

REGOLAMENTO GENERALE

di Team Penning e Ranch Sorting

F.I.S.E.

EDIZIONE 2006



***Dipartimento Equitazione Americana
Sezione Team Penning***

1. SCOPO DEL TEAM PENNING

Entro uno specifico tempo limite, un Team formato da 3 cavalieri, deve separare dalla mandria e rinchiudere in un recinto (Pen) 3 capi di bestiame con un numero assegnato. Vince chi rinchiude più capi nel minor tempo.

2. TEMPO LIMITE

Il tempo limite è di 60 (sessanta) secondi. Può essere portato a 75 (settantacinque) o 90 (novanta) secondi, a seconda delle categorie ad esse riferito (più elevato nelle categorie meno abili).

A 30 secondi dallo scadere del tempo al team in gara verrà dato un avvertimento.

3. RITARDI

30 secondi dopo che il Team precedente ha concluso la propria gara, e dopo che lo speaker chiama il nuovo Team, tale Team deve essere nell'arena pronto a partire. In mancanza di una valida motivazione, il ritardo verrà sanzionato con un No Time.

Un Team per essere tale deve essere composto da tre binomi (cavallo-cavaliere) tuttavia il Team potrà partire anche con soli due dei tre binomi, purché registrato con tre binomi all'atto dell'iscrizione alla gara.

Nessun componente del Team può entrare nell'arena dopo che il tempo sia partito.

4. IL TEAM

Un Team è composto da tre Binomi (cavallo-cavaliere). Dopo che un Team di tre persone ha portato a termine un Go, se per qualche motivo uno dei tre cavalieri non può continuare la gara, i due restanti possono decidere di proseguire comunque in due, ma in nessun caso meno di due cavalieri possono correre, anche perché non ci sarebbe più il Team.

5. DRESS CODE (codice d'abbigliamento)

Tutti i cavalieri partecipanti ad una gara di Team Penning devono vestire con abbigliamento Western. Cappello Western, camicia Western a maniche lunghe infilata nei jeans, opportunamente abbottonata, cinta e stivali. Nel caso in cui la temperatura sia particolarmente elevata, il Presidente di Giuria (Director in Charge) e i Giudici decideranno, il giorno della competizione, se potrà essere indossata una camicia Western a maniche corte. Se invece la temperatura è particolarmente bassa decideranno se far indossare giubbetti con o senza maniche.

L'abbigliamento Western non è obbligatorio per lo speaker e per i cronometristi. Sarà imposta dal comitato organizzatore su segnalazione dei Giudici una multa di €10 per abbigliamento scorretto dei cavalieri. Le multe vanno pagate prima che il concorrente gareggi di nuovo.

La perdita del cappello comporta una sanzione pecuniaria pari a € 10 da pagare prima che il concorrente gareggi di nuovo.

6. BARDATURA

- ? Sella Western con pomo
- ? Testiera e redini Western

Sono ammessi:

- ? Qualsiasi tipo di morso a leve, con barbazzale, a cannone rigido o spezzato
- ? Qualsiasi tipo di filetto (ad anelli, a uovo, a D ecc.) con martingala ad anelli con collare
- ? Tutti i tipi di nosebands, montati sopra l'imboccatura e non metallici
- ? Bosal, hackamore anche metallici

Sono vietati:

- ? Qualsiasi tipo di martingala con morso: fissa (tie-down), ad anelli, scorrevole, elastica, di ritorno tedesca, JC
- ? Qualsiasi tipo di martingala con morsi elevatori, gag bits, da polo
- ? La coda del cavallo intrecciata
- ? I frustini liberi

7. LE ENTRATE

Un Team non può iscriversi più di una volta, ovvero non può fare più di un'entrata in gara. Tutti i membri della squadra devono iscriversi sullo stesso modulo di iscrizione.

Un cavallo può gareggiare massimo 3 volte per categoria .

Ogni Team iscritto dovrà dichiarare il suo Caposquadra che sarà responsabile delle iscrizioni e sarà referente per eventuali comunicazioni, provvedimenti disciplinari, ricorsi e sarà autorizzato al ritiro della squadra dal campionato previa comunicazione scritta alla segreteria almeno 15 giorni prima della tappa successiva.

E' possibile la sostituzione in giornata di uno dei cavalieri titolari del Team solamente con cavalieri con punteggio uguale o inferiore.

Sarà concesso un bonus una tantum di sostituzione di due cavalieri con le medesime regole.

Nel caso in cui un cavaliere fosse impossibilitato a proseguire il campionato dovrà comunicare per iscritto la sua rinuncia definitiva e nominare il suo sostituto ufficiale, per il resto del campionato stesso sette giorni prima della tappa successiva.

La classifica verrà stilata in base alla sommatoria dei risultati delle tappe , secondo le tabelle dei punteggi ufficiali americani che terranno conto anche del numero dei Teams partecipanti alla manifestazione .

La classifica della giornata verrà calcolata: Go, vitelli e tempo.

8. IL NUMERO DI TEAM

In determinati Go può succedere che ci sia un limite minimo o massimo di partecipanti, e se si prevede una finale, può essere limitata ad uno specifico numero di Teams risultante o a Teams qualificatisi stilando graduatorie separate per ogni Go delle eliminatorie, oppure qualificatisi in base ad una graduatoria stilata facendo la somma dei risultati di entrambi i Go di qualifica. Tutti possono partecipare alle gare; non ci sono restrizioni di età, sesso, nazionalità, religione, purché in possesso dei requisiti e patente BW TP in corso di validità per l'anno e il modulo e l'ammontare delle iscrizioni pervengano entro il termine stabilito e sia stato pubblicato un numero di graduatoria.

9. IL NUMERO DI GO

Tutte le gare hanno un minimo di due Go ed eventualmente una finale cui accedono Teams che hanno totalizzato il massimo numero di vitelli nel minor tempo sommando i risultati dei due Go.

10. IL SORTEGGIO

L'ordine di partenza dei Teams e il numero dei vitelli viene assegnato a mezzo di un sorteggio imparziale. Una volta stabilito, l'ordine di partenza non può essere cambiato a meno che non ci sia un improbabile mutuo consenso tra due o più Teams e l'approvazione di un Giudice. Se una squadra si ritira dopo che la gara è iniziata il numero verrà estratto con lo stesso ordine in cui il Team avrebbe corso e quel numero non verrà usato in quella serie di dieci squadre.

