



PREMESSA

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

- dai Comitati Organizzatori
- da coloro che vi prendono parte (Cavalieri debitamente autorizzati e dai loro assistenti)
- dai Turn Back e dagli addetti all'entrata dei concorrenti (Team)
- 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 FITETREC-ANTE, dei suoi rappresentanti, delle Giurie e dei commissari di gara in tutte le decisioni di carattere Tecnico e disciplinare attinenti alle attività del presente Regolamento.

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

Le manifestazioni possono essere indette dalle Associazioni affiliate FITETREC-ANTE oppure dai Comitati Regionali e/o Nazionale FITETREC-ANTE.

IL TEAM PENNING

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

La competizione si svolge in due manches, denominate "Go" , al termine delle quali sarà stilata la classifica finale di giornata.

N.B. Nelle Gare denominate "Special Event", previo preavviso al Collegio giudicante ed ai Partecipanti, la competizione in 2 (due) Go può **non** essere applicata.

Al secondo GO di suddette competizioni accederanno esclusivamente quei Team che avranno totalizzato nella prima manche, un GO valido (almeno un vitello rinchiuso nel Pen entro lo scadere del tempo limite prestabilito) .



INDICE DEI PARAGRAFI

1. Il Team
2. Tempo Limite
3. Le Entrate e le Categorie
4. Sorteggio Ordine di Partenza
5. Assegnazione del numero al Team
6. Numerazione del Bestiame
7. Rotazione delle Mandrie
8. Sistemazione del Bestiame
9. Partenza del Team
10. Ritardi
11. Fermata del Tempo
12. Numero massimo dei capi
13. Classifica e punteggi
14. Responsabilità del Team verso la Mandria
15. Responsabilità del Team verso il campo gara
16. Re-Run e Re-Start
17. Vitello che salta le recinzioni
18. Comportamento verso la mandria
19. Caduta del cavallo e/o del Penner
20. Abbigliamento del Penner
21. Caduta del Cappello
22. Equipaggiamento del cavallo
23. Codice di comportamento
24. Comportamento anti-sportivo
25. Personale di gara
26. Collegio Giudicante
27. Lo Staff organizzativo
28. Lo Speaker
29. Gli Herd Settler e i Turn back
30. Il cronometro
31. Configurazione dell'Arena
32. Schema grafico dell'Arena
33. Rider Rating (Punteggio dei Penner)
34. Reclami
35. Criteri di selezione per accedere al TROFEO DELLE REGIONI FITETREC-ANTE+
36. Iscrizione ai campionati
37. Costi e Rimborsi Spese
38. Cattle Penning
39. Ranch Shorting



1. Il Team

Il Team è composto da numero 3 (tre) Penners tra i quali uno deve essere identificato come Caposquadra; esso deve essere segnalato sul modulo di iscrizione, a lui è affidato il ruolo di rappresentare il Team in ogni occasione necessaria.

Effettuato il primo GO, nel caso uno dei Penners fosse impossibilitato a proseguire nella competizione, i restanti membri del Team possono decidere di terminare la competizione, secondo GO, in due. In ogni caso non sarà mai concessa la partenza con soli due Penners al primo GO, pena il NO-TIME.

Non è ammessa alcuna sostituzione di Penners tra il primo ed il secondo GO.

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

(il Veterinario di Servizio è il Veterinario nominato e convocato dal Comitato Organizzatore e che ha il compito di sopra visionare tutta la competizione, ed il suo nominativo è riportato nella "Relazione di Giuria").

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

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

Il Punteggio personale (Rating) di ogni cavaliere verrà assegnato dalla Commissione Team Penning FITETEREC-ANTE, previa consultazione dei risultati ottenuti durante i periodi agonistici interessati. Essa avrà valenza dallo 01 Gennaio dell'anno agonistico in questione (es 2011) al 31/12 dell'anno successivo (cioè 2012); cioè il Rating del cavaliere rimarrà il medesimo per un periodo di 2 (due) anni.

2. Tempo Limite

Il tempo limite previsto varierà tra i **60** ed i **90** secondi, in base alle categorie e dovrà essere indicato sulle norme di partecipazione relative alla competizione stessa.

Allo scadere del tempo massimo verrà dato avviso ai competitori mediante strumento acustico automatico o dallo Speaker mezzo autoparlante.

Il punteggio del tempo limite, conteggiato ai fini della classifica come NO-TIME, sarà segnalato dal Giudice di Linea con lo sventolio della bandiera.

3. Le Entrate e le Categorie

Ad un Team (tre binomi Penner/cavallo) è concesso iscriversi una sola volta per categoria e tutti i membri della squadra devono essere regolarmente iscritti sul medesimo modulo di iscrizione che obbligatoriamente deve riportare anche i nominativi dei cavalli utilizzati.

Verranno accettate un massimo di numero 5 (cinque) iscrizioni del medesimo cavallo ad una gara; fatta eccezione della categoria YOUTH ove non è fissato alcun limite per le entrate del cavallo, e della categoria denominata FUTURITY ove, data la giovane età dei soggetti ivi impegnati, il numero massimo delle entrate del medesimo cavallo è ristretto a 2 (due).



Regolamento Team Penning FITECTREC-ANTE 2011

N.B. onde evitare eventuali errori di interpretazione, in questo Regolamento, relativamente al paragrafo sopra riportato, per "Gara" si intende la competizione, non la categoria: pertanto con gara possiamo intendere Campionato Regionale, Campionato Nazionale, Special Event ; non categorie quali open, limited, ecc...

Per l'iscrizione alle competizioni o manifestazioni di Team Penning, i Penners dovranno essere in possesso dell'autorizzazione a montare (Patente) FITECTREC-ANTE in corso di validità e disponibile, come pure dei Passaporti APA dei cavalli, anch'essi in corso di validità con le vaccinazioni in regola e disponibili per il visionamento da parte del Veterinario di Servizio e della Segreteria.

Le competizioni di Team Penning quali Special Event, Trofei, Campionati Sociali, Futurity, Maturity, Derby potrebbero prevedere diverse categorie di partecipazione scelte tra quelle sotto elencate, preventivamente comunicate ai cavalieri sui programmi di gara; mentre per i Campionati Regionali ed il Campionato Nazionale sono previste le seguenti Categorie :

- **INTERMEDIATE OPEN** : è una classe aperta a tutti i Penners con un limite massimo di Rating totale di 16 punti; nello stesso team non possono partecipare due Penners con un Rating di 7 punti. Il tempo massimo previsto per questa classe è di **60** secondi.
- **LIMITED OPEN** : è una classe aperta a tutti i Penners con un limite massimo di Rating totale di 11 punti; nello stesso team non possono partecipare due Penners con un Rating di 5 punti. Il tempo massimo previsto per questa classe è di **90** secondi.
- **YOUTH** : è una classe riservata a tutti i Penners con un'età compresa tra gli 8 anni e i 18 anni (se non già compiuti all'inizio del campionato).

Il Team può essere composto sia da tre Penners minorenni che da due Penners minorenni ed uno maggiorenne.

Nel caso in cui il Team sia composto da numero tre Penners minorenni, in arena dovrà sempre essere presente un Turn-Back, oppure l'istruttore FITECTREC-ANTE o il preparatore, purchè maggiorenne, che si posizionerà in fondo al Pen, senza intervenire in alcun modo nella competizione fatto salvo delle situazioni di pericolo, Il nominativo dell'Istruttore e/o del Preparatore dovrà essere comunicato alla segreteria al momento dell'iscrizione.

Il Team composto da tre minori prenderà regolarmente posizione alla classifica di giornata della categoria, concorrerà al premio "Miglior GO" ove previsto, parteciperà in caso di vittoria alle premiazioni della giornata e accumulerà punti per la classifica del Campionato regionale e/o Nazionale.

Nel caso in cui il Team sia composto da due minorenni ed un maggiorenne, il nominativo del Penner maggiorenne dovrà essere comunicato alla Segreteria di Gara al momento dell'iscrizione e da essa approvato (o dal comitato Organizzatore); in questo caso il componente maggiorenne non dovrà pagare la quota di iscrizione e quindi non parteciperà ne al Premio di giornata, ne al premio di campionato.

