



REGOLAMENTO

Questo regolamento prevede n. 13 pagine

PROVA 2X20:

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

REGOLAMENTO GENERALE:

L'INIZIO DELLA COMPETIZIONE PARTE DA MEZZ'ORA PRIMA DELL'INIZIO DELLA STESSA E TERMINA MEZZ'ORA DOPO LE PREMIAZIONI.

1- LA SQUADRA:

La squadra è composta da due cavalieri, di cui un caposquadra; a lui è affidato il compito di rappresentarla in ogni occasione necessaria.

Ogni cavaliere ha un punteggio (rating) .

Il punteggio massimo della squadra potrà essere deciso per ogni gara SPECIAL EVENT, mentre per gare di Campionato annuale, i punteggi categoria verranno stabiliti all'inizio di ogni anno.

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

In ogni caso non sarà mai ammessa la partenza di una gara nel primo go con un solo cavaliere, pena NO TIME.

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

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

2- PUNTEGGIO DEI CAVALIERI:

Sarà compito di ogni referente Regionale SEF ITALIA entro il 30 gennaio di ogni anno, inviare alla Commissione Nazionale, il punteggio cavalieri.

Ad ogni cavaliere sarà attribuito un punteggio di valutazione compreso tra 1 e10, in base alla capacità ed all'esperienza dimostrata in gara.

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

Ad ogni nuovo cavaliere sarà attribuito un punteggio di valutazione data dalla Commissione ed al Referente dei Cavalieri;

Dopo la prima gara, e dopo aver visionato il cavaliere, la Commissione potrà rivedere o approvare il suo punteggio rating.



3- TEMPO LIMITE:

Il tempo limite previsto sarà di 60, 75 o 90 secondi in base alle categorie e sarà indicato nelle norme di partecipazione relative alla competizione stessa.

Sarà dato un avviso ai competitori di 30 secondi allo scadere del tempo massimo mediante un dispositivo acustico e dallo speaker.

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

4- LE ENTRATE E LE CATEGORIE:

Una squadra può iscriversi una sola volta per categoria (ad eccezione che uno dei cavalieri cambi cavallo) e tutti e due i membri della squadra devono essere iscritti sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà anche i nominativi dei cavalli utilizzati; in considerazione dei tempi sempre più brevi per la chiusura dei go vengono tollerate 5 iscrizioni a cavallo per categoria di gara, ed un massimo di 8 iscrizioni a giornata; salvo casi particolari approvati dal veterinario di servizio.

I cavalli degli ISTRUTTORI che correranno nella categoria ESORDIENTI, non verranno conteggiati come entrate.

Per le iscrizioni alla competizione o manifestazione di PROVA 2X20 i cavalieri dovranno essere in possesso di autorizzazioni a montare di livello B o C in corso di validità con visita medico sportiva, come pure le assicurazioni di cavalli utilizzati.

Le categorie previste nelle competizioni saranno precisate nelle norme di partecipazione relative alla competizione stessa.



5- SORTEGGIO E ORDINI DI PARTENZA:

Fatto idoneamente tramite sistema computerizzato: potrà essere cambiato solo nel caso in cui nella squadra successiva ci sia un cavaliere o un cavallo uguale, e non ci sia il cambio mandria, sarà avanzato o retrocesso di un posto.

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

6- ASSEGNAZIONE DEL NUMERO DEI CAPI ALLA SQUADRA:

Il numero della coppia dei vitelli che la squadra dovrà separare dalla mandria verrà assegnato attraverso il sistema POLARIS, e dovranno essere condotti attraverso i corridoi. Il numero sarà annunciato nello stesso momento in cui lo speaker lo comunicherà ai cavalieri impegnati nel go ed apparirà al momento della partenza sul tabellone luminoso generalmente posizionato di fronte ai cavalieri per 10 secondi.

Sarà motivo di squalifica l'attraversamento di numeri non assegnati (attraversamento totale del vitello o dei vitelli).