11. LA MANDRIA

Il numero ottimale di vitelli è di 30 per mandria. Si possono comunque utilizzare mandrie fino ad un massimo di 45 vitelli ed è richiesto un minimo di 21 vitelli per mandria anche se i Teams partecipanti sono meno di 7.

12. LA RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO LA MANDRIA

Una volta entrato nell'arena, il Team è completamente responsabile della mandria. Prima che la gara inizi e cioè prima che parta il tempo è completa responsabilità del Team alzare il braccio per interpellare il Giudice se i cavalieri ritengono che tra i vitelli ce ne sia uno cieco, ferito o palesemente zoppo, ma non nel caso in cui un capo è stanco, svogliato o non si muove.

In caso di vitello stanco, svogliato o che non si muove, ricordiamo che il Team Penning è lo Sport della fortuna nel sorteggio, pertanto il Team potrà portare a termine la propria gara con i restanti vitelli loro assegnati.

Nel caso infine in cui un cavallo venga caricato con evidenza (e non la sola minaccia) da un vitello il Team può chiedere la ripetizione del Go.

13. ROUGHING (rudezza)

Nell'articolo 455 par.H dei Rulebooks Americani si precisa che lo scopo dei Penner è quello di fermare e condurre un vitello nella direzione prescelta senza l'uso di ingiustificata rudezza (unnecessary roughness)

Pertanto ad un Team verrà assegnato un No Time per "rudezza non necessaria" verso il bestiame nei casi:

- ? di contatto con il bestiame in qualunque maniera, da parte del cavallo o del cavaliere.
- ? l'esagerato inseguimento che mandi a sbattere il capo sui fences o su altri capi
- ? l'urto violento del cavallo sulla 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

Nel caso che un vitello cada accidentalmente ed un cavaliere lo investa, verrà valutato dal Giudice se è stato fatto il possibile per evitarlo, in caso di valutazione negativa sarà assegnato un No Time.

14. SPOTTING CATTLE (AIUTI DI COMPIACENZA)

Non è consentito da parte del pubblico porgere alcun aiuto di compiacenza che modifichi il risultato di gara.

15. HAZING

Il contatto con il bestiame con mani, redini o con qualunque altro tipo di attrezzatura risulterà No Time.

Incitare i vitelli con il cappello o/e redini comporta No Time. Le redini potranno essere usate solo per incitare il proprio cavallo ma dalla linea del sottopancia verso i posteriori. Sarà invece sanzionato con No Time l'incitamento del cavallo con le redini dalla linea del sottopancia verso la testa.

16. LA RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO IL CAMPO GARA (arena)

L'eventuale modifica del posizionamento e delle dimensioni del Pen a seguito di urti dei cavalieri o dei vitelli da loro inseguiti, non daranno luogo a interruzioni o ripetizioni del Go e il Team dovrà portare a termine il Go con la situazione da esso provocata.

Nel caso il danno sia stato provocato da cause non imputabili direttamente al Team, sarà concesso il Re-Run.

17. CONFIGURAZIONE DELL'ARENA

Il campo di gara (Arena) può essere di forma rettangolare , ma sarebbe molto meglio se fosse 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 di Mt. 2,50, interasse tra barre longitudinali di cm. 25, dovranno essere adeguatamente collegate tra loro, robuste per sostenere gli urti della mandria e circoscrivere l'arena formando obbligatoriamente angoli smussati alle estremità del perimetro nel caso questa sia di forma rettangolare

(V/"Prescrizioni tecniche per manifestazioni di Team Penning", Delibera del Consiglio Federale F.I.S.E. n.° 436 del 05/08/2002)

La Start line/foul-line opportunamente indicata dalla presenza di bandierine, divide il Cattle-Side(zona riservata alla mandria) dal Pen-Side (zona del Pen).

Questa linea e' posta tra il 30% ed il 45% della lunghezza totale dell'arena partendo dal lato riservato alla mandria a seconda della difficoltà che si vuole assegnare alla gara. Il Pen (recinto) e' posto con la sua apertura di entrata al 75% della lunghezza massima dell'arena, ma con la distanza dal fondo della stessa non inferiore a 16,5 mt.

I moduli che formano il Pen, identici a quelli della recinzione perimetrale, dovranno essere posizionati con cura ricercando la massima stabilità della struttura ; bisognerà inoltre porre sul fondo del Pen appositi striscioni (Bunner), per evitare urti da parte dei vitelli sospinti nel Pen

18. LA PARTENZA

Il Giudice della Start Line solleva la bandiera quando l'arena è pronta e a questo punto il Team deve partire senza esitazione. La bandiera viene abbassata quando il naso del primo cavallo supera la linea di partenza e da quel momento inizierà a scorrere il tempo e lo speaker comunicherà il numero della terna di vitelli da separare e condurre nel Pen. La linea di partenza va attraversata da tutti i cavalieri a qualsiasi andatura.

Qualsiasi esitazione sulla partenza potrà essere sanzionata da un No Time.

19. FERMARE IL TEMPO

Il tempo può essere fermato da qualsiasi membro del Team dopo che i vitelli siano stati fatti entrare interamente nel Pen. Per chiedere il tempo basta che il **naso** del cavallo di un concorrente oltrepassi la linea di entrata del Pen e che il cavaliere alzi la mano al di sopra della spalla. In quel momento la bandiera del giudice assegnato al Pen si abbasserà e il tempo sarà fermato. Tuttavia il tempo potrebbe continuare a scorrere (qualora ci fossero vitelli fuori dal Pen) finché tutti i vitelli che non sono all'interno del Pen non abbiano attraversato la linea di partenza per tornare nella Cattle Side.

Il tempo viene in ogni caso fermato dal Giudice di linea.

Se un vitello sfugge dal Pen dopo che il tempo sia già stato chiesto, ma prima che tutti i capi siano ritornati nella Cattle Side, verrà assegnato un No Time.

Un vitello è considerato "sfuggito" quando una qualsiasi parte del corpo dell'animale esce dall'apertura del Pen.

Altresì un vitello viene considerato riportato nella Cattle Side quando tutti e quattro i piedi oltrepassano la Start Line.

20. FERMARE IL TEMPO CON MENO DI 3 VITELLI

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

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

infine nel campionato Nazionale la classifica finale delle varie tappe sarà stilata in base alla tabella punti americana (utilizzata dalla U.S.T.P.A.) che terrà conto del piazzamento del Team e del numero dei Team iscritti ad ogni tappa effettuata.