Nel Team composto da due minorenni ed un maggiorenne, il Penner maggiorenne non potrà entrare in mandria se non per seguire un capo sfuggito ad un altro penner, non potrà aiutare a spingere un capo nel Pen Side e non potrà chiudere il tempo (come da regolamento U.S.T.P.A. " Associazione Team Penning Americana).

Il tempo per questa categoria è di **90** secondi.

- **NOVICE** : è una classe riservata a tutti i Penners con un limite massimo di Rating totale di 6 punti; Il tempo per questa categoria è di **90** secondi.

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

Per quanto riguarda la categoria Youth, i cavalieri di età compresa dagli 8 ed i14 anni, in possesso di autorizzazione a montare tipo A1. potranno partecipare alla gara, non entreranno però nelle classifiche ne di giornata ne di campionato; essi separatamente, entreranno in una classifica "di merito" .



Stessa cosa è riservata a tutti i cavalieri maggiorenni in possesso di autorizzazione a montare di tipo A1: essi potranno prendere parte alla Categoria Novice, ma non entreranno a far parte ne delle classifiche di giornata ne di quelle di campionato; ad essi sarà riservata, separata, una classifica “di merito”.

4. Sorteggio Ordine di Partenza

L'ordine di partenza delle squadre verrà determinato mediante estrazione alla presenza dei “Capi Squadra”; tale ordine sarà mantenuto il medesimo per tutti i GO della competizione e non potrà mai in alcun caso essere modificato (E' pertanto fatto assoluto divieto dell'utilizzo del Sistema denominato “Ordine Inverso di Entrata”).

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

5. Assegnazione del numero al Team

Il numero della terna di capi che il Team dovrà separare e cercare di condurre nel Pen avverrà in maniera automatica e casuale esclusivamente per mezzo del Sistema Elettronico Meccanizzato tipo “Polaris” e verrà comunicato ai concorrenti nel momento in cui almeno uno di loro oltrepassa la Start-line mediante il display Elettronico della fotocellula e dallo Speaker mezzo autoparlante.
E' fatto assoluto divieto di qualsiasi manualità nell'estrazione del numero della terna dei vitelli.

6. Numerazione del Bestiame

Tenendo presente che una buona visione da parte dei Penners e del pubblico dei numeri sui capi a loro assegnati renderà la gara più entusiasmante, si richiede che questi siano alti almeno 20 cm, stampati su supporto resistente. Il numero potrà essere di colore nero su supporto con sfondo di colore giallo o bianco (vedi Regolamento U.S.T.P.A.) .

I numeri devono essere applicati su ambo i lati della schiena di ogni singolo vitello, a circa 20 cm dietro la spalla.

Durante la competizione dovranno essere utilizzate mandrie composte da un numero non inferiore ai 21 (ventuno) capi, divise ognuna in tre serie, tutte numerate a partire dal numero “0” .

Indipendentemente dal numero dei soggetti che compongono le mandrie, tutti i Team concorrenti dovranno gareggiare in arena con mandrie formate dallo stesso numero di capi.

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

N.B. Nel caso in cui un vitello sia ritenuto , a parere unanime ed insindacabile del Collegio Giudicante non idoneo, in quanto ad esempio svogliato, stanco, o particolarmente aggressivo , al termine del primo GO, questo potrà essere sostituito.

7. Rotazione delle Mandrie

L'intercalarsi dei cambi mandria sarà deciso dal Presidente di Giuria.

In ogni caso però tutti i Team concorrenti dovranno gareggiare nell'arena con mandrie formate dallo stesso numero di capi.



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

8. Sistemazione del Bestiame

E' opportuno sistemare i recinti dei capi adiacenti al lato corto del Cattle-Side, in modo da evitare la dispersione dei capi.

Sono preferite le razze Limousine, Hereford, Angus o incroci e sono vivamente sconsigliate le razze da latte. E' auspicabile l'utilizzo di animali di sesso femminile, di peso indicativo di 200 – 250 kg, possibilmente prive di corna.

I capi dovranno avere a disposizione fieno ed acqua per dissetarsi durante tutta la manifestazione; nelle giornate di sole torrido dovranno avere a disposizione una zona ombreggiata mentre nella stagione fredda è obbligatoria la vitellaia sistemata all'interno dell'arena stessa, o comunque coperta e riparata dalle intemperie e dagli agenti atmosferici di qualsiasi genere.

9. Partenza del Team

Il Team deve attendere nel Pen-side, dietro la linea di partenza (Foul-Line), che la mandria sia stata completamente radunata nel Cattle Side dagli Herd settlers.

La linea di Partenza deve essere vistosamente segnalata mediante l'utilizzo di apposite bandiere.

Quando il giudice di linea alza la bandiera, il Team deve partire senza indugio pena il NO-TIME.

Qualora a causa del sorteggio un cavallo sia stato impegnato nel Team antecedente a quello che sta per entrare in campo, il giudice concederà alcuni minuti al Team per permettere al cavallo di recuperare.

Al passaggio del naso del primo cavallo attraverso la linea di partenza (Foul-Line) il giudice di linea abbasserà la bandiera determinando così l'inizio del cronometraggio e lo Speacker a questo punto comunicherà tempestivamente al Team impegnato il numero della terna di vitelli assegnatagli.

La linea di partenza (Foul Line) deve essere oltrepassata, prima della chiusura del tempo del GO, da tutti i cavalli a qualsiasi andatura, pena il NO-TIME.

10. Ritardi

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

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

11. Fermata del Tempo

Qualsiasi membro del Team può fermare il tempo quando uno o più capi sono entrati completamente nel Pen. Per chiudere il tempo il Penner dovrà far oltrepassare al naso del suo cavallo la linea di ingresso del Pen ed alzare intenzionalmente la mano al di sopra della spalla; il Giudice di Pen abbasserà la bandiera fermando il tempo non appena il naso del cavallo avrà oltrepassato la linea di ingresso del Pene la mano del concorrente sarà stata alzata al di sopra della spalla.

Richiedere la chiusura del tempo quando un vitello non è ancora entrato completamente nel Pen sarà sanzionata con NO-TIME (per "passato completamente" si intende che tutte e quattro le zampe, la testa e la coda siano all'interno del Pen prima dell'entrata del naso del cavallo).



Dopo che è stato chiuso il tempo, se nel Pen-Side fossero presenti altri capi o nel Cattle-Side fossero presenti Penners, il cronometro continuerà a scorrere finché l'ultimo di questi non avrà attraversato completamente (con tutte e quattro le zampe) la Foul-Line.

Quindi, per chiudere il tempo, nel Cattle-Side non dovranno essere presenti Penners e nel Pen-Side non ci dovranno essere capi al di fuori di quelli rinchiusi nel Pen; il raggiungimento di questa condizione sarà segnalata dalla bandiera del Giudice di linea.

Unicamente nel caso in cui sia presente nel Pen-Side una capo accasciato o impossibilitato a deambulare, il Giudice opererà per la chiusura del tempo nonostante la presenza di tale capo.

Quando è stato chiuso il tempo e vi sono ancora capi che devono uscire dalla Pen-Side e/o Penners che devono uscire dalla Cattle-Side ed attraversare la Foul-Line, la situazione all'interno del Pen deve restare immutata (nessun vitello può uscire o entrare nel Pen) pena il NO-TIME.

Un vitello si intende "sfuggito" quando una qualsiasi parte del suo corpo esce dall'apertura del Pen.

Chiedere la chiusura del tempo mentre all'interno del Pen si trova un capo "sporco" (cioè un capo con il numero sbagliato) comporterà l'assegnazione da parte del Giudice di un NO-TIME.

12. Numero massimo dei capi

In qualunque momento del GO, se un numero superiore ai 4 (quattro) capi avrà varcato la Foul-Line sarà assegnato un NO-TIME. Il quinto animale dovrà però aver attraversato completamente (con tutte e quattro le zampe) la Foul-Line.

