

REGOLAMENTO A.N.T.P. ITALIA

In vigore dal 1° Gennaio 2004

DICHIARAZIONE DELLA NOSTRA MISSIONE (MISSION STATEMENT)



I propositi dell'Associazione Nazionale Team Penning sono di incoraggiare e promuovere lo sport del team penning; di fondare e mantenere una associazione nazionale di persone e gruppi impegnati nel team penning; di raccogliere, preparare e divulgare informazioni sul team penning ai membri presenti e futuri dell'associazione, agli sponsor presenti e futuri degli eventi, ai media e al pubblico, e di incoraggiare l'uso di regole uniformate alle competizioni di team penning.

Ai partner del nostro team penning:

L'A.N.T.P. ha incontrato grandi cambiamenti nel corso dell'ultimo anno.

Questa edizione 2004 del Regolamento contiene dettagli sui cambiamenti accorsi con i quali vi invito fortemente a familiarizzare.

Il contributo originale dell' A.N.T.P. allo sport, nel 1997, è stato una standardizzazione di regole. In passato, alle associazioni locali e regionali venivano offerte poche risorse. Oggi l'A.N.T.P. sta lavorando duramente per riunire la struttura frammentata che già esiste per rafforzare il nostro sport. Dobbiamo riconoscere che, comparate ad altre discipline western, il team penning e il ranch sorting sono entrambe relativamente nuove. L'A.N.T.P. sta emergendo come l'organizzazione "ombrello" dello sport e guarda al di fuori invece che dentro sé stessa, per rispettare la Mission Statement e per promuovere lo sport intero.

Tra i maggiori cambiamenti sviluppati si hanno:

- Il compimento e la piena integrazione del programma di affiliazione aiuterà gli elementi frammentati di questo sport a riunirsi, e nello stesso tempo gli permetterà di mantenere una propria autonomia e identità.
- Il regolamento del ranch sorting a 2 uomini provvederà a dare credibilità a questa disciplina che sta emergendo.
- La standardizzazione e l'elevazione in importanza delle Finale Regionali.
- La creazione del primo vero Campionato Europeo, un evento che porterà senz'altro lo sport a maggiore importanza.
- Il progetto di un piano strategico di marketing per il miglioramento dello sport.

I dati che verranno raccolti aiuteranno a dare credibilità allo sport e allo stesso tempo a introdurre nuovi partners. Siamo in grado di documentare che ci sono approssimativamente 1000 panners che partecipano a manifestazioni in tutta Italia.

Questa nuova edizione del regolamento team penning, approvata dal consiglio e da tutti i dirigenti regionali sarà un punto di riferimento importantissimo per la nostra disciplina negli anni a venire. Inoltre conterrà anche il regolamento del Ranch Sorting, strumento indispensabile per la buona riuscita di questo nuovo sport.

Siamo molto eccitati riguardo il futuro di questo sport, Ti porghiamo la mano con grande spirito di cooperazione. Aggiungiti a noi.

REGOLE E ORIENTAMENTI

1. Membri competitori

I membri competitori hanno diritto di gareggiare in ogni show regolamentato dall'ANTP. Il costo del tesseramento annuale e dei tesseramenti "life time" (**per tutta la vita**) è indicato qui sotto:

a) Costo della tessera per i membri competitori annuali:

1. €90 per ogni singolo adulto
2. €130 per famiglia (che include moglie, marito e figlio)
3. €50 per giovani (sotto i 18 anni)
4. Il costo della tessera può essere versato dal 10 gennaio fino al 9 gennaio successivo.
5. E' possibile ottenere uno sconto del 10% sul tesseramento annuale se si paga prima del 10 febbraio di ogni anno.

b) Costo della tessera Lifetime (per tutta la vita):

I soci Lifetime godono di tutti i benefici dei membri competitori e quello che devono pagare è riportato sotto:

1. €500 per ogni singolo adulto
2. €900 per famiglie (marito, moglie, figli)

Dopo aver compiuto i 18 anni i bambini non sono più coperti dalla membership della famiglia.

2. Benefici ed idoneità/eleggibilità dei membri competitori

Tutti i concorrenti degli show regolamentati dalla ANTP, per poter gareggiare, devono essere membri competitori e in possesso di patente BW in corso di validità rilasciata dalla FISE.

I membri competitori ANTP sono autorizzati a gareggiare in ogni show approvato ANTP, in ogni gara regionale ANTP e in quelle nazionali ANTP. Inoltre sono autorizzati a gareggiare nel Campionato Europeo previa qualificazione. Sono inoltre autorizzati a votare in elezioni generali e a candidarsi per le cariche interne all'Associazione.

Ogni cavaliere che aderisce all'Associazione come membro competitore deve conservare una ricevuta dall'avvenuto pagamento dalla Segreteria presso la quale ha richiesto il tesseramento fino a quando non riceverà la membership card. La ricevuta rilasciata è prova dell'avvenuto pagamento.

3. Classifica cavalieri

Accurate valutazioni per ogni membro 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	amateur	Cavaliere che ha ragionevoli horsemanship e cattle skills. Occasionalmente si piazza in gare locali o regionali in classi amateur o pro amateur.
4	amateur	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.

4. RIDER RATING PROCEDURE

Ad ogni membro dell'Associazione deve essere assegnato una classificazione nel Rating per partecipare in eventi regolamentati dall'ANTP. E' responsabilità di ogni singolo membro di rispondere accuratamente a tutte le domande della "scheda rating". Quando un cavaliere partecipa ad un evento ANTP, il Direttore in carica sarà responsabile nel dare la valutazione per il rating e la classificazione di tale cavaliere. Quando un nuovo membro aderisce all'Associazione gli sarà data una rating classification da una commissione che comprenda il Direttore della regione nella quale tale membro risiede.