21. LO SPAREGGIO

In caso di parità ogni Team dovrà condurre al Pen un capo assegnatogli. Il Team più veloce vince. E' raro che ci siano casi di parità se ci si avvale anche dei centesimi di secondo. E' bene che alle gare ci siano sempre 2 cronometristi.

22. FERMARE IL TEMPO CON IL VITELLO COL NUMERO SBAGLIATO NEL RECINTO (PEN)

Un Team che fermi il tempo con, nel recinto (Pen), un vitello col numero sbagliato sarà giudicato con un "No Time".

23. TROPPI CAPI DI BESTIAME

Se ci sono più di 4 vitelli oltre la linea di partenza (verso Pen Side) nello stesso momento, al Team verrà assegnato un No Time. Qualunque parte di un quinto animale che supera la linea di partenza farà assegnare al Team un No Time.

24. RE-RUN SITUATION

a) Nell'eventualità che ad un Team venga dato un numero di capo già utilizzato, su richiesta immediata del Team (non a prova ultimata ma appena il numero viene comunicato), il Go deve essere fatto ripetere immediatamente. I Teams che ricevono un Re-Run devono iniziare il loro tempo da zero. In caso di qualunque altro errore meccanico, organizzativo o tecnico, un Re-Run deve essere dato usando gli stessi numeri di Cattle.

Può essere considerato errore meccanico, organizzativo o tecnico:

- ? Il malfunzionamento della fotocellula
- ? L'errore di cronometraccio
- ? L'evidente ritardo dell'assegnazione del numero della terna di vitelli da separare da parte dello speaker

- ? L'interferenza da parte degli Herd Settlers con il Team
- ? L'errore di numerazione dei vitelli
- ? L'invasione dell'arena da parte di un animale estraneo

b) Se un capo di bestiame lascia l'arena, al Team può essere assegnato un No Time per "rudezza non necessaria", oppure può essere concesso un Re Run (utilizzando gli stessi numeri di Cattle) a discrezione del Giudice (si avrà il secondo caso quando la fuga del vitello non è stata determinata affatto dal Team)

c) Nel momento in cui ogni nuovo Team inizia la gara, nell'arena ci dovrebbero essere 30 capi di bestiame. Nell'eventualità in cui ad un Team venga estratto un numero dove più o meno di 3 numeri identici siano nell'arena (nel momento della loro gara), quel Team deve ripetere il Go immediatamente (Re-Run), sugli stessi numeri di bestiame. I Teams che ricevono un Re-Run cominceranno il loro tempo a zero.

25. CADUTA DEL CAVALLO e/o DEL CAVALIERE

La caduta del cavallo (di spalla o di quarto) determina un No Time, mentre la caduta del solo cavaliere non comporta nessuna penalità e allo stesso è concesso di rimontare a cavallo e continuare la gara regolarmente, mentre gli è invece proibito, pena il No Time, ogni tentativo di aiutare i compagni da terra (Working cattle on foot).

Qualora a seguito della caduta di un cavaliere e comunque in tutti quei casi in cui il Giudice ritenga che non ci siano più le condizioni di sicurezza lo stesso fermerà la gara e sanzionerà il Team con un No Time.

26. NO TIME e SQUALIFICA

I provvedimenti che può prendere il Giudice sono di tre tipi:

- 1) Assegnazione di sanzione pecuniaria
- 2) Assegnazione di NO TIME
- 3) Assegnazione di Squalifica

Vi è una sostanziale differenza tra Squalifica e No Time in quanto la prima invalida la prova di un Team o di un cavaliere in entrambi i Go (nessun punteggio) o, in casi gravi, elimina il Team o il cavaliere per tutta la giornata di gara o per tutto il torneo se sviluppato in più giornate, mentre il No Time dà punteggio zero al solo Go incriminato.

Nel caso in cui il cavaliere e/o cavalieri fossero iscritti anche ad altri Teams la Squalifica dello stesso/i varrà anche su questi ultimi.

In qualunque momento della gara in cui venga assegnato il No Time al Team lo stesso sarà comunicato immediatamente dal Giudice con lo sventolio della bandiera o con l'ausilio di un fischietto, lo stesso farà lo speaker che colta la segnalazione del Giudice lo comunicherà al Team in gara a mezzo diffusori.

27. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Un comportamento antisportivo di un Team o di un suo cavaliere comporta la squalifica.

Per comportamento antisportivo si intende:

- ? abusi del cavaliere sul proprio cavallo o sul bestiame,
- ? ubriachezza
- ? uso di sostanze stupefacenti in arena o nelle aree designate allo svolgimento della gara
- ? qualsiasi altro comportamento che possa essere ritenuto dannoso per l'immagine del Team Penning e dello Sport in generale

Il Direttore di campo, i Giudici o gli incaricati ufficiali hanno il compito di far rispettare questa regola. Ogni decisione è definitiva.

Per qualunque eccesso di comportamento antisportivo la Giuria si riserva di sottoporre a giudizio della Commissione Disciplinare F.I.S.E. il/i responsabili.

28. IL RICORSO

A nessun componente del Team in gara è concesso di avvicinarsi al Giudice per esporre un reclamo verbale nel caso in cui ritenga ingiusta la decisione del Giudice pena la squalifica.

Tuttavia un Team che ritenga di essere stato danneggiato nella valutazione della sua prova da parte della Giuria a facoltà di presentare, una volta uscito dal campo gara, un Ricorso al Presidente di Giuria entro e non oltre il cambio della mandria.

Per essere inoltrato, il Ricorso deve essere presentato nei seguenti termini:

1. in dignitosa forma scritta, a firma del Caposquadra, riportante data, luogo, nome del Team, descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del Ricorso
2. è indispensabile, con riferimento al presente Regolamento, indicare il numero di articolo al quale il Ricorso è riferito
3. allegare al Ricorso la cauzione di €50,00, cauzione che sarà restituita solamente nel caso che il Ricorso venga accettato.

Il Ricorso presentato sarà esaminato al più presto possibile, compatibilmente con le esigenze della manifestazione, dalla Giuria e la sua conclusione, che sarà definitiva, verrà comunicata al Caposquadra non appena possibile.