13. Classifica e punteggi

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

In ogni caso vale il concetto che chi avrà chiuso con tre capi si piegherà meglio di chi avrà chiuso con due; chi avrà chiuso con due capi si piegherà meglio di chi avrà chiuso con uno ed infine, chi avrà chiuso con un solo capo nel Pen si piegherà meglio di chi avrà totalizzato NO-TIME.

La Classifica finale di una competizione svolta in più GO verrà stilata seguendo il seguente criterio meritocratico:

- Somma dei GO validi (vince il maggiore)
- Somma dei capi totalizzati (vince il maggiore)
- Somma dei tempi ottenuti (vince il minore)

Quindi, a parità di GO validi, la prima discriminante sarà il numero dei capi totalizzati e successivamente sarà discriminante la differenza dei tempi impiegati.

Se in una competizione non fosse possibile, per cause di forza maggiore e/o decisione del presidente di giuria, portare a termine il numero previsto di GO, la classifica all'ultimo GO completato determinerà i vincitori. In caso di parità per il primo posto, si effettuerà lo spareggio tra i due Team a pari merito con un terzo GO (i GO di "spareggio" non sono da considerarsi validi ai fini dei punteggi delle classifiche di campionato).

Nelle gare nazionali e regionali autorizzate dalla FITETREC-ANTE, che si svolgono in più tappe, la classifica finale sarà stilata in base alla tabella punti americana (utilizzata negli USA dalla U.S.T.P.A.) che terrà conto del piazzamento del team e del numero totale dei Team iscritti ad ogni gara effettuata.



TABELLA PUNTEGGI AMERICANA

Piazzamento/ N° Teams	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 44	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Inoltre :

- Al GO più veloce di ogni categoria verrà assegnato 1 (uno) punto valido per la classifica.
- Alla partecipazione ad ogni tappa di campionato verranno assegnati 3 (tre) punti validi per la classifica
- Nella classifica del campionato va tenuta anche la classifica dei go validi, dei vitelli e dei tempi, che saranno utilizzati come discriminante in caso di parità.

Ogni cavallo ed ogni cavaliere avrà uno spazio a lui riservato ove verrà annotato lo storico relativo all'attività agonistica (Show Record) aggiornato periodicamente dalla Segreteria nazionale con i piazzamenti.

Tali informazioni saranno disponibili e consultabili sul sito www.fitetrec-ante.com.

14. Responsabilità del Team verso la Mandria

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

Prima che il GO inizi, cioè prima che parta il cronometrando del tempo e prima che al Team venga comunicato il numero della terna di vitelli assegnatagli, il Team ha la facoltà di segnalare ai Giudici qualora ritenesse che all'interno della mandria in campo, tra i capi ancora da utilizzare nel GO, vi sia un capo non idoneo, ed attendere la loro decisione in merito successivamente al consulto veterinario.

Per capo non idoneo si intende un animale palesemente zoppo, cieco o ferito ed il veterinario di servizio provvederà a espletare ed a certificare tale controllo; un capo lento, svogliato o stanco non sarà motivo di inidoneità.

Nel caso in cui il vitello sia ritenuto idoneo dal Veterinario di Servizio e dai Giudici, il GO prenderà regolarmente il via; in caso contrario, il vitello sarà sostituito all'interno della propria mandria prima di procedere all'esecuzione del GO.

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

Non è consentito incitare il bestiame toccandolo con le mani, con i piedi, con le redini, con il cappello o altre attrezzature, pena il NO-TIME.



Le redini possono essere utilizzate solamente per incitare il cavallo usandole soltanto dietro il sottopancia verso i posteriori e mai avanti ad esso, pena il NO-TIME.

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

15. Responsabilità del Team verso il campo gara

L'eventuale modifica del posizionamento e delle dimensioni del Pen a seguito di urti dei Penners o dei capi da loro inseguiti, non daranno luogo a interruzione o ripetizione del GO e la squadra dovrà portare a termine il GO con la situazione da esse provocata.

Nel caso in cui il danno e/o l'alterazione sia stata provocata da cause non direttamente imputabili al Team, sarà, previa valutazione del Presidente di giuria, concesso un Re-Run.

16. Re-Run e Re-Start

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

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

Possono essere considerati errori tecnici organizzativi :

- il malfunzionamento della fotocellula
- l'errore di cronometraggio
- l'evidente ritardo nell'assegnare il numero da parte dello Speaker
- l'interferenza da parte di uno degli Herd Settlers con il Team
- l'assegnazione di un numero già precedentemente utilizzato
- l'errore nella numerazione dei capi
- l'invasione del campo gara da parte di un animale estraneo

Particolare cura dovrà essere posta dagli Herd settlers nel rimescolamento della mandria quando si andrà ad effettuare un Re-Start o un Re-Run in quanto si riutilizzerà lo stesso numero dei capi appena estratto.

Nel caso in cui un numero applicato ad un vitello risultasse poco visibile, ad esempio nel caso in cui il numero sia accartocciato o sporco, il Team può richiedere entro **e non oltre 30 secondi dall'inizio del GO** di ripetere il GO previa sistemazione del numero da parte degli Herd Settlers.

Trascorsi tale tempo non verranno più accettate da parte del Collegio giudicante richieste di sospensione e/o ripetizione del GO determinate dalla poca **visibilità del numero e tale ritardo nella richiesta verrà sanzionato con un NO-TIME.**

Nel caso in cui un vitello urti il cavaliere nel tunnel o all'interno del Pen, senza che quest'ultimo avanzi con il proprio cavallo verso il vitello, non sarà considerato NO-TIME.

Al contrario, nel caso in cui sia il cavaliere ad avanzare e/o a spostarsi in direzione del vitello creando quindi un contatto con quest'ultimo, tale azione verrà sanzionata con un NO-TIME.

Nel caso in cui un vitello, anche se di numero diverso da quello assegnato al Team, di sua spontanea iniziativa urta contro un cavallo durante la competizione, al Team non verrà assegnato il NO-TIME determinato dal contatto.

In qualsiasi caso e in qualsiasi momento un cavaliere urti con il proprio cavallo un vitello, sia esso facente parte della terna assegnatagli che non, se il contatto avviene tra la spalla ed il posteriore, verrà in ogni caso penalizzato con un NO-TIME.

Nel caso in cui, durante un recupero verso la mandria da parte di un cavaliere, quest'ultimo non riesca a raggiungere il vitello e lo stesso si "schianta" contro la mandria, verrà in ogni caso accordato un NO-TIME per eccessiva pressione.



Nel caso in cui, sia durante un'azione di recupero che durante l'estrazione dalla mandria di un capo, un vitello si appoggi spontaneamente al cavallo impegnato nell'azione, e comunque restando sempre uguali le posizioni di entrambi gli animali (alla pari), in questo caso al Team non verrà assegnato il NO-TIME.

Nel caso in cui un vitello, prima di essere estratto da parte di un cavaliere impegnato nel gioco, si accasci a terra, potrà essere concesso al Team un Re-Run; al contrario, nel caso in cui durante il gioco e sotto pressione da parte del cavaliere il vitello si accasci a terra, al Team verrà assegnato un NO-TIME per eccessiva pressione.

17. Vitello che salta le recinzioni

Se un capo di bestiame della terna assegnata lascia l'arena saltando la recinzione, il Giudice stabilirà se assegnare o no un NO-TIME alla squadra qualora ritenga che la fuga del vitello sia stata la diretta conseguenza di un'ingiustificata rudezza adottata dal Penner durante l'inseguimento; oppure, il Giudice potrà decidere di fare ripetere il GO (Re-Run) qualora non ritenesse il Team responsabile dell'evento. Se a lasciare l'arena è un vitello non assegnato, il Giudice deciderà se proseguire con il GO o fermarlo, mentre gli Herd Settlers provvederanno al recupero del vitello.

18. Comportamento verso la mandria

Lo scopo del Team Penning è quello di fermare e condurre un vitello nella direzione prescelta senza l'uso di ingiustificata rudezza.