7- NUMERAZIONE DEL BESTIAME:

Tenendo presente che una buona visione da parte dei cavalieri e del pubblico dei numeri sui vitelli a loro assegnati renderà la gara più entusiasmante, si richiede che questi siano alti almeno 20 cm. stampati su un supporto resistente.

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

Saranno usate mandrie di 20 capi ognuna in 2 serie di 10 capi numerati dallo 0 al 9 e verranno utilizzate per un massimo di 10 squadre e di minimo 8.

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

In ogni caso però tutte le squadre dovranno gareggiare nell'arena con mandrie formate dallo stesso numero di capi.

Dovranno necessariamente essere previsti un adeguato numero di capi di scorta tali da consentire l'eventuale sostituzione di vitelli accidentalmente non idonei.

8- ROTAZIONE DELLE MANDRIE:

Ogni gruppo di 10 squadre deve utilizzare una mandria di 20 capi (nelle competizioni regionali eccezionalmente 16 capi).

Una nuova mandria deve essere usata per il successivo gruppo di squadre e così via fino al termine del primo go, all'inizio del secondo go si cambierà l'ordine di assegnazione delle mandrie, in modo che tutte le squadre gareggino con mandrie diverse.

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

9- SISTEMAZIONE DEL BESTIAME:

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

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

Sono consigliate femmine di peso 200-250 KG. Circa possibilmente prive di corna.

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

10- PARTENZA DELLE SQUADRE:

Quando la squadra termina la propria gara non dovrà abbandonare il campo ma avrà l'incarico di sistemare la mandria per la squadra successiva.

La nuova squadra dovrà attendere nella metà campo (zona corridoi), dietro la linea di partenza, fino a che tutta la mandria sia stata posizionata correttamente dai cavalieri della squadra precedente per la partenza della nuova squadra.

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

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



Al passaggio del naso del primo cavallo attraverso la linea di partenza, le fotocellule scatteranno e sarà visibile sul display il numero dei capi assegnato, il giudice di linea abbasserà la sua bandiera determinando così l'inizio del cronometraggio e lo speaker a questo punto comunicherà alla squadra il numero dei capi assegnato.

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

11- RITARDI:

La squadra chiamata dallo Speaker ha 30 secondi di tempo per presentarsi in arena pronta a partire, trascorsi 30 secondi sarà effettuata la seconda chiamata e trascorsi ulteriori 30 secondi l'assenza di mancanza di una valida motivazione sarà sanzionato con squalifica del go.

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

12- FERMATA DEL TEMPO:

Le squadre, per confermare la chiusura della propria gara, almeno uno dei due cavalieri, deve alzare il braccio verso il cielo, (il gomito deve oltrepassare la spalla), così si conferma la chiusura.

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

Fermare il tempo quando neanche un capo valido sia ancora passato per terminare la gara, sarà motivo di NO-TIME.

Tutti e due i cavalieri, per fermare il tempo e quindi la validità del go, devono essere entrambi in chiusura nella zona corridoi.

Per confermare la chiusura del tempo, il cavallo ed ovviamente il suo cavaliere, che ha il braccio alzato, deve essere rivolto verso la linea di partenza nel corridoio davanti al Giudice di corridoio.

Unicamente nel caso sia presente un vitello palesemente impossibilitato a deambulare, il Giudice opterà per la chiusura del tempo o per il rifacimento del go, sarà responsabilità esclusiva del cavaliere alzare il braccio per fermare il go se un vitello carica il cavallo, guadagnerà così la possibilità di rifare il go.

Se i cavalieri per non attenzione fanno percorrere allo stesso vitello il corridoio per due volte sarà assegnato n. 1 vitello.

La successione d'entrata nei corridoi sarà sempre stabilita prima di ogni gara.

13- CLASSIFICA DI GIORNATA:

La classifica finale di una competizione verrà stilata secondo il seguente ordine di merito:

- A) *SOMMA DI GO VALIDI (vince il maggiore)*
- B) *SOMMA DEI CAPI TOTALIZZATI (vince il maggiore)*
- C) *SOMMA DEI TEMPI OTTENUTI (vince il minore)*

Questo sistema sarà utilizzato in tutte le categorie.