Sarà motivo di mancata accettazione del Ricorso l'assenza di uno qualunque dei termini di presentazione sopradescritti.

Non saranno accettati, nel modo più assoluto, Ricorsi che riguardino valutazioni di altri Teams al di fuori del proprio.

29. I GIUDICI

Ci sono due Giudici, uno sulla linea di partenza e uno in linea con l'ingresso nel Pen. A meno che non si verifichi un caso di emergenza i Giudici devono portare a termine l'arbitraggio di tutta la gara. Oltre i Giudici sopraccitati, nelle gare Nazionali è richiesta la presenza del Presidente di Giuria (Director Charge) ad ogni gara.

Nei campionati regionali il Presidente di Giuria potrà anche avere la funzione polivalente di Giudice e Presidente di Giuria.

30. I CRONOMETRISTI

Il rilevamento dei tempi dei Teams durante la gara deve essere affidato a Cronometristi Ufficiali (F.I.C.) la loro attrezzatura deve comprendere un tabellone luminoso (DISPLAYCLOCK) che sarà posto in maniera visibile per i cavalieri e per il pubblico, nonché la stampante per l'eventuale verifica della successione cronologica dei tempi rilevati.

L'avvio del rilevamento dei tempi e lo stop sarà effettuato in accordo con la segnalazione della bandiera del Giudice di Linea.

I tempi saranno rilevati in: minuti/secondi/centesimi (00/00/00)

31. DISPLAY CLOCK

Tutti gli show Nazionali devono avere un orologio con display leggibile; in caso di malfunzionamento, il Presidente di Giuria (Director in Charge) deciderà se e come continuare la gara.

32. HERD SETTLERS

Gli Herd Settlers sono i responsabili della lavorazione iniziale delle madrie, della loro preparazione omogenea per l'uso nella competizione con la sostituzione del capo o dei capi che non ritenessero idonei allo scopo. Sono altresì responsabili della gestione delle mandrie e della loro rotazione durante la competizione pertanto lavoreranno a stretto contatto con il Director in Charge che darà loro le direttive per la rotazione delle stesse. Dovranno tenere un comportamento professionale, svolgendo la loro funzione. Dovranno al fine di ogni Go raggruppare la mandria in modo omogeneo per tutti i Teams, segnalare al Giudice di linea, con alzata di mano, il loro assenso alla partenza e uscire dall'arena rapidamente e senza interferire e/o ostacolare i concorrenti in gara.

33. RIDER RATING PROCEDURE

Ad ogni cavaliere deve essere assegnato una classificazione nel Rating per partecipare in eventi regolamentati F.I.S.E.

E' responsabilità di ogni singolo cavaliere rispondere accuratamente a tutte le domande della "Scheda Rating". Quando un cavaliere partecipa ad un evento, dovrà all'atto dell'iscrizione dichiarare il proprio Rating. La non veridicità del proprio Rating in caso di accertamento comporterà la squalifica del cavaliere e in caso di vittoria alla restituzione delle somme vinte. Quando un nuovo cavaliere si iscrive gli sarà assegnato (previa compilazione della scheda) una Rating Classification da parte del Referente della regione in cui è domiciliato sportivamente, quest'ultimo sottoporrà la sua valutazione al National Rating Committee (Commissione Nazionale Rating) che la valuterà e confermerà nel caso tutti i parametri risultino corretti.

Il Referente Regionale del Rating FISE, entro il 31 Gennaio di ogni anno dovrà inviare alla National Rating Committee, le valutazioni dei cavalieri della sua regione per la relativa ratifica dei punti handicap.

Il Rating è indicato attraverso un numero da 1 a 7

34. LE CATEGORIE

A. Challenge (Open)

B. Intermediate Open

C. Limited Open

D. Non Pro

E. Novice

F. Youth. Alla categoria possono partecipare cavalieri che non superino il 18° anno di età.

G. Categoria Speciale: Quick Draw (PRO) possono partecipare solo cavalieri con rating 5 - 6 - 7

NB. I Teams delle categorie Novice e Youth dovranno essere composti da due componenti appartenenti alla categoria stessa mentre il terzo dovrà essere obbligatoriamente (maggiorenne) un Istruttore Federale riconosciuto o un cavaliere di Rating minimo 5 lo stesso avrà la funzione di guida del Team e non potrà pena il No Time entrare in mandria per estrarre i capi assegnati ne effettuare la chiusura al Pen ma giunto in prossimità dello stesso potrà posizionarsi solo nel corridoio o al lato della cancello. Per essere meglio individuato dai Giudici (l'istruttore) dovrà applicare sul braccio una fascia di riconoscimento al momento dell'entrata in arena e per tutta la durata del Go.

Per i cavalieri Youth è obbligatorio il casco di protezione.

35. CATEGORIA SPECIALE QUICK DRAW (PRO)

La gara della categoria QUICK DRAW si svolgerà con le stesse regole Team Penning e con la stessa conformazione dell'arena con le uniche differenza :

