO

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

Art. 8- LE ENTRATE

Un Team potrà iscriversi una sola volta per categoria e i tre membri del Team dovranno essere iscritti sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà anche i nominativi dei cavalli utilizzati. **Un cavaliere può gareggiare massimo 6 (sei) volte per categoria.**

Art. 9- CLASSIFICA E PUNTEGGI

Un Go sarà considerato valido quando al termine del tempo limite il Team avrà separato almeno un vitello. In ogni caso vince il Team che avrà totalizzato il maggior numero di go validi con il maggior numero di vitelli separati nel minor tempo possibile. In caso di parità per le posizioni in premiazione, si effettuerà lo spareggio tra i Team interessati che prevederà il condurre nel Pen un unico vitello con il numero assegnato nel minor tempo. L'ordine di partenza fra le squadre in pareggio verrà estratto a sorte.

Per quanto non previsto negli articoli sopra riportati si dovrà far riferimento alle norme previste nel Regolamento Generale del Team Penning.

Art. 10- I GIUDICI

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti dalla SEF-ITALIA ed il loro numero

deve essere adeguato al livello della competizione ed al numero di squadre partecipanti:

minimo due per gare di Campionati Regionali, anche più di due per tutte le altre. In ogni gara ad uno dei Giudici sarà affidata la carica di Presidente di Giuria. Lo stesso avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro gg. 7 (sette) al recapito del Referente Nazionale e in copia alla Segreteria Nazionale.

N.B.: Il Collegio Giudicante verrà incaricato dal Comitato Organizzatore.

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

Il Presidente di Giuria ha il dovere di richiedere al comitato organizzatore l'autorizzazione della gara presenziata e rilasciata dall'organo preposto, in mancanza della quale non potrà dar via alla gara. La convocazione della Giuria da parte di un comitato organizzatore senza le apposite autorizzazioni non esime il comitato stesso, in caso di non effettuazione della gara, dalla regolarizzazione degli oneri dovuti ai membri della Giuria. Stesso dicasi per ciò che concerne la Segreteria Ufficiale e lo Staff organizzativo.

Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme previste dal Regolamento Generale Ufficiali di Gara in vigore