Facciamo un esempio di gara:

Le categorie esempio 13 e 6 punti correranno insieme con un unico ordine di partenza ed un'unica classifica finale;



I primi 3 classificati assoluti saranno i vincitori della gara indipendentemente dalla categoria; a partire dal 4° posto si andranno ad estrapolare i primi 3 classificati della categoria 6 punti.

Le categorie 5 punti, esordienti e youth correranno insieme con un unico ordine di partenza, ma la classifica sarà indipendente per ogni singola categoria.

14- RESPONSABILITA' DELLA SQUADRA VERSO LA MANDRIA:

Una volta che la squadra è entrata nell'arena la squadra diventa totalmente responsabile della mandria assegnata, prima che il go inizi, cioè prima che parta il cronometrando del tempo e prima che alla squadra venga assegnato il numero, la squadra può segnalare ai giudici ed attendere la loro decisione, qualora ritenesse che all'interno della mandria in campo tra i vitelli ancora da utilizzare nel go vi sia un capo non idoneo.

Per capo non idoneo si intende un animale con il numero sul vitello non visibile, palesemente zoppo, cieco o ferito, il Veterinario e gli addetti alle mandrie, provvederanno ad espletare ed a certificare tale controllo; un capo lento, svogliato o stanco non sarà motivo di inidoneità. Una volta che la squadra si sia impegnata con il bestiame, nessuna ripetizione del go sarà concessa applicando in toto il concetto di FORTUNA o SFORTUNA del sorteggio, la squadra dovrà utilizzare al meglio i vitelli utilizzati ed ogni eventuale richiesta di fermata del go da parte dei cavalieri per la non idoneità del capo sarà squalifica. Non è consentito incitare il bestiame con le mani, con i piedi, funi, cappello o altre attrezzature pena la squalifica. Le redini possono essere utilizzate solo per incitare il cavallo usandole soltanto dal sottopancia indietro verso i posteriori e mai davanti pena la squalifica, le mani possono invece battere sui chaps del cavaliere.



SEF-ITALIA
SPORT E FORMAZIONE

15- RESPONSABILITA' DELLA SQUADRA VERSO IL CAMPO GARA:

L'eventuale modifica del posizionamento e delle dimensioni delle recinzioni e dei corridoi, a seguito di urti dei cavalieri o dei vitelli, che stanno svolgendo la gara, non daranno luogo ad interruzioni o ripetizioni del go, se in arena è tutto in condizioni di sicurezza.

Salvo decisioni del Giudice per mancanza di sicurezza, potrà fermare la gara ed assegnare il no tempo. Nel caso il danno sia stato provocato da cause non imputabili alla squadra, sarà concessa la ripetizione del go.

16- RIPETIZIONE DEL GO –RIPETIZIONE DELLA GARA:

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

Possono essere considerati errori tecnici ed organizzativi:

- *Il mal funzionamento della fotocellula;*
- *L'evidente ritardo nell'assegnare il numero da parte dello speaker (comunque è sempre scritto visibile sul display fronte ai cavalieri per 10 secondi al momento della partenza);*
- *L'errore di cronometrando;*
- *L'interferenza da parte degli addetti alla mandria con la squadra;*
- *L'assegnazione di un numero precedente utilizzato nella squadra precedente*
- *L'errore di numerazione dei vitelli;*
- *L'invasione di animali estranei nel campo gara;*

17- VITELLO CHE SALTA LE RECINZIONI:

Se un capo di bestiame lascia l'arena saltando le recinzioni, il Giudice stabilirà se aggiudicare una squalifica, qualora ritenga la fuga per conseguenza di troppa rudezza, oppure la ripetizione del go se le cause non sono imputabili alla squadra.