Il Regional Rating Committee (Commissione regionale del Rating), revisionerà i ratings di tutti i membri e potrà assegnare posizioni in classifica da n° 1 a n° 6, secondo tali regole.

Il rating è indicato attraverso un numero (da 1 a 7, come tabella pag. 3).

Una classificazione al n° 7 può essere assegnata solo dal Rating Committee Nazionale.

In qualsiasi momento durante l'anno sportivo i direttori regionali e/o il Regional Rating Committee, con supervisione del Consiglio Direttivo e/o del National Rating Committee, possono rivalutare ogni cavaliere classificato n° 4 o al di sotto del 4, che per qualsiasi motivo sia stato male classificato di una o più posizioni nel rating. Le rivalutazioni riguardanti i cavalieri con rating n° 5,6,7, saranno invece di competenza del consiglio direttivo e del National Rating Committee.

Qualunque cavaliere che ritenga essere stato valutato scorrettamente può fare appello scritto all'ANTP National Office e in copia al Regional Director. In caso di errato rating, dal n° 1 fino al n°4, il Regional Rating Committee o il Regional Director revisioneranno il caso. In caso di errato rating da n° 5 al n° 7 il caso sarà revisionato dal National Rating Committee.

4. PERDITA DEL DENARO VINTO

Gli organizzatori degli eventi non saranno responsabili di controllare i rating di ogni team prima della gara. **Tale responsabilità appartiene ai team stessi.** Al momento del pagamento del premio, comunque, l'organizzatore dell'evento e il Direttore regionale, controlleranno i ratings di ogni team. In ogni classe, ogni team che superi il numero o le classificazioni combinate dei cavalieri come regolamento, perderà tutti i premi vinti. In un'eventualità del genere il team verrà eliminato.

5. AUTORIZZAZIONE PER L'ORGANIZZAZIONE DI GARE DA PARTE DEI DIPARTIMENTI REGIONALI

L'A.N.T.P. incoraggia espressamente i Dipartimenti regionali e anche gli organizzatori di eventi a lavorare con l'A.N.T.P.. Naturalmente si dovrà trattare di un Dipartimento Regionale riconosciuto dall'A.N.T.P. e nel caso di organizzatori di eventi essi devono essere autorizzati dal Comitato Esecutivo A.N.T.P.

Chi organizza un evento dovrà comunque fornire all'A.N.T.P. un elenco di tutti i cavalieri partecipanti allo show e di tutte le categorie svolte.

6. CATEGORIE

1. Team Penning.

A. Open class. Alla categoria open possono partecipare cavalieri con qualsiasi rating

B. Limited open class. Alla cat. Ltd open possono partecipare team che non superino i 15 punti totali. Non possono partecipare due 7.

C. Non Pro class.. Alla cat. Non Pro possono partecipare team che non superino 11 punti totali. Non possono partecipare due 7, due 6 o due 5.

2. Ranch Sorting.

A. Open class. Alla cat. Open possono partecipare cavalieri con qualsiasi rating

B. Ltd class. Alla cat. Ltd possono partecipare team che non superino gli 11 punti totali.

La stessa squadra non può partecipare 2 volte nella stessa categoria.

REGOLE DEL 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 3 capi di bestiame con un numero assegnato.

Vince chi rinchiude più capi nel minor tempo.

a)Tempo limite.

Il tempo limite è di 90 secondi.

Può essere portato a sessanta o trenta secondi, se questo è necessario per ottenere il piazzamento in determinate categorie.

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

b)Spotting Cattle. Non è consentito da parte del pubblico segnalare la posizione dei vitelli da isolare ai cavalieri in gara. Nel caso in cui ciò avvenga il giudice può, a sua discrezione, assegnare no time alla squadra.

2-Partenza

Il giudice solleva la bandiera quando l'arena è pronta. La bandiera viene abbassata quando il naso del primo cavallo supera la linea di partenza e da quel momento inizierà a scorrere il tempo. Il numero del vitello verrà invece comunicato ai cavalieri quando l'ultimo di essi attraverserà la linea di partenza.

3-Fermare il tempo

Il tempo può essere fermato da qualsiasi membro del team dopo che uno o più vitelli sono stati fatti entrare nel pen. Per chiedere il tempo bisogna che il cavallo di un concorrente entri nel pen e che il cavaliere alzi la mano al di sopra della spalla. La bandiera del giudice assegnato al pen si abbasserà nel momento in cui il naso del primo cavallo attraversa la linea d'ingresso del pen, mentre il cavaliere chiede il tempo. Tuttavia il tempo continua a scorrere finché tutti i vitelli che non siano entrati nel pen non abbiano attraversato la linea di partenza per tornare al cattle side. Se un capo sfugge dal pen dopo che il tempo sia già stato chiesto, ma prima che tutti i capi siano ritornati nel cattle side, verrà assegnato un no time.

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

4-Fermare il tempo con meno di 3 capi

Un team può fermare il tempo solo con 1 o 2 capi di bestiame dentro al recinto, invece dei 3 assegnati. Comunque, il team che riesce a mettere nel pen 3 capi di bestiame si piazza più in alto di un team che ne ha rinchiusi 1 o 2, senza tener conto del tempo. In una competizione con molteplici go-round, nell'eventualità in cui i team rinchiudano nel pen i loro capi in un solo go round, a parità di capi il tempo più veloce vince, senza tener conto in quale round sono stati rinchiusi. In una competizione con molteplici go-round, i team che "rinchiudono" in ogni go-round battono i team che riescono a "rinchiudere" in un solo go round, senza tener conto del numero dei capi "rinchiusi" o del tempo.