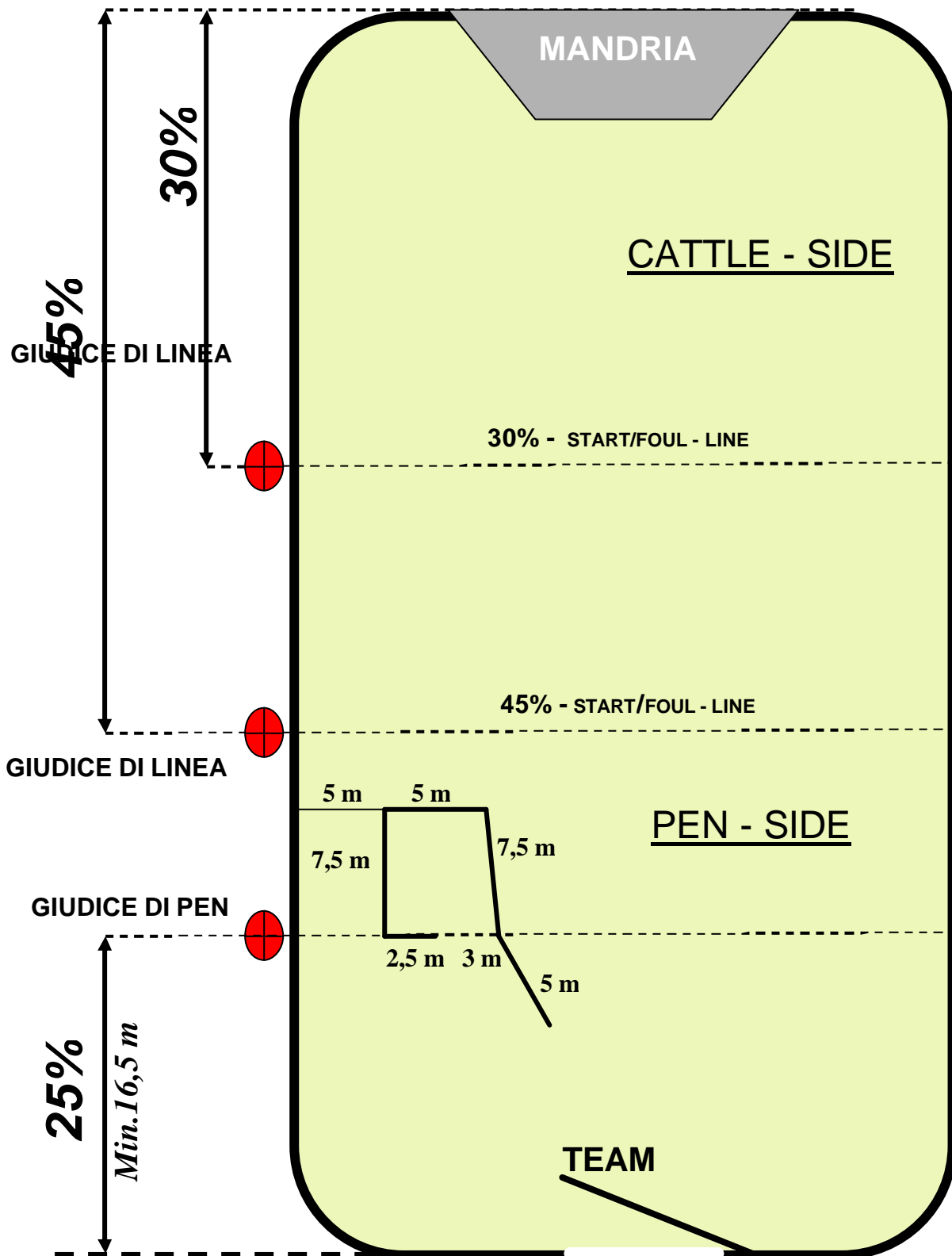
- ? il numero estratto per la terna di vitelli da separare e condurre nel Pen non sarà uguale per tutti e tre i vitelli ma sarà sequenziale ad esempio se il numero estratto è il 1 i concorrenti dovranno condurre nel Pen i numeri 1-2-3. La mancata sequenza dei numeri ad es. 3-1 non comporterà nessuna sanzione in caso di chiusura con meno di tre capi.
- ? Più di tre (3) vitelli non potranno passare la Linea di Partenza (verso il pen Side) pena il No Time.

36. CLASSIFICAZIONE RATING CAVALIERE

Accurate valutazioni per ogni cavaliere sono estremamente importanti per garantire corrette gare.

Rating (cat./classe)	Classification	Definizione
1	NOVICE	Principiante che impara a “pen and ride” al quale manca il “cattle skill” (destrezza-abilità con il bestiame). Raramente riesce a piazzarsi sia in Show locali che regionali.
2	NOVICE	Cavaliere che ha iniziato a migliorarsi, ha limitate capacità di relazione uomo-cavallo e limitata conoscenza del bestiame
3	NON PRO	Cavaliere che ha ragionevoli horsemanship e cattle skills. Occasionalmente si piazza in gare locali o regionali in classi amateur o pro amateur.
4	NON PRO	Cavaliere con buoni horsemanship e cattle skills, si piazza costantemente in amateur e pro amateur classi con cavalieri open sia su livelli locali che regionali.
5	OPEN	Esperto cavaliere e “Penner” che possiede horsemanship superiori alla media. Occasionalmente si piazza a livello nazionale.
6	OPEN	Esperto cavaliere e “Penner” con abilità professionale. E’ in grado di cavalcare e vincere in ogni situazione.
7	PRO	Eccezionale rider con eccezionali cattle skill. Fa gare professionalmente o ha la capacità di farlo. E’ un leader e comunque sa formare un Team vincente.

37. CONFIGURAZIONE DELL'ARENA TEAM PENNING



I CRITERI DI ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

AUTORIZZAZIONI SANITARIE

Precedentemente ad ogni singola gara, il Comitato Organizzatore dovrà richiedere regolare NULLA OSTA alla Asl di appartenenza, che prima di rilasciare tale autorizzazione, accerterà sul luogo dove è prevista la gara, i requisiti sanitari e di benessere di ogni singolo animale e le necessarie idoneità alla stabulazione dei capi di bestiame (metri cubi destinati ad ogni singolo capo, recinzioni idonee, copertura ed ottimo sistema di aerazione, abbeveraggio e mangiatoie, ecc...). Dovranno inoltre essere presentate, ove richieste, le certificazioni relative all'assenza di malattie, o delle avvenute vaccinazioni e controlli relativi a: Brucellosi, BSE, Blue tongue, ecc.. Tutti i capi di bestiame necessari per la gara, dovranno essere in possesso di regolare certificazione sanitaria delle Asl di provenienza e rilasciata dalle Asl del luogo di svolgimento della gara, nonché in possesso di doppio numero di identificazione apposto sulle orecchie, corrispondente all'identificazione dell'animale. Per tutto quanto qui non dettagliatamente espresso, ci si dovrà rivolgere alla Asl competente per territorio.

NUMERAZIONE DEL BESTIAME

I numeri devono essere stampati su un supporto resistente e alto almeno 20X20 cm.. La gara sarà sicuramente più entusiasmante se pubblico e concorrenti vedono bene i numeri. Una mandria di 30 vitelli deve essere divisa in tre serie da dieci capi che vanno numerati dal numero zero al numero nove. Per spezzare le coppie di "amichetti", numerate una serie dopo l'altra, non numerate per terzetti di numeri. I numeri devono essere posati su entrambi i lati della schiena dei vitelli, 15 o 20 cm dietro alla spalla.