18- COMPORTAMENTO VERSO LA MANDRIA:

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

Pertanto è severamente vietato, pena la squalifica:

- **In ogni situazione che avvenga il contatto tra cavallo e vitello;**
- *L'urto del cavallo o del vitello da questo sospinto contro la mandria ferma;*
- *Il comportamento aggressivo del cavallo che pesti o morda o calci il vitello;*
- *Il formare un corridoio dai cavalieri che costringano i vitelli ad urtare qualsiasi ostacolo;*
- *L'inseguire impetuosamente un vitello e quindi farlo urtare contro un altro cavallo o vitello che si trovi casualmente sulla sua traiettoria;*
- *Nel caso in cui il vitello cada accidentalmente ed un cavaliere lo investe, sarà il Giudice che valuterà la situazione.*

NOTA GENERALE: per non aggiudicarsi una squalifica, i vitelli spinti dovranno avere sempre una via di fuga.



SEF-ITALIA
SPORT E FORMAZIONE

19- CADUTA DEL CAVALLO O DEL CAVALIERE:

La caduta del cavallo e del cavaliere determina la squalifica.

20- CODICE ABBIGLIAMENTO DEL CAVALIERE:

Tutti i partecipanti ed il personale di gara sono tenuti ad indossare un abbigliamento relativamente consono alla tipologia di bardatura del proprio cavallo, che rientrino nelle Monte da Lavoro.

Nel caso specifico di squadra dovrà essere simile.

ABBIGLIAMENTO D'OBBLIGO:

- *Camicia a maniche lunghe abbottonate;*
- *Camicia abbottonata, è concessa l'apertura del primo occhiello del bottone;*
- *Camicia dentro ai jeans;*
- *Jeans*
- *Cintura;*
- *Cappello;*
- *Stivali;*
- *Stivali anche fuori dai jeans;*

- *E' consentito indossare chaps e guanti;*
- *Fino al 31/12 del 14° compleanno potranno indossare solo speroni a goccia;*
- *Fino al 31/12 del 14° compleanno, anche il giubbotto rinforzato di protezione. Nel caso di minori, fino al 31/12 dello stesso anno del compimento del 18° anno, dovranno indossare caschetto rinforzato di protezione,*

In particolari condizioni climatiche potranno essere concesse deroghe dal Giudice;

Dall'ingresso in arena del cavaliere, fino al termine della sua gara, se perderà il cappello o qualsiasi altro oggetto, sarà causa di 5 secondi di penalità (tranne ferri del cavallo o paraglomi);

Sono vietati gli occhiali da sole;

Sono ammessi occhiali da vista (si consiglia occhiali da vista sportivi);

Il cappuccio delle felpe o dei giubbini non deve essere visibile;

L'infrazione del Codice di abbigliamento potrà essere causa di squalifica.

21- EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO:

SONO AMMESSI:

- *Qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozza, a cannone intero o spezzato.*
- *Qualsiasi tipo di imboccature senza leve eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale o collare.*
- *Sono ammessi tutti i chiudi bocca purché posizionati sopra l'imboccatura.*
- *Speroni a goccia o rotella che non procurino lesioni al cavallo.*



SONO VIETATI:

- *Tutti i tipi di martingala uniti ad imboccature a leve.*
- *Tutti i tipi di abbassa testa fissi, elastici o scorrevoli.*
- *Tutti i tipi di torciglioni con qualsiasi imboccatura a leve:*
- *Tutti i morsi o filetti con cannone inferiore agli 8 mm. Oltre che alle imboccature con catena.*
- *Martingala tedesca*
- *Sono espressamente vietate tutte le modifiche fatte alle imboccature che provochino costrizioni.*
- *E' vietato in gara avere code legate o intrecciate.*
- *E' vietato entrare in gara con qualsiasi tipo di frustino.*
- *Sono vietati tutti i tipi di chiudi bocca in metallo e qualsiasi tipo di imboccatura o bardatura da addestramento compreso redini di ritorno.*

I SOPRA CITATI DIVIETI SONO SANZIONABILI CON SQUALIFICA.

22- CODICE DI COMPORTAMENTO:

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

- *Massimo rispetto nei confronti di tutti gli animali presenti alle manifestazioni e massimo rispetto nei confronti di tutti coloro che stanno operando per una buona riuscita della manifestazione quindi compreso anche tutto il pubblico.*
- *Massima celerità nelle chiamate in campo per ordine di partenza.*

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

Ricordando che un cavallo ferito o dolorante non può assolutamente gareggiare, i Giudici possono eseguire controlli sulle imboccature utilizzate e sulle condizioni fisiche dei cavalli, sia in entrata che in uscita dall'arena e durante la gara.