5-Fermare il tempo con il capo col numero sbagliato nel recinto

Un team che fermi il tempo con, nel recinto, un capo col numero sbagliato sarà giudicato con un "no time".

6-Hazing

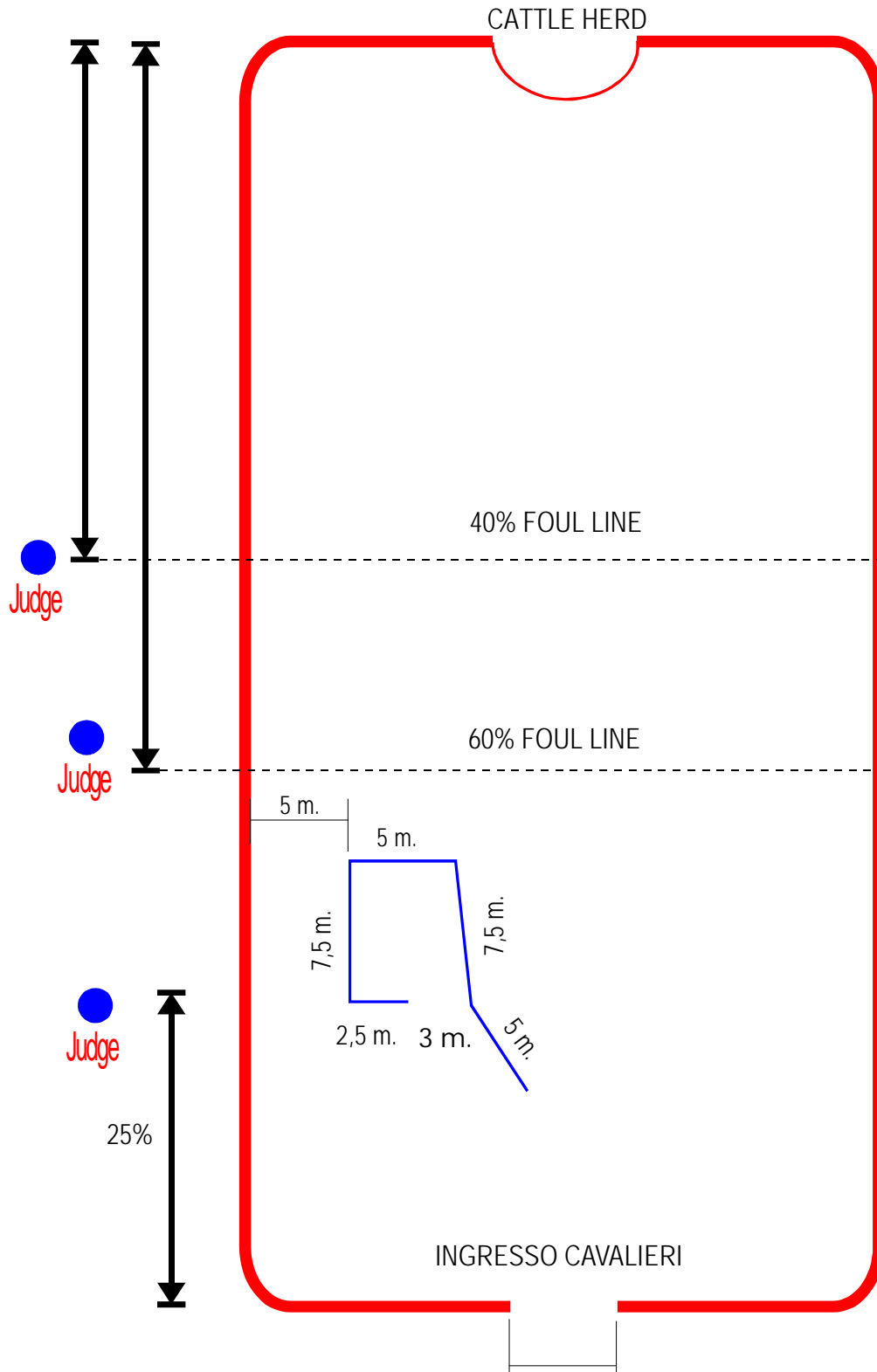
Il contatto con il bestiame con mani, funi, bastoni o con qualunque altro tipo di attrezzatura risulterà no time.

7-Troppi capi di bestiame

Se ci sono più di 4 capi di bestiame sulla linea di partenza 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



TEAM PENNING



8-Ritardi

30 secondi dopo che il team precedente ha concluso la propria gara, e dopo che l'annunciatore chiama il nuovo team, tale squadra deve essere nell'arena pronta a gareggiare. In mancanza di una valida motivazione, il ritardo risulterà in un no time. Nessun member può entrare nell'arena dopo che il tempo è cominciato.

9-Re-ride 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 rifare IMMEDIATAMENTE. I team che ricevono un Re-Run possono iniziare il loro tempo da zero. In caso di qualunque altro errore meccanico o tecnico, un re-run deve essere dato usando gli stessi numeri di cattle.

In tutti in casi in cui viene concesso alla squadra un re-run, il giudice deciderà se gravare la ripetizione del go con una penalità di 30 secondi.