IL GOVERNO DEL BESTIAME

Ogni gruppo di dieci Teams deve utilizzare una mandria di trenta capi. Il bestiame deve essere sostituito dopo ogni gruppo di dieci Teams. Prima della gara i capi, devono essere sistemati tranquilli in un recinto e accuditi. Quando è possibile, evitare di usare bestiame troppo selvaggio. Fate in modo che i vitelli abbiano sempre da bere. I vitelli senza corna sono i migliori, meglio se femmine. Se usate vitelli con le corna, fate in modo che tutti le abbiano, perché si comporteranno diversamente da quelli senza corna.

LA ROTAZIONE DEL BESTIAME E DEI TEAMS

E' importante che i recinti delle diverse mandrie siano numerate in modo da evitare errori rispetto all'ordine di rotazione stabilito. Per il primo Go tutte i Teams devono essere sorteggiati in modo da determinare l'ordine di entrata in gara. Tutti i Teams verranno suddivisi in gruppi da dieci (o inferiore se il numero dei Teams non è pari a multipli di dieci) e associati a un recinto numerato contenente una mandria di trenta capi. Nel secondo Go l'assegnazione delle mandrie ai gruppi di squadre dovrà essere cambiata in modo che tutti i Teams gareggino con due mandrie diverse nei due Go. Ovviamente è necessario che anche l'assegnazione delle mandrie ai diversi gruppi di Teams sia compiuta, per entrambi i Go, e ovviamente sempre col sistema del sorteggio, prima dell'inizio della gara.

UN BUON RITMO DI GARA

Ricordate che una gara, per essere godibile al pubblico, deve far partire almeno un Team ogni tre minuti. Questo richiede che qualcuno, dietro le quinte, metta in fila i Teams che devono entrare in campo e quelli immediatamente a seguire. Questa persona deve avere un corno di toro, oppure un qualsiasi sistema di amplificazione del suono, l'ordine di partenza e un uomo alla porta.

L'UFFICIO

I collaboratori d'ufficio sono estremamente importanti. Sono necessari i cronometristi, un incaricato a tenere i punteggi, un segretario e uno speaker.

L'OBIETTIVO

L'obiettivo del Team Penning è chiudere i vitelli nel Pen, non rendere le cose difficili ai concorrenti. Ricorda che il motivo del divertimento sia per i partecipanti, sia per il pubblico, è la realizzazione dell'obiettivo. Quando i vitelli non vanno nel Pen il Team Penning diventa noioso come una partita di basket senza canestri. Più vitelli vengono chiusi, più i cavalieri si divertono e il pubblico è molto più stimolato a godersi lo spettacolo. Una gara ben riuscita deve avere il 70%, o più, di Go che vanno a buon fine.

DOVE SISTEMARE IL BESTIAME

E' importante che il lato corto del campo dove preparerete la mandria per la gara sia adiacente all'area in cui ricoverate e governate i vitelli. Questo per evitare che i vitelli scappino verso il lato opposto del campo gare per uscire, e che si disperdano troppo quando i cavalieri entrano in mandria.

LINEE GUIDA

1- Condotta

- a) Ogni cavaliere deve essere in possesso dei requisiti e patente BW TP in corso di validità per l'anno e deve seguire le regole F.I.S.E. a tutti gli show patrocinati.

Qualunque partecipante che sia responsabile di cattiva condotta ed uso di linguaggio scurrile o grida reiterate e ingiustificate durante lo svolgimento della prova può essere squalificato, o può essere espulso dalla competizione. La F.I.S.E. si riserva il diritto di revocare o rifiutare il tesseramento per opportuni motivi.

- b) Nessuno deve minacciare od offendere i Giudici o la loro famiglia, sia che il problema nasca durante uno spettacolo o sul campo o fuori dal campo.
- c) In virtù del fatto di essere un tesserato F.I.S.E. è acconsentito usare o far usare la propria fotografia per promuovere lo sport del Team Penning.

2-Orientamento generale

- a) Ad ogni gara ci devono essere almeno 2 Giudici (un giudice alla Linea e uno al Pen) e almeno due cronometristi. Ad ogni gara deve esserci un Presidente di Giuria (Director in Charge).

La decisione del Giudice è definitiva. Lo speaker può fungere da prendi-tempo. Nessun Giudice può gareggiare in una classe che dovrà poi giudicare. Siccome ci sono 2 Giudici, nell'eventualità in cui si trovino in disaccordo, la decisione sarà presa dal Presidente di Giuria.

E' obbligatorio che i Giudici siano approvati.- F.I.S.E.

- b) I concorrenti possono partecipare 3 volte per categoria, ma devono cambiare almeno 1 membro della loro squadra. La "scelta dell'organizzatore" comprende il cambiare 2 cavalieri per ogni squadra in ogni classe, e il limite di 2 squadre per ogni classe, ma l'organizzatore deve prima fare richiesta e ricevere l'approvazione, e poi pubblicizzare lo show di conseguenza.
- c) Tutti i profitti, la documentazione dello spettacolo e i risultati dello show devono essere presentati all'ufficio F.I.S.E. entro 7 giorni dalle fine dell'evento. In mancanza di ciò l'organizzatore sarà diffidato dall'organizzare qualunque altro show F.I.S.E..
- d) Nell'eventualità che uno spettacolo sia sospeso prima del Go finale per colpa del tempo o altra circostanza, l'ultimo Go completato sarà quello che deciderà i vincitori della gara. La decisione di interrompere la gara deve essere unanime da parte dell'organizzatore e Giudici F.I.S.E. presenti.
- e) Un Giudice ha accesso ai risultati in qualsiasi momento dopo la fine della gara. Un rapporto preliminare delle vincite guadagnate in ogni classe può essere mostrato ai partecipanti.

APPROVAZIONE

- 1- Per l'operatività dell'assicurazione, prima della diffusione dei programmi di gara, per essere approvato uno show deve essere prenotato sul calendario F.I.S.E al Comitato Nazionale e/o Regionale F.I.S.E.. L'organizzatore deve fare domanda per la regolare autorizzazione dello show 15 giorni prima della data di inizio di questo presso gli uffici FISE competenti.
- 2- L'organizzatore deve seguire scrupolosamente le regole F.I.S.E.. Se un organizzatore permette a chi non è tesserato F.I.S.E. di gareggiare può essere sanzionato dalla Commissione Nazionale. Il mancato adempimento di tali regole può risultare in una mancata approvazione di show futuri.
- 3- Ogni organizzatore che gestisce uno show con l'approvazione F.I.S.E. deve essere considerato unico responsabile di tutti gli oneri e deve sollevare da ogni responsabilità F.I.S.E. i suoi dipendenti e Giudici.
- 4- Il bestiame e i numeri da apporre sul bestiame devono essere approvati dalla F.I.S.E. L'organizzatore di un evento può chiedere a qualsiasi concorrente di mostrargli la tessera e la patente BW TP prima di consegnargli il premio in denaro. Un concorrente che si rifiuti perderà le vincite accumulate che saranno girate all'organizzatore.
- 5- Dovranno sempre essere presenti e per tutta la durata della gara un Veterinario, un Maniscalco e l'Ambulanza con Medico.