Pertanto è severamente vietato e penalizzato con NO-TIME :

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

Nel caso in cui un vitello cada accidentalmente ed un Penner lo investa, verrà valutato dal Giudice se è stato fatto il possibile per evitarlo: in caso di valutazione negativa sarà assegnato un NO-TIME.

Nota Generale : Per non incorrere nel NO-TIME per ingiustificata rudezza, al vitello dovrà sempre essere lasciata una via di fuga.

Il giudizio del Giudice a riguardo è insindacabile.

19. Caduta del cavallo e/o del Penner

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



20. Abbigliamento del Penner

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

Per abbigliamento prettamente western si intende :

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

E' consentito indossare chaps, chinks, cintura con o senza fibbia e guanti.

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

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

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

21. Caduta del Cappello

Se un Penner, iniziato il cronometraggio del GO, prima di superare la Start-Line perde il cappello, riceverà un NO-TIME (per perdita del cappello si intende il distacco dello stesso dalla testa del cavaliere, anche se questo rimane appoggiato sul corpo del Penner o sul cavallo).

22. Equipaggiamento del cavallo

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

- sella di tipo western dotata di pomo (corno)
- testiera e redini western

Sono ammessi :

- qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozzale, a cannone rigido o spezzato
- qualsiasi tipo di imboccatura senza leve (filetto ad anelli, a uovo, a "D", ecc..) eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale o munita di collare
- è ammesso l'uso del filetto a torciglione, con cannone di diametro non inferiore a 8 mm, con qualsiasi tipo di imboccatura senza leve
- sono ammessi barbozzali di cuoio, sintetici, a catena piatta o snodata
- sono ammessi chiudi bocca sintetici o in cuoio purchè 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 abbassatesta fissi, scorrevoli o elastici
- è vietato l'uso del cannone a torciglione con qualsiasi tipo di imboccatura a leve



- è vietato l'uso del J.C (o martingala tedesca, o redini German)
 - è espressamente vietato l'uso di imboccature che presentino particolari sistemi di costrizione (catene varie, fili di ferro non debitamente rivestiti, ecc)
 - è fatto divieto di entrare in gara con la coda del cavallo intrecciata
 - è vietato l'uso di frustini liberi
 - è vietato l'uso del chiudi bocca in metallo, Bosal, Easy Stop e qualunque altro tipo di imboccatura o bardatura da addestramento o redini di ritorno
 - è vietato usare qualsiasi tipo di redini unite (tipo Barrel racing), Macate o redini tipo Romal
- I sopraccitati divieti saranno tutti sanzionati con un NO-TIME

23. Codice di comportamento

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

- il massimo rispetto e sportività verso gli animali, i partecipanti, il personale di gare, i Giudici ed il pubblico
- massima attenzione nel rispetto dei tempi, degli ordini di chiamata e di entrata in arena, massima celerità nell'abbandono dell'arena al termine della propria prova
- evitare l'eccessivo incitamento o richiamo vocale durante la competizione
- segnalare con fiocco rosso, posizionato all'altezza dell'attaccatura della coda, l'eventuale tendenza del proprio cavallo a calciare; tenere di conseguenza un comportamento adeguato in accordo al suo governo e alla sua custodia
- non è consentito segnalare la posizione dei capi da isolare ai Penners in gara (Spotting); in caso che questo avvenga in modo palese, il Giudice avrà la facoltà di assegnare al Team in arena un NO-TIME

24. Comportamento anti-sportivo

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

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

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

Per comportamento antisportivo si intende:

- atteggiamento volgare ed irrispettoso verso i Penners, il pubblico, il Collegio Giudicante, il personale di gara e lo Staff organizzativo
- l'uso di linguaggio scurrile ed offensivo
- eccessivo maltrattamento del proprio cavallo o della mandria
- palesi stati di alterazione psico-fisica

Ogni azione di comportamento antisportivo che comporti la squalifica del singolo concorrente o dell'intero Team, dovrà essere necessariamente segnalata dal Presidente di Giuria sulla "Relazione di Gara".

Ricordiamo che un cavallo ferito o dolorante non può assolutamente gareggiare.

I Giudici possono eseguire controlli sulle imboccature utilizzate e sulle condizioni fisiche dei cavalli, sia in entrata che in uscita dall'arena.

In caso di gravi infrazioni (cavalli lesionati nella bocca o sul costato, ecc.), se comprovate dal Veterinario di Servizio e dal Presidente di Giuria, verranno adottati nei confronti del Penner in questione, immediati



provvedimenti di "Squalifica" dalla gara in corso (e di conseguenza anche dalla classifica e dagli eventuali premi).

I casi di "Squalifica" sopra citati potranno essere ulteriormente sanzionati con una o più giornate di "Squalifica" per le tappe successive. Tali provvedimenti sono presi in via esclusiva dalla COMMISSIONE MONTA WESTERN FITETREC-ANTE SETTORE TEM PENNING e dovranno essere comunicati ai diretti interessati entro e non oltre 10 (dieci) giorni dal termine della gara in questione, pena la prescrizione.

Resta inteso che le "Squalifiche" di cui sopra non precludono l'eventuale apertura di apposito procedimento disciplinare con i competenti Organi di giustizia.

L'elenco dei nominativi dei Penners assoggettati a Squalifica e scadenza del provvedimento disciplinare è consultabile sul sito www.fitetrc-ante.com.

25. Personale di gara

Ad ogni gara dovranno essere presenti le seguenti figure:

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

26. Collegio Giudicante

I giudici devono essere ufficialmente riconosciuti dalla FITETREC-ANTE ed il loro numero deve essere adeguato al livello della competizione ed al numero delle squadre partecipanti.

I Giudici si posizioneranno rispettivamente: il Giudice di linea, all'altezza della linea di partenza, Star-line; il Giudice di Pen, posizionato in linea con l'ingresso del Pen.

I Giudici hanno il dovere di essere aggiornati con i Regolamenti FITETREC-ANTE, averli accettati ed applicarli con la massima professionalità ed imparzialità.

Essi hanno l'obbligo di segnalare al Comitato Organizzatore qualsiasi tipo di conflitto di interessi con i partecipanti (cavalli di proprietà del giudice o da lui preparati o posseduti entro 180 gg antecedenti la data della gara, parenti sino al secondo grado di parentela e/o conviventi tra i partecipanti, allievi, o qualsivoglia vincolo di denaro con i partecipanti, quali per esempio il datore di lavoro, ecc); in presenza di conflitto di interesse il Giudice in questione dovrà sempre rifiutare l'incarico. L'omissione della comunicazione da parte del Giudice al Comitato Organizzatore della presenza di Conflitto di interesse sarà sanzionata, secondo la sua gravità, dalla COMMISSIONE MONTA WESTERN FITETREC-ANTE SETTORE TEAM PENNING.

N.B. Se, a seguito della denuncia da parte di un Giudice dell'impossibilità di giudicare una manifestazione per motivazioni legate al conflitto di interesse, la COMMISSIONE MONTA WESTERN FITETREC-ANTE SETTORE TEAM PENNING ritiene il fatto non rilevante, potrà rilasciare al Giudice in questione autorizzazione formale a giudicare la manifestazione, escludendolo così dai provvedimenti disciplinari relativi.

In ogni gara ad uno dei Giudici sarà affidata la carica di Presidente di Giuria; egli avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro 5 (cinque) giorni alla SEGRETERIA NAZIONALE della MONTA WESTERN



FITETREC-ANTE SETTORE TEAM PENNING e per conoscenza al comitato Regionale FITETREC-ANTE di appartenenza.

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

Il rimborso minimo per i Giudici è di € 100.00 al giorno, vitto e alloggio e rimborso delle spese di viaggio (pedaggi autostradali più indennità chilometrica calcolata a € 0,28/Km di percorrenza).

27. Lo Staff Organizzativo

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

Nei casi in cui il Penner non è in grado di esibire la propria Autorizzazione a montare, ed il Comitato Organizzatore si trovi nella situazione di non poter verificare la validità in essere di tale documentazione, il Penner non potrà partecipare alla competizione.