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 comincia la gara, nell'arena ci dovrebbero essere 30 capi di bestiame. Nell'eventualità in cui un team estragga un numero dove più o meno di 3 numeri identici siano nell'arena (nel momento della loro gara), quel team deve ripetere il go alla fine (re-run), sugli stessi numeri di bestiame. I team che ricevono un re-ride cominceranno il loro tempo a zero.

10-La responsabilità della squadra verso il bestiame

Una volta impegnarsi con il bestiame, la squadra è completamente responsabile degli animali. E' completa responsabilità del team alzare il braccio per interpellare la decisione del giudice se i cavalieri ritengono che tra i capi a loro assegnati ce ne sia uno malato, cieco o ferito o se un animale estraneo alla gara, cervo, cane ecc. entra in campo.

11-Roughing

Ad un team verrà assegnato un no time per "rudezza non necessaria" verso il bestiame nel caso di contatto con il bestiame in qualunque maniera, da parte del cavallo o del cavaliere.

12-Configurazione dell'arena

La misura ideale per le arene di team penning è di 30 mt. X 60 mt. anche se non ci sono misure obbligatorie, riconoscendo che la misura varia a seconda del luogo a disposizione.

a) Foul line. La foul line dovrà essere tra il 60% e il 40% della lunghezza dell'arena dalla parte del bestiame e sarà determinata ed evidenziata come tale dall'organizzatore. La foul line può essere estesa per adattarsi ad arena più ampie e grandi. La foul line sarà stabilita in funzione di gare speciali anche al 40%.

b) Pen Opening. Il cancello di entrata nel recinto sarà situato al 25% della distanza dalla fine dell'arena, ma non dovrà essere meno di 16,5 mt. dalla fine dell'arena.

12- Working cattle on foot

Ogni tentativo di lavorare il bestiame a piedi sarà giudicato con un no time

13-Display Clock

Tutti gli show A.N.T.P. devono avere un orologio con display leggibile; in caso di estremo malfunzionamento, il direttore di gara in carica deciderà se e come continuare la gara.

14-Comportamento antisportivo

Un comportamento antisportivo di una squadra o di un suo cavaliere comporta la squalifica. Per comportamento antisportivo si intendono abusi del cavaliere sul proprio cavallo o sul bestiame, eccessivo uso di linguaggio scurrile, grida reiterate e ingiustificate durante lo svolgimento della prova, ubriachezza o uso di sostanze stupefacenti in arena o nelle aree designate allo svolgimento della gara o qualsiasi altro comportamento che possa essere ritenuto dannoso per l'immagine del team penning. Non è permesso suggerire il bestiame giusto, e se un suggerimento troppo vistoso viene colto in fragrante il team in gara viene immediatamente squalificato. Il direttore di campo, i giudici o gli incaricati ufficiali hanno il compito di far rispettare questa regola. Ogni decisione è definitiva.

15- Le decisioni del giudice

Le decisioni del giudice sono inappellabili e insindacabili.

16-Dress Code (codice d'abbigliamento)

Tutti i partecipanti a show sanzionati A.N.T.P. devono vestire con abbigliamento western. Cappello western, camicia western a maniche lunghe infilata nei jeans, opportunamente abbottonata e stivali. Nel caso in cui la temperatura sia particolarmente elevata, il direttore in carica 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 dai 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.

DISPUTE

Quando un team ha una disputa riguardo una gara, deve essere presentata la protesta ad un giudice prima che la squadra lasci l'arena. Poi la squadra deve immediatamente presentare la protesta al director charge (direttore di campo), versando € 100 per la decisione. Se convalidata, la squadra riavrà indietro i soldi, altrimenti andranno all'associazione.

Sarà il Direttore di campo a presentare tale disputa ai giudici, insieme ai soldi e a spiegare le decisioni a entrambe le parti. I risultati della protesta dovrebbero essere presi e annunciati dopo l'ultima squadra e prima che quella mandria lasci l'arena.

REGOLE DEL RANCH SORTING

1-Scopo del Ranch Sorting

Il concetto base del Ranch Sorting è che ci sono 10 bovini numerati, da 0 a 9, e due bovini non numerati, per un totale di 12 capi, dietro alla foul line in un'arena con 2 persone a cavallo dall'altra parte della linea.

2- Il Ranch Sorting prende luogo tra 2 recinti con approssimativamente le stesse misure e l'organizzatore può scegliere di spostare i bovini avanti e indietro o da una sola parte.

3- Tutti i bovini devono avere numeri approvati A.N.T.P. sulla schiena; i numeri apposti sul collo non sono accettati.

4- La misura dell'arena raccomandata è di 15-18 mt. in diametro senza angoli di 90°, per esempio due recinti di 18 mt rotondi o ottagonali.

5-La linea di inizio è consigliata di 4,5 mt di apertura, ma non più piccola di 3,6 mt di apertura tra i due recinti.

6- Per ogni classe ci saranno gare da 90, 75, 60 secondi a discrezione dell'organizzatore.

7- A tutti gli show di Ranch Sorting è richiesto un orologio con display elettronico.

8- Il tempo continuerà fino a che tutti i bovini non sono stati divisi o fino all'esaurimento del tempo limite.

9- Tutti i bovini saranno raggruppati entro l'area designata prima che entri una nuova squadra.

10-Il giudice solleverà la bandiera quando l'arena è pronta. La bandiera verrà abbassata quando il naso del primo cavallo supera la linea d'inizio e l'annunciatore comunicherà il numero del capo che andrà separato per primo. (se viene estratto per esempio il n° 6 saranno da isolare i n° 6,7,8,9,0,1,2,3,4,5)

11- La mandria deve essere separata in ordine; se una qualunque parte di un capo, numerato o non, supera la linea in un ordine non corretto, il team riceverà un no time. Se una qualunque parte di un capo già separato supera nuovamente la linea di partenza al team verrà assegnato un no time.