In caso di eventuali gravi infrazioni (cavalli lesionati in bocca o sul costato, ecc..) se comprovate dal Presidente di Giuria, verranno adottati nei confronti del cavaliere in questione, immediati provvedimenti di squalifica della squadra dalla gara in corso (pertanto anche dalla classifica e dagli eventuali premi).

23- COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO:

Comprovata la PROVA 2X20 attività sportiva, come tale, attraverso questo Articolo del proprio Regolamento, cerca di conglobare a tutti gli effetti, cavalieri ed addetti all'Organizzazione di questa disciplina giornate dedicate ad una sana e divertente competizione.

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

Per comportamento antisportivo si intende:

- *Atteggiamento volgare ed irrispettoso verso i cavalieri, il pubblico, i Giudici ed il Personale di gara.*
- *Uso eccessivo di linguaggio scurrile ed offensivo*
- *Eccessivo maltrattamento del proprio cavallo o della mandria*
- *Palesi stati di alterazioni psico- fisiche*

Per tali comportamenti il Giudice avrà la facoltà di ammonire tramite Cartellino Giallo.

Al secondo cartellino Giallo o al primo Cartellino Rosso, determinerà la squalifica di giornata.

Ogni azione di comportamento antisportivo che comporti la squalifica del concorrente o della squadra, deve necessariamente essere segnalato dal Presidente di Giuria sulla relazione di gara.

I casi di squalifica sopra citati potranno essere ulteriormente sanzionati con una o più giornate di squalifica per le tappe successive che dovranno essere vagliate dalla Commissione ufficiale di gara PROVA 2X20 e dai Referenti Regionali SEF ITALIA che saranno comunicate entro 8 gg. Dal termine della gara in questione.

Resta inteso che le squalifiche di cui sopra non precludono l'eventuale apertura di apposito procedimento disciplinare con i competenti organi di giustizia e che pertanto le stesse non hanno nulla a che vedere con le sanzioni pecuniarie o amministrative di competenza della procura di SEF ITALIA.

24- PERSONALE DI GARA:

E' assolutamente vietato al Personale di gara, impegnato in una competizione a qualsiasi titolo, partecipare alla stessa come cavaliere. Fanno parte del Personale di gara:

- *Giudici*



- *Speaker*
- *Cronometristi*

25- GIUDICI:

I Giudici devono essere riconosciuti SEF ITALIA, ed il loro numero deve essere adeguato alla competizione.

Le Regionali minimo 2, le Nazionali minimo 3.

Le gare di campionati Regionali, potranno essere giudicate dai Candidati Giudici (Giudici Regionali) mentre tutte le altre dovranno essere giudicate dai Giudizi Nazionali.

Il Giudice di linea, posizionato sulla linea di partenza.

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

Negli spazi prima e durante la gara i Giudici sono tenuti ad osservare i cavalli ed i cavalieri sia in campo prova che in campo gara.

I Giudici dovranno essere aggiornati sui regolamenti SEF ITALIA, averli accertati ed applicarli con la massima professionalità ed imparzialità.

In ogni gara ad uno dei Giudici sarà affidata la carica di presidente di Giuria, lo stesso avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro 7 gg. (sette) al Dipartimento di Equitazione Americana e per conoscenza al Comitato Regionale di SEF ITALIA di pertinenza o viceversa.

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



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 cavalieri e dei cavalli secondo quanto stabilito dal Regolamento particolare di gara e certificherà, assumendosene la piena responsabilità insieme all'Organizzazione dell'evento, alla Giuria, di aver visionato la validità in corso delle patenti SEF ITALIA e dei cavalieri iscritti.

Nel caso il cavaliere non è in grado di esibire la propria patente, ed il Comitato Organizzativo si trovi nella situazione di non poter controllare, il cavaliere potrà sottoscrivere un'autocertificazione che attesti la sua idoneità alla partecipazione alla gara.