SUGGERIMENTO DI PAGAMENTO

(PAYOUT SCHEDULE)

Suggerimenti per la suddivisione del denaro: 10% a ogni Go più veloce.

Tenete conto che questi sono solo suggerimenti di pagamento.

L'organizzatore può presentare altri metodi di pagamento. Comunque ogni pagamento diverso da quello suggerito dovrebbe essere inviato in visione ai partecipanti. E' suggerita la divisione in percentuale del denaro vinto.

<u>Places</u>	<u>Percentage Splits</u>
1	100%
2	60%-40%
3	50%-30%-20%
4	40%-30%-20%-10%
5	34%-27%-20%-10%-9%
6	32%-22%-19%-10%-9%-8%
7	28%-22%-17%-10%-9%-8%-6%
8	26%-22%-14%-10%-9%-8%-6%-5%
9	26%-19%-13%-10%-9%-8%-6%-5%-4%
10	25%-18%-13%-10%-8,5%-7%-6%-5%-4%-3,5%

TABELLA PUNTEGGI

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

LINEE GUIDA PER I PRODUTTORI DI EVENTI

1-Ogni persona rispettabile che possa provare attraverso capacità ed esperienza di essere in grado può diventare organizzatore.

2-L'organizzatore è la persona responsabile della gara spettacolo e non può occupare la posizione di segretario o Director in Charge dello show in cui è produttore.

3-Tutti i partecipanti devono essere convocati dal segretario dello show per permettere all'organizzatore di abbinare la necessità dei vitelli con il numero dei Teams. Nell'eventualità che un Team sia chiamato ma non si presenti alla gara, quel Team dovrà all'organizzatore una Cattle Charge pari a € 100. Se tale costo non dovesse essere pagato il Team potrebbe essere sospeso. L'organizzatore ha la possibilità di chiamare Teams extra per riempire i posti vuoti.

4-Nessun Team può essere aggiunto dopo che l'ordine di partenza per quella classe è stato completato, a meno che non siano Teams sostituiti di squadre ritirate. Le prenotazioni per le classi successive si chiuderanno all'inizio del secondo Go della classe precedente, a meno non sia disposto diversamente all'inizio della manifestazione dall'organizzatore.

5-L'organizzatore dell'evento deve avere la responsabilità e l'autorità di fare osservare tutte le regole riguardanti la gara e deve fare osservare l'orario di inizio delle gare come mostrato e pubblicizzato nel programma

6- Il rimborso minimo suggerito per i Giudici è di €75,00 al giorno o €1,00 a Go quale dei due sia di misura maggiore più spese di spostamento quale aereo, treno, nave, pullman o spese rimborso carburante e autostrada da calcolare in €0,24 a Km di percorrenza per andata e ritorno. Deve essere altresì rimborsata la sistemazione in albergo ed i pasti lì dove gli orari e/o le distanze lo richiedessero.

7-L'organizzatore deve essere presente sul campo durante tutta la durata della gara. Nell'eventualità che si verifichi un'emergenza e l'organizzatore non possa far fede ai propri doveri, deve designare qualcuno che agisca per suo conto in sua assenza. Anche tale sostituto dovrà essere presente durante tutta la gara. L'organizzatore deve anche premurarsi di provvedere al confort di cavalli, concorrenti, spettatori e dipendenti. Deve essere responsabile della pulizia e dell'ordine durante tutta la durata della manifestazione.

ORIENTAMENTI PER GLI SPEAKER

1-Può diventare Speaker una persona che sia rispettabile e che possa fornire prova di capacità ed esperienza e che abbia familiarità con le regole F.I.S.E.

ORIENTAMENTO PER I CRONOMETRISTI

1-Chi rileva i tempi deve far parte della Federazione Italiana Cronometristi.

ORIENTAMENTI PER LA SEGRETERIA

1-Può diventare segretario una persona che sia rispettabile e che possa fornire prova di capacità ed esperienza e che abbia familiarità con le regole F.I.S.E.

2-Non possono ricoprire la posizione di Producer e Director in Charge in show nei quali lavorino come segretari.

3-Il segretario di uno spettacolo è la persona responsabile dell'esattezza delle domande di ammissione e della correttezza dei risultati degli show. Il segretario deve consegnare i risultati di ogni classe entro un'ora dalla fine di tale classe.

4-E' responsabilità del segretario di controllare e registrare sia le domande di ammissione che i risultati degli show. Deve far pervenire i risultati di uno show F.I.S.E. entro 7 giorni dalla fine dello show. Il segretario deve tenere un record dei risultati degli show per almeno un anno dalla data dello show, deve essere anche responsabile delle somme che vengono pagate, i vari costi di ufficio e di ogni somma che viene raccolta per conto F.I.S.E.

ORIENTAMENTI PER I GIUDICI

1-I Giudici devono essere approvati dalla F.I.S.E. Dopo la richiesta , l'ufficio fornirà una lista di Giudici qualificati e approvati agli organizzatori o alle persone che pensano di condurre uno show.

2. Tutti i Giudici approvati devono avere completa familiarità con le regole del Team Penning e con gli orientamenti generali. Tutti i Giudici devono superare un esame per poter officiare in eventi autorizzati.

3. L'incarico di Giudice in un evento approvato F.I.S.E. è un privilegio, non un diritto, conferito dalla Commissione Giudici secondo le regole formulate dalla stessa, ai singoli individui la cui competenza e il cui personale carattere ne facciano meritare l'onore. La condotta di ogni Giudice deve essere esemplare.

4-Dopo avere accertato gli impegni che la figura di Giudice implica, un Giudice deve sforzarsi, con il giusto impegno, a giudicare lo spettacolo, e deve comunicare tempestivamente alla direzione dello show l'incapacità di farlo, in modo da dare il tempo necessario per cercare un degno sostituto. I Giudici devono essere membri F.I.S.E.