12- L'ordine in cui separare è determinato dall'estrazione di un numero a caso, dall'annunciatore o dal cronometrista e quel capo andrà separato per primo.

13- Un capo viene considerato separato quando il suo intero corpo ha completamente superato la linea d'inizio.

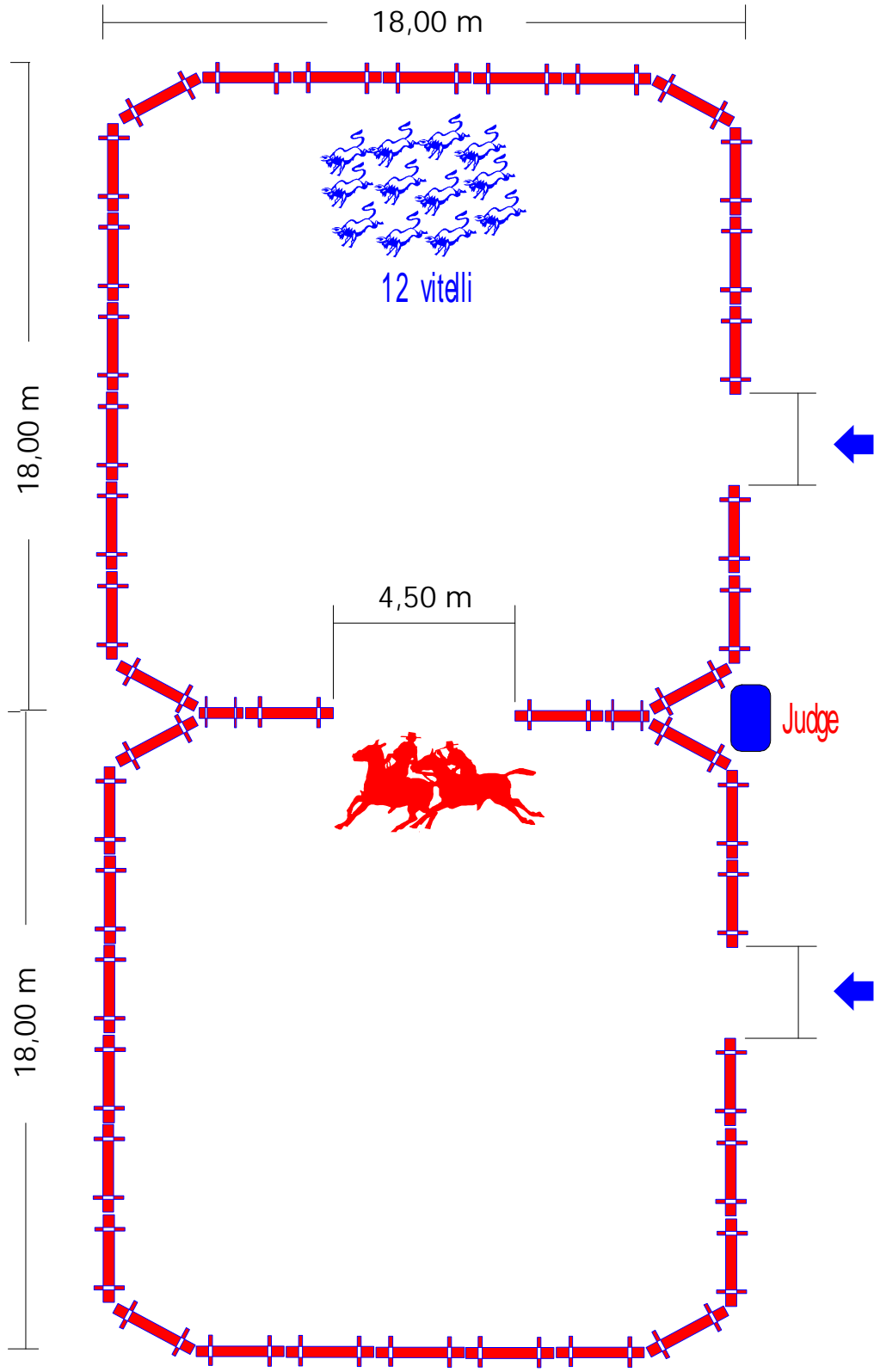
14- Un cavaliere può gareggiare 3 volte per classe cambiando però sempre il suo compagno.

15- I team che "separano" in 2 go si piazzano più in alto di quelli che separano solo in 1 go, senza tener conto di quanti capi di bestiame sono stati separati o di quanto tempo si è accumulato.

16- Tutte le squadre in parità devono disputare lo spareggio e l'ordine di partenza fra le squadre in pareggio viene estratto a sorte.



RANCH SORTING



REGOLE GENERALI

1-LA SQUADRA

Una squadra è composta da tre cavalieri. 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 la squadra.

2-LE ENTRATE

Una stessa squadra 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.

3-IL NUMERO DI SQUADRE

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 squadre 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 o numero di iscrizioni, purché il modulo e l'ammontare delle iscrizioni pervengano entro il termine stabilito e sia stato pubblicato un numero di graduatoria.

4-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.

5-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. E' richiesta la presenza del Director Charge ad ogni gara.

6-IL NUMERO DI GO

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

7-IL SORTEGGIO

L'ordine di partenza delle squadre 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 squadre 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.