Nel caso in cui un cavaliere risultasse aver preso parte ad una manifestazione in assenza dei requisiti, in presenza della suddetta autocertificazione, verranno intraprese sanzioni disciplinari nei suoi confronti, viceversa se il cavaliere risulta aver partecipato ad una manifestazione in assenza dei requisiti previsti, le sanzioni disciplinari, in assenza dell'autocertificazione, saranno intraprese anche nei confronti del comitato Organizzatore.

La Segreteria inoltre redigerà gli ordini di partenza, le classifiche finali e sarà a cura dello Staff Organizzativo disporre del Personale idoneo per la chiamata delle squadre al cancello di entrata, del trattorista per il passaggio del fondo, del Personale per la cura del bestiame, ecc...

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

- *Ambulanza*
- *Emergenza di primo soccorso*

- Veterinario di servizio
- Maniscalco di servizio

Il Maniscalco di servizio, non è tenuto a pareggiare un cavallo che perde il ferro.

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

27- LO SPEAKER:

L'arena, dove si svolge la gara, dovrà disporre di un adeguato impianto di diffusione sonora tale che i concorrenti, i Giudici, ed il pubblico possano intendere chiaramente le comunicazioni fornite dallo Speaker.

Lo speaker, in qualità di presentatore, dovrà comportarsi con la massima professionalità, essere al corrente dei Regolamenti di gara e delle procedure relative al suo svolgimento, presentare cavalieri e cavalli al fine di coinvolgere il pubblico nello show, senza tuttavia impedire la comunicazione tra i cavalieri.

- Indicherà senza preamboli il numero estratto contemporaneamente all'abbassarsi della bandiera del Giudice di linea, non appena il primo cavallo attraverserà la linea di partenza;
- Eviterà di suggerire strategie o situazioni alla squadra impegnata nella competizione (es.: ATTENZIONE! I VITELLI STANNO TORNANDO, SAREBBE MEGLIO CHIUDERE CON UN CAPO, ECC..)

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



28- I CRONOMETRISTI:

Il rilevamento dei tempi realizzati dalla squadra sarà affidato a cronometristi e speaker;

Sono nell'attrezzatura le fotocellule, un tabellone luminoso, che sarà posizionato visibilmente a cavalieri e pubblico.

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

29- GLI ADDETTI ALLE MANDRIE:

Gli addetti alle mandrie sono i responsabili della preparazione omogenea delle mandrie per l'uso della competizione, con la sostituzione del capo o dei capi che non ritenessero idonei allo scopo.

Sono altresì responsabili della gestione delle mandrie e della loro rotazione durante la competizione;

Sono responsabili del benessere di stallaggio delle mandrie;

Dovranno tenere un comportamento professionale svolgendo la loro funzione rapidamente, cercando di non affaticare inutilmente la mandria.

30- DIMENSIONI DELL'ARENA:

Il campo gara per un migliore andamento della gara è consigliabile di forma ellittica.

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

Le recinzioni dovranno avere un'altezza minima di 1.60 metri, interasse tra barre longitudinali di 25 cm, dovranno essere adeguatamente collegate tra loro, robuste per poter sostenere gli urti della mandria.

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

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

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

31- RECLAMI:

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

Per essere inoltrato, il reclamo, dovrà essere presentato così:

- *In dignitosa forma scritta, firmata dal capo squadra dove si riporti data, luogo, nome della squadra e descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo.*

N.B. Eventuali video non saranno visionati.

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

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

Il reclamo presentato sarà esaminato il più presto possibile, compatibile con le esigenze di svolgimento della manifestazione, del Presidente di Giuria e la sua decisione, che sarà definitiva, verrà comunicata al capo squadra non appena possibile, in forma scritta.

Nessun reclamo sarà accettato nei confronti di altre squadre.



SEF-ITALIA
SPORT E FORMAZIONE

Esempio di CAMPO GARA – misure 30 x 60

ZONA CORRIDOI