Nel caso un Penner risultasse aver preso parte ad una manifestazione in assenza dei requisiti essenziali, sarà assoggettato ai provvedimenti disciplinari stabiliti dalla COMMISSIONE MONTA WESTERN FITETREC-ANTE SETTORE TEAM PENNING.

la Segreteria e/o il Comitato Organizzatore inoltre redigerà gli ordini di partenza a seguito del sorteggio effettuato alla presenza dei capi squadra ed infine stilerà le classifiche finali in base ai risultati espressi dai Teams.

Sarà cura dello Staff organizzativo disporre di personale idoneo per la chiamata dei Teams al cancello di entrata, del trattorista per la lavorazione del terreno, del personale per la cura del bestiame stabulato, ecc..

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

- ambulanza
- medico di servizio (salvo in presenza di ambulanza munita di attrezzature per la liberazione)
- veterinario di servizio

La FITETREC-ANTE è inoltre responsabile dell'idoneità e della sicurezza di tutte le strutture ed i servizi inerenti alla competizione, compresi i capi di bestiame.

28. Lo Speaker

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

Lo Speaker, in qualità di presentatore, dovrà comportarsi con la massima professionalità, essere al corrente dei regolamenti di gara e delle procedure relative al suo svolgimento, egli ha il compito di presentare Penners e cavalli al fine di coinvolgere il pubblico nello show, senza tuttavia impedire la comunicazione tra i membri del Team.

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



29. Gli Herd Settler e i Turn back

Gli Herd Settlers sono i responsabili della lavorazione iniziale delle mandrie, della loro preparazione omogenea per l'uso della stessa durante la competizione, con la situazione del capo/dei capi che non ritenessero idonei allo scopo. Sono altresì responsabili della gestione delle mandrie e della loro rotazione durante la competizione; dovranno tenere un comportamento professionale, svolgendo la loro funzione rapidamente, cercando di non affaticare inutilmente la mandria.

Devono raggruppare la mandria in modo omogeneo per tutte le squadre, segnalare al Giudice di linea, con alzata di mano, il loro assenso alla partenza e uscire rapidamente dall'arena senza interferire né ostacolare i concorrenti impegnati nella gara. In casi ritenuti opportuni dal Comitato si potrà utilizzare come Herd Settler un Penner partecipante alla competizione ma non nella categoria dove egli svolge questo compito.

30. Il cronometro

Il rilevamento dei tempi realizzati dai Teams durante la competizione è affidato alla Segreteria e/o al Comitato.

La loro attrezzatura deve comprendere il tabellone luminoso, che estragga in maniera casuale il numero della terna di vitelli assegnata al Team; tale dispositivo deve essere collocato in maniera visibile ai Penners e al Pubblico.

L'avvio del rilevamento e la sua chiusura sarà effettuato in accordo sulla segnalazione della bandiera del Giudice di Linea.

I tempi saranno rivelati in minuti, secondi e centesimi (00 / 00 / 00)

Il Comitato Organizzatore potrà affidare il rilevamento dei tempi ad una persona dallo stesso incaricata, di cui si farà garante, supervisionata da un Giudice che ne attesti la capacità e la professionalità.

31. Configurazione dell'Arena

Il campo di gara può essere di forma rettangolare, ma sarebbe molto meglio di forma ellittica; le dimensioni dell'arena dovranno poter permettere la buona riuscita della gara e idealmente dovrebbero essere come minimo di mt 60 x 30.

Le recinzioni modulari, di altezza minima di mt. 1.60 con larghezza massima di mt. 3 e interasse massima tra le barre longitudinali cm 30, dovranno essere adeguatamente collegate tra loro, robuste per sostenere gli urti della mandria e circoscriverne l'arena formando obbligatoriamente angoli smussati alle estremità del perimetro nel caso questa sia di forma rettangolare.

La Foul-line dovrà essere opportunamente indicata dalla presenza di apposite bandierine, essa divide la Cattle-Side (zona riservata alla mandria) dalla Pen-Side (zona ove si trova il Pen).

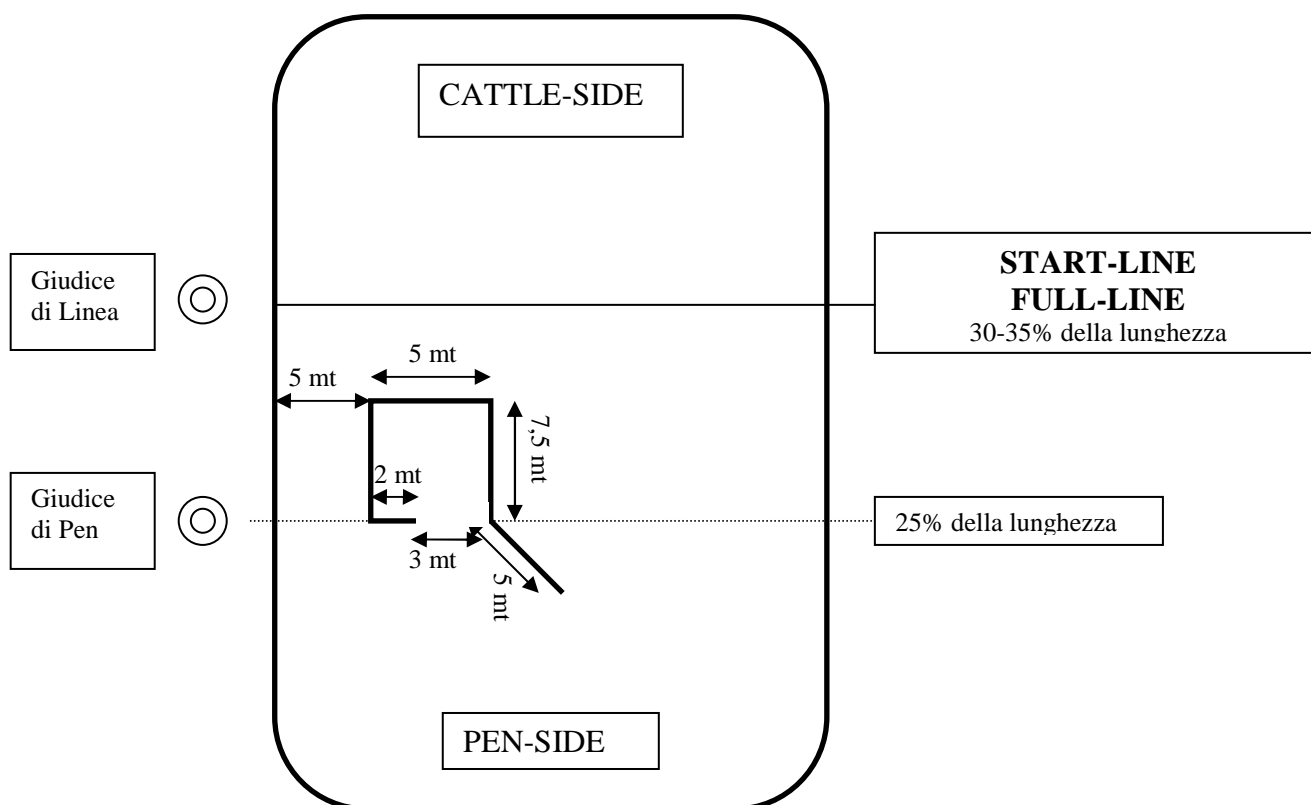
I moduli che formano il Pen, identici a quelli della recinzione perimetrale, dovranno essere posizionati con cura ricercando la massima stabilità della struttura. E' inoltre obbligatorio porre sul fondo del Pen appositi striscioni (Banner) per evitare urti da parte dei capi spinti nel Pen. In caso nella porta del Pen fossero presenti eventuali sporgenze o ganci, esse andranno opportunamente rivestiti e protetti.