8-PROGRAMMI DELLE MANIFESTAZIONI

Per l'operatività dell'assicurazione, prima della diffusione, i programmi di gara devono essere approvati dal competente Comitato Regionale F.I.S.E. I programmi devono essere

inviati al Comitato Regionale di competenza almeno 15 giorni prima dell'inizio della manifestazione, specificando il nominativo dei Giudici Federali.

I CRITERI DI ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

1. NUMERAZIONE DEL BESTIAME

I numeri devono essere stampati su un supporto resistente e alto almeno 6 pollici. La gara sarà sicuramente più entusiasmante se pubblico e concorrenti vedono bene i numeri. Una mandria di 30 capi 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.

2.IL GOVERNO DEL BESTIAME

Ogni gruppo di dieci squadre deve utilizzare una mandria di trenta capi. Il bestiame deve essere sostituito dopo ogni gruppo di dieci squadre. 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.

3.LA ROTAZIONE DEL BESTIAME E DEI TEAM

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 le squadre devono essere sorteggiate in modo da determinare l'ordine di entrata in gara. Tutti i team verranno suddivisi in gruppi da 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 team gareggino con due mandrie diverse nei due go. Ovviamente è necessario che anche l'assegnazione delle mandrie ai diversi gruppi di penners sia compiuta, per entrambi i go, e ovviamente sempre col sistema del sorteggio, prima dell'inizio della gara.

4.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 team 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.

5. L'UFFICIO

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

6. L'OBBIETTIVO

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.

7. 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.

Prescrizioni Tecniche per Manifestazioni di Team Penning

Delibera del Consiglio Federale F.I.S.E. n. 436 del 5 Agosto 2002

1) CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE ATTREZZATURE.

Le attrezzature principalmente usate per lo svolgimento di una manifestazione in cui vi sia una gara o una dimostrazione di Team Penning sono costituite da moduli di recinzione tubolari in ferro.

I moduli vengono ancorati tra di loro mediante appositi perni e le recinzioni che si vengono così a costituire sono saldamente sostenute da appositi "contrafforti" montati ad opportuna distanza l'uno dall'altro.

I moduli, quindi, servono alla costruzione dei recinti per:

- Lo stallaggio del bestiame;
- Il campo di gara;
- Le corsie di movimentazione del bestiame.

I moduli sono:

- Idonei allo scopo per cui sono stati costruiti;
- Alti 1.60 mt (altezza considerata sufficiente per evitare che il bestiame fuoriesca saltando dagli spazi a lui riservati);
- Larghi 2.50 mt;
- Formati da tubolari vuoti di ferro del diametro di 40mm, e di mm 3 di spessore
- Di interasse (distanza tra i tubolari) di 23cm;
- Peso 48Kg.

2) MISURE DI SICUREZZA E PREVENZIONE.

A seguito della nostra esperienza nel settore dell'organizzazione di manifestazioni di livello nazionale maturata in anni di gare presso enti e strutture quali (elenco non esaustivo):

- FIERACAVALLI Verona;
- Salone del Cavallo Reggio Emilia;
- Fiere di Parma;
- Forum di Assago Milano;
- Fiera di San Giorgio Alessandria;
- Travagliato Cavalli Brescia;
- America's Best Vmano Teramo;
- Mondocavallo Brescia;
- Volvo Word Cup Palazzo dello Sport di Casalecchio Bologna;
- Ecc.

siamo in grado di indicare quali siano le norme per il corretto allestimento di una manifestazione o di un campo per allenamenti privati, anche in considerazione delle informazioni scambiate con le U.S.T.P.A. – nostro partner negli Stati Uniti.

ASSEMBLAGGIO dei RECINTI per il CAMPO USATO per la GARA o gli ALLENAMENTI di TEAM PENNING:

Ogni modulo deve essere ancorato al suo adiacente mediante ENTRAMBI i perni appositamente costruiti; Il campo di gara non deve avere "spigoli" vivi, cioè gli angoli devono essere arrotondati per favorire lo scorrimento del bestiame ed evitare così che si ammassi pericolosamente in un unico punto del recinto; Ogni circa 10 mt deve essere previsto un apposito sostegno per la recinzione (contrafforte costituito dagli stessi moduli nel caso non vi sia altro modo sicuro per ottenere il sostegno); Nel caso non si usino i moduli sopra descritti devono comunque essere rispettate le misure di altezza e di interasse per la sicurezza del pubblico e del bestiame stesso.

CANCELLI di INGRESSO al CAMPO di GARE:

I cancelli di ingresso e uscita devono essere saldamenti ancorati al suolo, eventualmente rinforzati con i moduli di recinzione montati a triangolo nella parte esterna. Le chiusure devono essere in grado di sostenere l'eventuale urto da parte del bestiame e NON devono avere sporgenze in quanto queste possono essere pericolose per il cavaliere, il cavallo ed il bestiame. Dove è possibile è consigliabile avere ingressi separati per cavalieri e bestiame, è comunque indispensabile la presenza di un addetto alla porta per tutta la durata della gara.

STABULAZIONE del BESTIAME e CORSIE di MOVIMENTAZIONE:

Il sito utilizzato per la stabulazione del bestiame deve garantire che non vi sia in nessun caso la fuga di uno o più capi e deve rispettare le norme veterinarie per lo stallaggio dello stesso. In particolare le recinzioni devono essere alte almeno 1.60 mt e le porte utilizzate per la movimentazione devono potersi chiudere in modo che non sia possibile un'apertura accidentale. Inoltre ogni capo deve avere a disposizione almeno 1.5 mq ed un adeguato approvvigionamento idrico ed alimentare.