5-Durante uno show approvato, un Giudice deve essere presente per svolgere i propri compiti e deve essere disponibile nell'assistere la direzione.

6-L'abbigliamento Western, comprendente la camicia a maniche lunghe, cappello, cintura e stivali è obbligatorio quando si Giudica uno show approvato. Un Giudice deve, in qualunque circostanza, tenere un comportamento professionale.

7-Quando giudica una classe, un Giudice non può cavalcare, o partecipare in ogni maniera nel ruolo di concorrente.

8-I Giudici devono essere attenti al conflitto di interessi tra gli obiettivi F.I.S.E. e i propri interessi personali o monetari. Ogni Giudice si deve trattenere dall'usare il proprio Status Ufficiale per migliorare situazioni personali e/o finanziarie. Quando tale conflitto di interessi dovesse presentarsi, il Giudice si deve o dimettere dalla lista Giudici approvata o estromettere i motivi personali dal lavoro.

9-Qualunque giudice F.I.S.E. approvato che sia coinvolto nell'organizzazione di uno show non può officiare tale evento.

10-Quando un concorrente fa una richiesta (al di fuori della gara) al Presidente di Giuria o ad altra figura Ufficiale per il parere del Giudice, lo stesso deve esprimere il proprio Giudizio in modo professionale e cortese.

11-Un Giudice approvato deve essere trattato con cortesia, cooperazione e rispetto, e nessuno può offendere o minacciare lui o la sua famiglia sul campo o fuori sia quando giudica che a causa di un giudizio che ha espresso.

ORIENTAMENTI PER IL PRESIDENTE DI GIURIA (Director in charge)

- 1-Il Director in Charge deve essere un Giudice F.I.S.E. - per poter officiare eventi approvati F.I.S.E.

- 2-Il Director in Charge deve essere ben informato sulle regole e gli orientamenti F.I.S.E. e deve avere una copia delle regole a disposizione nel giorno dello show

- 3-Il Director in Charge deve consultarsi con l'organizzatore e lo speaker riguardo, annunci speciali, i nuovi programmi F.I.S.E., sponsor della gara , eventi futuri e altri argomenti relativi al Team Penning.

- 4-Il D.c. dovrebbe anche discutere dei recinti che rinchiodano i vitelli, della movimentazione del bestiame in funzione dei Teams iscritti , e della appropriata numerazione.

- 5-Il D.c. deve consultarsi con l'organizzatore e i Giudici per controllare il regolamento in vista della gara.

- 6-Il D.c. è incaricato anche del controllo di ogni mandria, dal momento che entra nell'arena, in modo che ci sia il corretto numero di capi, la giusta numerazione, e che i numeri siano chiaramente leggibili. E' anche incaricato insieme agli Herd Settlers e ad il veterinario di servizio al controllo che non ci siano capi zoppi e danneggiati in qualunque maniera e della loro eventuale sostituzione.

- 7-Il D.c. deve essere disponibile a rispondere a domande pertinenti agli scopi e agli orientamenti F.I.S.E..

- 8-Un D.c. non deve avere paura di dire :” non lo so ma troverò il modo di darti la giusta risposta”

- 9-Il D.c. deve essere in grado di risolvere i problemi che potrebbero presentarsi in maniera professionale.

- 10-E' richiesta la presenza di un Director in Charge a tutti gli show autorizzati. Deve essere vestito in modo appropriato secondo le regole F.I.S.E. Il D.c. non può ricoprire la posizione di segretario e/o organizzatore nello stesso show .

- 11-Dopo aver accettato gli impegni di uno show, il D.c. dovrà essere presente o comunicare con il giusto anticipo se ciò non fosse possibile.

- 12-Il D.c. deve tenere presente che tra i suoi incarichi è previsto che aiuti i Giudici, ma non per consigliarli. Può prendere parte al giudizio della gara, comunque potrà dare il voto decisivo in caso di pareggio tra i pareri dei Giudici

- 13- Il D.c. è a capo dell'attività nell'arena. Deve agire da mediatore tra i Giudici e i concorrenti.

INDICE

1. Scopo del Team Penning
2. Tempo Limite
3. Ritardi
4. Il Team
5. Dress Code (codice Abbigliamento)
6. Bardatura
7. Le Entrate
8. Il Numero di Team
9. Il Numero di Go
10. Il Sorteggio
11. La Mandria
12. La Responsabilità del Team verso la Mandria
13. Roughing (rudezza)
14. Spotting Cattle
15. Hazing
16. La Responsabilità del Team verso il Campo Gara (Arena)
17. Configurazione dell' Arena
18. La Partenza
19. Fermare il Tempo
20. Fermare il Tempo con meno di tre Vitelli
21. Lo Spareggio
22. Fermare il Tempo con il Vitello col numero sbagliato nel Recinto (Pen)
23. Troppi capi di bestiame
24. Re-Run Situation
25. Caduta del Cavallo e/o del Cavaliere
26. No Time e squalifica
27. Comportamento Antisportivo
28. Il Ricorso
29. I Giudici
30. I Cronometristi
31. Display Clock
32. Herd Settlers
33. Rider Rating Procedure
34. Le Categorie
35. Categoria Quick Draw
36. Classificazione Rating Cavaliere
37. Configurazione dell' Arena di Team Penning

I CRITERI ORGANIZZATIVI

- ? Autorizzazioni sanitarie
- ? Numerazione del Bestiame
- ? Il Governo del bestiame
- ? La Rotazione del Bestiame
- ? Un buon ritmo di Gara
- ? L'Ufficio
- ? L'Obbiettivo
- ? Dove sistemare il Bestiame

LINEE GUIDA

1. Condotta
2. Orientamento Generale

APPROVAZIONE

SUGGERIMENTO DI PAGAMENTO DEI PREMI

TABELLA PUNTEGGI

LINEE GUIDA PER I PRODUTTORI DI EVENTI

ORIENTAMENTO PER GLI SPEAKER

ORIENTAMENTO PER I CRONOMETRISTI

ORIENTAMENTO PER LA SEGRETERIA

ORIENTAMENTO PER I GIUDICI

ORIENTAMENTO PER IL PRESIDENTE DI GIURIA (Director in Charge)