La Full-Line / Start-Line deve essere posta tra il 30 % ed il 35 % della lunghezza totale dell'arena

L'apertura del Pen deve essere posta a circa il 25 % dal fondo arena nella parte opposta alla mandria

32. Schema grafico dell'Arena

Configurazione del campo gara



33. Rider Rating (Punteggio dei Penners)

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

Ogni referente regionale della Monta Western FITETREC-ANTE dovrà inviare alla Segreteria Nazionale le classifiche complete dei piazzamenti e del numero totale dei partecipanti

Con scadenza biennale, la COMMISSIONE NAZIONALE TEAM-PENNING FITETREC-ANTE si riunirà per valutare e, se è il caso, ratificherà il Rating di ogni singolo cavaliere.

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

Classificazione Penners Raiting:

- (NOVICE) 1 punto : un cavaliere che si è appena avvicinato alla disciplina, è privo di capacità di lavoro con il bestiame e che raramente partecipa a competizioni di carattere Regionale;
- (NOVICE) 2 punti : un cavaliere che ha cominciato a migliorare la conduzione del cavallo e la capacità di lavoro con il bestiame, partecipa spesso alle competizioni di carattere Regionale;
- (AMATEUR) 3 punti : un cavaliere con capacità di gestione del cavallo ragionevole e lavora in maniera discreta con il bestiame, partecipa spesso alle competizioni di carattere Regionale e a volte si piazza;
- (AMATEUR) 4 punti : un cavaliere con una buona capacità di gestione del cavallo e una buona capacità di lavoro con il bestiame, partecipa assiduamente alle competizioni di carattere Regionale e/o Nazionale e generalmente si piazza;
- (OPEN) 5 punti : cavaliere esperto ad un buon livello di gestione del cavallo e di lavoro con il bestiame, una capacità sopra la media, partecipa a molte competizioni di carattere Regionale e/o Nazionale ed è in grado di piazzarsi;



- (OPEN) 6 punti : cavaliere esperto sia nella gestione del cavallo che del lavoro con il bestiame, Penner con capacità da professionista o in grado di esserlo, partecipa a molte competizioni di carattere Regionale e/o Nazionale e spesso si piazza;
- (OPEN) 7 punti : cavaliere eccezionale con eccezionale capacità di gestione del cavallo e di lavoro con il bestiame, Penner professionista o con capacità di farlo.

N.B. Tutti gli istruttori FITETREC-ANTE partiranno con un Rating di 3 punti.

34. Reclami

Il giudizio del giudice è insindacabile.

35. Criteri di selezione per accedere al TROFEO DELLE REGIONI FITETREC-ANTE

I componenti che rappresenteranno Teams nella manifestazione denominata "Trofeo delle Regioni FITETREC-ANTE" saranno i vincitori dei campionati Regionali :

I primi 4 (quattro) Teams della categoria INTERMEDIATE OPEN (16 punti) di fine campionato regionale

- I primi 2 (due) Teams della categoria YOUTH

Nel caso in cui ci sia uno o più Penners presente in più di un Team qualificato, esso sarà sostituito con altro Penner seguendo il seguente criterio :

esso sarà sostituito dal Penner con maggior Rating che compone il quinto Teams classificato ed eventualmente a seguire il Penner con maggior Rating che compone il sesto Teams classificato e così via.

Nel caso in cui vi fossero all'interno del quinto Team classificato due Penners con medesimo Rating, la scelta ricadrà sul Referente Nazionale di zona.

Lo stesso criterio verrà eventualmente adottato relativamente alla categoria YOUTH.

- Numero 16 Penners per la categoria INTERMEDIATE OPEN
- Numero 6 Penners per la categoria YOUTH

Nel caso in cui una regione non avesse per qualsiasi motivo, fatto o concluso un campionato regionale, sarà cura del Referente Nazionale di zona convocare numero 16 Penners per poter partecipare al Trofeo delle Regioni.

36. Iscrizione ai campionati

Per potersi iscrivere un Team deve avere i componenti tutti in regola con l'autorizzazione a montare FITETREC-ANTE ed i Passaporti APA dei cavalli in corso di validità.

Le iscrizioni alla tappa di giornata debbono pervenire alla Segreteria il giovedì antecedente alla gara, tramite mail o fax. Questo impegna i Teams a regolarizzare l'iscrizione indipendentemente alla sua partecipazione o meno alla gara.

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



Il Rating di ogni singolo Penner viene assegnato allo stesso dall'organo preposto prima dell'inizio del campionato e ha valenza sia per i Campionati Regionali che Nazionali.

37. Costi e Rimborsi Spese

Quote 2011 da corrispondere per l'iscrizione ai campionati :

- Quota minima di € 70,00 a Penner (minimo € 210,00a Team)per l'iscrizione alle categorie Limited ed Intermediate OPEN
- Quota minima di € 35,00 a Penner (minimo € 105,00a Team)per l'iscrizione alla categoria YOUTH (se un cavaliere Youth si iscriverà ad una categoria superiore, dovr corrispondere la quota di iscrizione prevista per quella categoria)

Costi 2011 per tappa :

- Categoria INTERMEDIATE OPEN costo minimo € 180,00 a Team
- Categoria LIMITED OPEN costo minimo € 120,00 a Team
- Categoria YOUTH costo minimo € 30,00 a Team

Il comitato organizzatore dello Show deve garantire che il 40% minimo delle tasse di iscrizione vengano corrisposte ai vincitori della gara sottoforma di "Rimborsi Spese", seguendo il criterio seguente:

al 1° Classificato verrà corrisposto il 50% della q uota disponibile di "Rimborso Spese"

al 2° Classificato verrà corrisposto il 30% della q uota disponibile di "Rimborso Spese"

al 3° Classificato verrà corrisposto il 20% della q uota disponibile di "Rimborso Spese"

Nel caso in cui il numero dei partecipanti iscritti alla categoria superi le 30 unità (Teams) verrà premiato anche il quarto piazzamento, in tal caso il criterio da seguire sarà il seguente:

al 1° Classificato verrà corrisposto il 50% della q uota disponibile di "Rimborso Spese"

al 2° Classificato verrà corrisposto il 25% della q uota disponibile di "Rimborso Spese"

al 3° Classificato verrà corrisposto il 15% della q uota disponibile di "Rimborso Spese"

al 4° Classificato verrà corrisposto il 10% della q uota disponibile di "Rimborso Spese"

Per le categorie YOUTH non sono previsti "Rimborsi Spese" in denaro ma gadgets e/o prodotti di selleria.

E' fatto obbligo ai comitati organizzatori di versare il 10 % delle tasse di iscrizione al Comitato Regionale FITETREC-ANTE di appartenenza che lo destinerà esclusivamente allo sviluppo del settore della Monta Americana.

Sono esclusi da questo obbligo tutti i Comitati Organizzatori di Eventi a carattere Nazionale ed internazionale (Campionati e/o Special Events) .