Le corsie di movimentazione devono essere anch'esse alte 1.60 mt e adeguatamente larghe per evitare eccessive pressioni laterali dal movimento della mandria.

Facendo un paragone tecnico, si può dire che una mandria di bestiame si può modellare come un fluido molto denso in movimento: quindi è opportuno evitare di avere punti in cui si possa addensare il bestiame in quanto in questi punti le forze sviluppate potrebbero mettere in serio pericolo la tenuta delle strutture usate per la movimentazione, oltre che essere estremamente pericolosi per la salute del bestiame stesso.

SCELTA del BESTIAME IDONEO per il TEAM PENNING:

Il bestiame deve essere di razza e con caratteristiche fisiche idonee al tipo di specialità, principalmente le razze più usate ed adatte sono i Limousine, i Charolais, gli Hereford o gli Angus. Altre razze, tipicamente da carne, possono essere utilizzate anche su indicazione degli allevatori di bestiame. L'età dei vitelli deve essere compresa fra gli 8 e i 10 mesi ed il peso deve essere di circa 200Kg.

Il bestiame deve essere "fresco", cioè non deve avere avuto precedenti contatti con i cavalli in modo che il vitello abbia soggezione del binomio cavallo-cavaliere e che quest'ultimo riesca ad esercitare su di esso il controllo necessario allo svolgimento della nostra disciplina. In particolare il "timore" che il vitello ha nei confronti del binomio cavallo-cavaliere costituisce discreta garanzia che non si verifichino casi in cui il bestiame "carichi" i concorrenti.

Inoltre ESTREMA attenzione deve essere posta al fatto che i vitelli devono essere PRIVI di CORNA appuntite per evitare che qualunque contatto possa causare gravi danni.

SICUREZZA per il PUBBLICO:

Essendo la disciplina del Team Penning estremamente spettacolare, richiama un notevole afflusso di pubblico la cui incolumità deve essere garantita. Allo scopo, nei punti dove il pubblico potrebbe avvicinarsi troppo alle recinzioni del campo di gara, si deve installare una idonea seconda recinzione, anche di altezza inferiore. Questo per evitare incidenti nel caso che un vitello in corsa urti violentemente la recinzione del campo di gara. Dove il responsabile della manifestazione o del centro ove si pratici Team Penning lo ritenga opportuno è consigliabile pannellare in legno per un'altezza di 1.40 mt tutto il campo di gara. I pannelli saranno ancorati alle recinzioni in modo sicuro.

Allo scopo di fronteggiare i rischi residui, comunque presenti data la natura della disciplina, ad ogni manifestazione devono essere presenti i seguenti servizi:

- Ambulanza con medico a bordo;
- Servizio di veterinaria;
- Responsabile del Bestiame.

Visto quanto sopra,
Dott. Ing. Carlo Alberto Monti

LINEE GUIDA

1- Condotta

- a) Ogni membro A.N.T.P. deve seguire le regole A.N.T.P. a tutti gli show.
- b) Qualunque partecipante che sia responsabile di cattiva condotta può essere punito con una multa da €10 a €500, o può essere espulso dalla competizione o dall'Associazione. L'A.N.T.P. si riserva il diritto di revocare o rifiutare l'abbonamento per opportuni motivi.
- c) Se una persona viene multata, tale multa sarà determinata e fissata dai giudici o dai direttori presenti.
- d) Le multe devono essere pagate prima che il cavaliere gareggi di nuovo.
- e) Un giudice riconosciuto deve essere trattato con cortesia, cooperazione e rispetto. Nessuno deve minacciare od offendere un giudice o la sua famiglia, sia che il problema nasca durante uno spettacolo o sul campo o fuori dal campo.
- f) In virtù del fatto di essere un membro A.N.T.P. pagante è acconsentito usare o far usare la propria fotografia per promuovere lo sport del team penning.

2-Orientamento generale

- a) L'Associazione deve approvare i giudici che devono essere membri A.N.T.P. Ad ogni gara ci devono essere almeno 2 giudici (un giudice alla linea e uno al recinto) e almeno due cronometristi. Ad ogni gara deve esserci un 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 non si trovino d'accordo, la decisione sarà presa dal Direttore.

E' obbligatorio che i giudici siano approvati A.N.T.P.-F.I.S.E.

- b) I concorrenti possono partecipare 3 volte per classe, 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 nazionale A.N.T.P. entro 7 giorni dalle fine dell'evento. In mancanza di ciò l'organizzatore sarà diffidato dall'organizzare qualunque altro show A.N.T.P.
- d) Nell'eventualità che uno spettacolo sia cancellato 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, dei giudici e dei Direttori A.N.T.P. presenti.
- e) Un Direttore 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 essere approvato uno show deve essere prenotato sul calendario dell'Associazione e approvato dai Direttori regionali e dal Comitato nazionale approvazioni. L'organizzatore deve fare domanda per l'approvazione dello show 60 giorni prima della data di inizio di questo.
- 2- L'organizzatore deve seguire scrupolosamente le regole A.N.T.P. Se un organizzatore permette a chi non è tesserato A.N.T.P. di gareggiare può essere multato 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 dell'A.N.T.P. deve essere considerato unico responsabile di tutti gli oneri e deve sollevare da ogni responsabilità l'A.N.T.P., i suoi dipendenti e direttori.
- 4- Il bestiame e i numeri da apporre sul bestiame devono essere approvati dal direttore nazionale.
- 5- L'organizzatore di un evento può chiedere a qualsiasi concorrente di mostrargli la tessera e la patente BW Western prima di consegnargli il premio in denaro. Un concorrente che si rifiuti perderà le vincite accumulate che saranno girate all'organizzatore.

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%

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 dello spettacolo A.N.T.P., ma non potrebbe 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 bovini con il numero dei team. 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 team 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 team sostituiti di squadre ritirate. Le prenotazioni per le classi successive 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- La paga suggerita per i giudici e gli speaker è di 55 €al giorno oppure 1 €per team, quale sia il più grande. La sistemazione in albergo deve essere fornita se viene richiesta.

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.

8- L'organizzatore che riceve eventuali lamentele scritte, da concorrenti, addestratori, proprietari o altri membri A.N.T.P. per incidenti, crudeltà o altro deve inoltrare tali lamentele all'Associazione per eventuali sanzioni disciplinari.

9-Tutti gli show A.N.T.P. devono avere un orologio con display leggibile.

ORIENTAMENTI PER I GIUDICI

1.I giudici devono essere approvati dall'A.N.T.P. 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 A.N.T.P. 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 individuo come membro, concorrente o 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 A.N.T.P.

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 e stivali è obbligatorio quando si giudichi 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 approvati dall'Associazione devono essere attenti al conflitto di interessi tra gli obiettivi A.N.T.P. e i propri interessi personali o monetari. Ogni giudice si deve trattenere dall'usare il proprio status ufficiale per migliorare situazioni personali 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 A.N.T.P. approvato che sia coinvolto nella direzione di uno show non può officiare tale evento.

10-Quando un concorrente fa una richiesta al Direttore di gara o ad altra figura ufficiale per il parere del giudice, lo stesso deve esprimere il proprio giudizio cortesemente e sinceramente, alla presenza del direttore o di una figura ufficiale.

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 GLI SPEAKER

1-Gli speaker devono essere scelti dalla lista approvata A.N.T.P. .Dopo la richiesta, l'ufficio dell'A.N.T.P. fornirà una lista di speaker qualificati e approvati alle organizzazioni o alle persone che pensano di condurre uno show. Tutti gli speaker devono essere membri A.N.T.P. .

2-Ogni persona rispettabile può fare domanda all'Associazione per essere incluso nella lista.

ORIENTAMENTI PER I CRONOMETRISTI

1-Chi prende 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 A.N.T.P.

2-I segretari devono essere membri A.N.T.P.

3-Non possono ricoprire la posizione di producer e director in charge in show nei quali lavorino come segretari.

4-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.

5-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 all'Associazione 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 A.N.T.P.

ORIENTAMENTO PER I DIRETTORI IN CARICA (Director in charge)

1-Il Director in charge deve essere un membro A.N.T.P., deve essere giudice F.I.S.E.-A.N.T.P. per essere poter officiare eventi approvati A.N.T.P.

2-Il Direttore in carica deve essere ben informato sulle regole e gli orientamenti A.N.T.P. 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 A.N.T.P., **sponsor della gara** , eventi futuri e altri argomenti relativi al team penning.

4-Il D.c. dovrebbe anche discutere dei recinti che rinchiodano i bovini, della movimentazione del bestiame in funzione dei team 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 responsabile 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 responsabile che non ci siano capi zoppi e danneggiati in qualunque maniera.

7-Il D.c. deve essere disponibile a rispondere a domande pertinenti agli scopi e agli orientamenti A.N.T.P.

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 A.N.T.P. Il D.c. no può ricoprire la posizione di segretario od 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 il giudice, non per consigliarlo. Non deve prendere parte in alcun modo al giudizio della gara, comunque potrà dare il voto decisivo in caso di pareggio.

13- Il D.c. è a capo dell'attività nell'arena. Deve agire da mediatore tra il giudice e il concorrente.



Sostieni i partners dell'A.N.T.P. Italia!

Il Trailer Ufficiale dell'A.N.T.P.

La scelta vincente! Per informazioni su Module Trailer e sul punto vendita più vicino dove potrai recarti telefona al n° 06/99837395, Sig. Mario Seripa



La Sella Ufficiale dell'A.N.T.P.

Orgoglio della manifattura italiana, simbolo di qualità e design
Info Sig. Germano Tagliani tel. 348/2301259



I Fuoristrada Ufficiali dell'A.N.T.P.

Le marche più prestigiose puoi trovarle al Paese dell'auto FR CAR di Roldano Fraboschi Tel 0187/891330



Gli Stivali Ufficiali dell'A.N.T.P.

Tutte le volte che vuoi sentirti bene, c'è una sola cosa per te: "Tony Muzi Western boots".
Per più informazioni telefona al 0734/871950



Il Cappello Ufficiale dell' A.N.T.P.

Lavorazione manuale che permette di offrire un cappello italiano di qualità superiore.
Sig. Pierluigi Tacchino Tel. 0131/346103



Le Recinzioni Ufficiali dell'A.N.T.P.

Qualità e tecnologia al servizio dell'equitazione. Recinzioni e coperture adatte ad ogni esigenza per chi lavora con il bestiame.
Info Sig. Andrea Piovan 0445/561077



Infortunistica Ufficiale dell'A.N.T.P.

Agenzie in tutta Italia
Auto sostitutiva - Anticipo spese mediche
Preventivi e riparazioni auto
n° verde 800.34.00.85



Autonoleggio ufficiale dell'A.N.T.P

Noleggio a breve e lungo termine
Vendita con finanziamenti personalizzati
Personalizzazioni pubblicitarie



**I MEMBRI DELL'A.N.T.P. POSSONO RISPARMIARE
MIGLIAIA DI EURO AL LORO PROSSIMO ACQUISTO!**