38. Cattle Penning

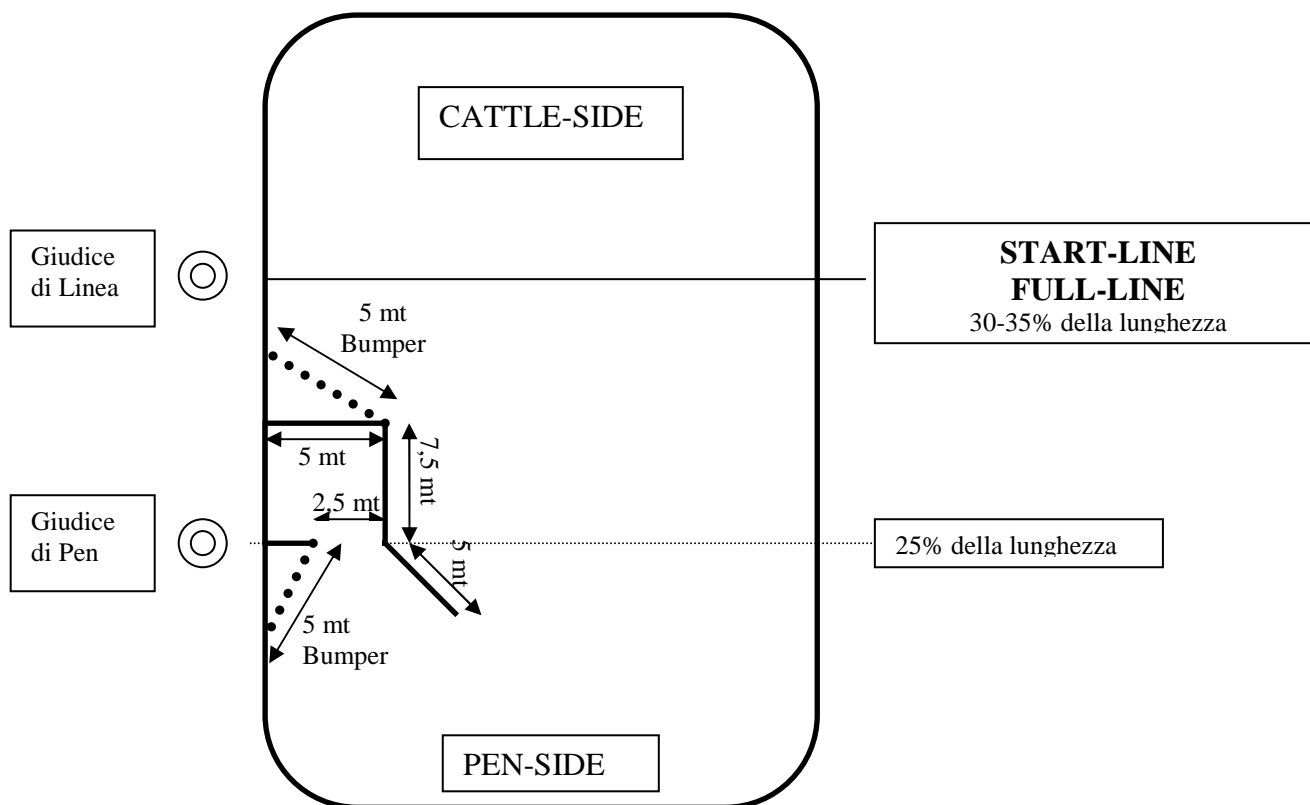
Il Cattle Penning nasce dall'esigenza di poter far fare al proprio cavallo ed a volte agli allievi degli istruttori la prima vera e propria esperienza con il mondo del Team Penning.

In questa disciplina non sarà più presente un Team a guidare i capi nel Pen ma un singolo binomio, aiutato dalla configurazione del campo gara (vedi grafica) al quale sono state apportate piccole modifiche in modo tale da agevolare le manovre di entrata del vitello nel PEN.

Le regole sono le stesse del Team Penning, ad eccezione del numero di capi da condurre nel Pen, che non saranno più tre ma uno soltanto e del numero di vitelli che potranno oltrepassare la Full-line, non più di tre capi infatti potranno varcare la linea(nel Team Penning quattro), pena il NO TIME.

Ricapitolando, il Penner dovrà condurre un solo vitello nel Pen nel minor tempo possibile facendo attenzione di non far oltrepassare a più di tre capi la Full-line.

Configurazione del campo gara



••••• BUMPER (Paraurti)

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

Le stesse dovranno obbligatoriamente essere rivestite da Bunner o Teli.

39. Ranch Shorting

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

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

La misura minima dell'arena raccomandata è di 15÷18 metri in diametro, priva di angoli di 90°; per esempio due recinti di 18 mt di diametro rotondi o ottagonali.



La linea di inizio (Start-line) è posta sull'apertura che rende comunicanti le due recinzioni; tale apertura è consigliata per una larghezza di 4,5 metri (essa non dovrà mai essere inferiore ai 3,6 metri).

Per ogni categoria ci saranno gare di 60 o 90 secondi, a discrezione del Comitato Organizzatore.

Un avviso sarà dato ai Team a 30 secondi dal termine del GO.

In tutti gli show di ranch Shorting è fatto obbligo tassativo di utilizzare un orologio con display elettronico, come previsto al capitolo 30 di questo Regolamento.

Tutti i bovini saranno radunati nell'area designata prima dell'ingresso della squadra successiva.

Il giudice solleva la bandiera quando l'arena è pronta; la bandiera verrà abbassata quando il naso del primo cavallo avrà oltrepassato la Start-line (Full-line) e lo Speacker comunicherà al Team il numero del capo che andrà separato per primo (se viene estratto per primo il numero 4, saranno da isolare nell'ordine per primo il vitello numero 4, seguito dal numero 5, dal vitello numero 6 e così via con il numero 7,8,9,0,1,2,3). Il tempo continuerà a scorrere fino a quando tutti i capi numerati non saranno stati divisi o sino al raggiungimento del tempo limite.

La mandria deve essere separata in ordine, se una qualunque parte di un vitello, numerato o non, oltrepassa la linea in un ordine non corretto, il Team riceverà un NO-TIME; l'ordine in cui separare i capi è determinato dall'estrazione precedentemente effettuata, con gli stessi criteri di assegnazione del numero descritti nel capitolo 5 del presente Regolamento, e verrà comunicato dallo Speacker al momento dell'inizio del cronometraggio, il numero chiamato dallo Speacker indicherà sempre al Team il primo numero da separare. Un vitello viene considerato separato quando il suo intero corpo ha completamente superato la Full-line.

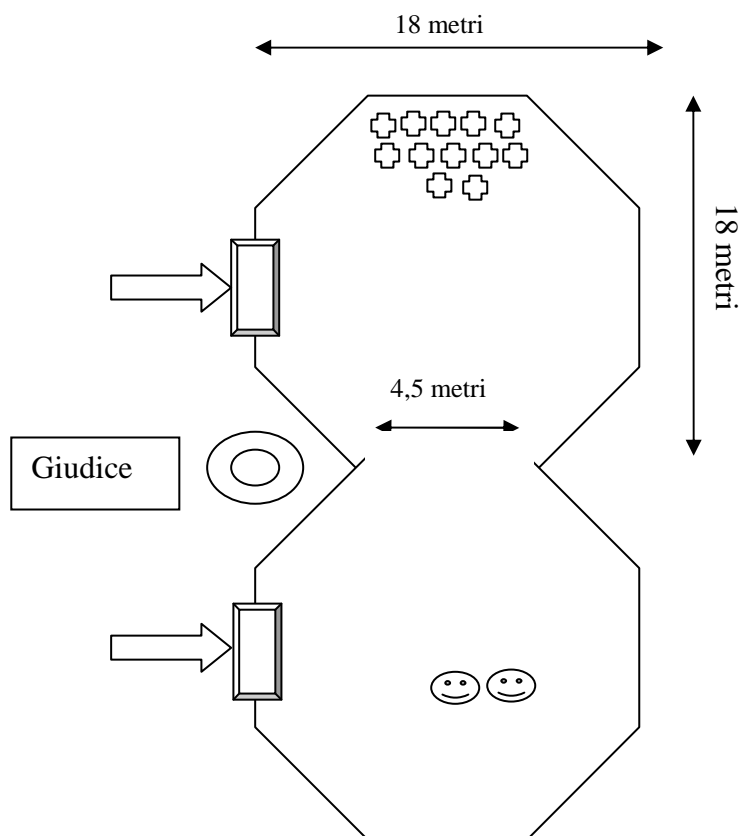
Un Penner può gareggiare per un massimo di 5 (cinque) volte per categoria, cambiando però sempre il suo compagno.

I Teams che separano in due GO si piezzeranno meglio, ai fini della classifica finale, dei Teams che separeranno in un solo GO, indipendentemente dal numero dei capi separati in totale o di quanto tempo sia stato accumulato.

Tutti i Teams in parità al termine del secondo GO dovranno effettuare lo spareggio in un solo GO, e l'ordine di partenza del Go di spareggio sarà stilato per estrazione.

I Penners possono attraversare la Start-line a qualunque andatura.

Configurazione del campo gara





Regolamento Team Penning FITECTEREC-ANTE 2011



NORME DI PARTECIPAZIONE AL CAMPIONATO NAZIONALE TEAM PENNING FITETREC-ANTE 2011

Il Campionato Italiano Team Penning FITETREC-ANTE 2011 valido per il Titolo Nazionale con riconoscimento Internazionale è composto da numero 5 (cinque) tappe :

- 1°Tappa : 07-09 Aprile 2011 "Romacavalli" – Roma
- 2°Tappa : 30 Aprile-1°Maggio 2011 "Kroton WildWest Show" – Crotone
- 3°Tappa : 13-15 Maggio 2011 "Salone del Cavallo Americano" – Reggio Emilia
- 4°Tappa : 2-3 Giugno 2011 "Equiraduno Nazionale" – Ferrara
- 5°Tappa: 3-5 Novembre 2011 "Fieracavalli" – Verona

Il Campionato Nazionale è aperto a tutti i cavalieri in possesso di autorizzazione a montare tipo "A2 " FITETREC-ANTE valida per l'anno 2011 e a tutti i cavalli con passaporto APA in corso di validità ed iscritti al campionato, in conformità alla circolare emanata del Ministero della Sanità che rende obbligatorio l'uso del "Coggings Test" per tutti gli equidi che verranno movimentati verso aste, mostre, fiere, manifestazioni sportive o concentramenti anche in forma temporanea.

Tutte le tappe di campionato potranno essere soggette al "Doping Test" sui cavalli iscritti alla manifestazione, indipendentemente dal loro piazzamento. Chiunque risultasse positivo a tale Test, sarà soggetto alle sanzioni disciplinari della FITETREC-ANTE, del CONI e della Giustizia Ordinaria.

Le categorie ed i tempi:

1. Intermediate OPEN è una classe aperta a tutti i Penners con un limite di Rating totale di 16 punti; all'interno dello stesso Team non potranno presenziare due Penners con Rating pari a 7. Il tempo limite per questa categoria è 60 secondi.
2. Limited OPEN è una classe limitata come Rating totale a 11 punti; in questa categoria non possono presenziare all'interno dello stesso Team due Penners con un Rating pari a 5 punti. Il tempo limite per questa categoria è 90 secondi.

Sostituzione dei cavalieri

E' possibile la sostituzione in giornata di uno dei membri del Team solamente con Penner di uguale Rating o con Rating inferiore. Non sarà mai autorizzata la sostituzione di un cavaliere che abbia già preso parte al primo GO.

In caso di difficoltà sarà inoltre autorizzata una sola volta all'interno di tutto il campionato, la sostituzione temporanea di due titolari.

Saranno autorizzate sino a un massimo di numero 3 (tre) sostituzioni temporanee di ognuno dei cavalieri per Team, per l'intera durata del Campionato Italiano.

E' possibile sostituire un componente del Team in modo definitivo solamente una volta per l'intero Campionato.

Nel caso in cui un cavaliere fosse impossibilitato a proseguire il campionato, dovrà comunicare tale impossibilità per iscritto alla Segreteria Nazionale; tale comunicazione verrà accolta come sua rinuncia definitiva e dovrà necessariamente riportare il nominativo del Penner che lo sostituirà per il resto del campionato stesso. Tale comunicazione dovrà avvenire almeno 3 (tre) giorni prima della tappa di Campionato successiva.

Non sarà possibile cambiare in alcun modo il nome del Team iscritto al campionato.

La classifica del Campionato Italiano FITETREC-ANTE sarà stilata in base al criterio previsto dal Regolamento in vigore " Tabella punti americana ". Il Team vincitore verrà nominato CAMPIONE ITALIANO con riconoscimento internazionale.

Verranno inoltre premiati i primi 3 (Tre) Team classificati nelle seguenti categorie e nel seguente modo:

- 1°Classificato : TROFEO + FIBBIA + COLLARE
- 2°Classificato : FIBBIA + COLLARE
- 3°Classificato : FIBBIA + COLLARE



Regolamento Team Penning FITECTEREC-ANTE 2011



La Classifica della giornata verrà calcolata secondo il criterio Go / Vitelli / Tempo

Quote di Iscrizione

Costo (una tantum) di iscrizione al Campionato Nazionale Italiano FITETREC-ANTE, ogni cavaliere che si iscrive al campionato pagherà una quota di iscrizione di € 150,00, nel caso volesse partecipare a tutte e due le categorie corrisponderà € 250,00 e potrà partecipare a tutti i Team che gli sono consentiti dal presente Regolamento.

Iscrizioni (tappa di giornata) al Campionato Italiano FITETREC-ANTE :

- Intermediate OPEN, 16 punti, € 300,00
- Limited OPEN, 11 punti, € 240,00

Totale rimborso spese Campionato Italiano:

Categoria Intermediate OPEN, 16 punti, € 60.000,00 (sessantamila,00)
Categoria Limited OPEN, 11 punti, € 50 % delle quote di iscrizione

Rimborso spese di giornata :

Categoria Intermediate OPEN, 16 punti, € 10.000,00 (diecimila,00) che sarà suddiviso nella seguente modalità:

- 1°Classificato il 50 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 2°Classificato il 30 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 3°Classificato il 20 % dell'ammontare del Rimborso Spese
- Nel caso che il numero totale dei Team iscritti superi le 30 (trenta) unità verrà premiato anche il quarto piazzamento, in tal caso le modalità di ripartizione saranno le seguenti :
- 1°Classificato il 50 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 2°Classificato il 25 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 3°Classificato il 15 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 4°Classificato il 10 % dell'ammontare del Rimborso Spese

Categoria Limited OPEN, 11 punti, il Comitato Organizzatore dello Show garantisce il 50% delle tasse di iscrizione che verranno corrisposte ai vincitori della tappa come Rimborso Spese nella seguente modalità:

- 1°Classificato il 50 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 2°Classificato il 30 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 3°Classificato il 20 % dell'ammontare del Rimborso Spese
- Nel caso che il numero totale dei Team iscritti superi le 30 (trenta) unità verrà premiato anche il quarto piazzamento, in tal caso le modalità di ripartizione saranno le seguenti :
- 1°Classificato il 50 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 2°Classificato il 25 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 3°Classificato il 15 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 4°Classificato il 10 % dell'ammontare del Rimborso Spese

Rimborso Spese Finale

Categoria Intermediate OPEN, 16 punti, € 20.000,00 (ventimila,00) che sarà suddiviso nella seguente modalità:

- 1°Classificato il 50 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 2°Classificato il 30 % dell'ammontare del Rimborso Spese
 - 3°Classificato il 20 % dell'ammontare del Rimborso Spese
- Nel caso che il numero totale dei Team iscritti superi le 30 (trenta) unità verrà premiato anche il quarto piazzamento, in tal caso le modalità di ripartizione saranno le seguenti :
- 1°Classificato il 50 % dell'ammontare del Rimborso Spese



Regolamento Team Penning FITECTEREC-ANTE 2011



2° Classificato il 25 % dell'ammontare del Rimborso Spese

3° Classificato il 15 % dell'ammontare del Rimborso Spese

4° Classificato il 10 % dell'ammontare del Rimborso Spese

Categoria Limited OPEN, 11 punti, il Comitato Organizzatore dello Show garantisce il 50% delle tasse di iscrizione che verranno corrisposte ai vincitori della tappa come Rimborso Spese nella seguente modalità:

1° Classificato il 50 % dell'ammontare del Rimborso Spese

2° Classificato il 30 % dell'ammontare del Rimborso Spese

3° Classificato il 20 % dell'ammontare del Rimborso Spese

Nel caso che il numero totale dei Team iscritti superi le 30 (trenta) unità verrà premiato anche il quarto piazzamento, in tal caso le modalità di ripartizione saranno le seguenti :

1° Classificato il 50 % dell'ammontare del Rimborso Spese

2° Classificato il 25 % dell'ammontare del Rimborso Spese

3° Classificato il 15 % dell'ammontare del Rimborso Spese

4° Classificato il 10 % dell'ammontare del Rimborso Spese

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