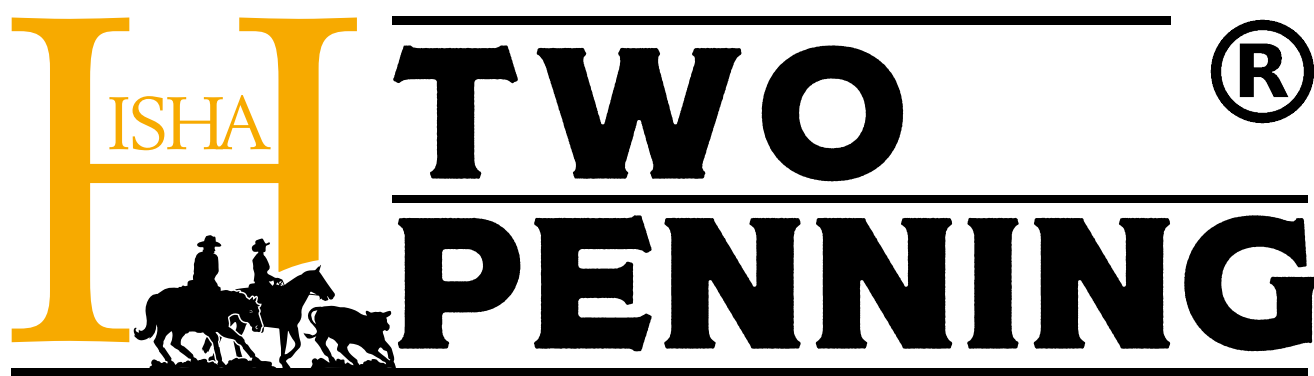


# REGOLAMENTO TWO PENNING 2018



# PREMESSA

**Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali di Italian Stock Horse Association o alle disposizioni del Direttivo.**

Il presente Regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni ISHA/OPES Italia di TWO PENNING indette in Italia.

Esso dovrà essere osservato:

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

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

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

Le manifestazioni possono essere indette dalle Associazioni affiliate o aggregate alla ISHA/OPES Italia oppure da Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrono il necessario affidamento a giudizio del Direttivo ISHA preposto a tale funzione. Ogni manifestazione di carattere regionale deve essere autorizzata dal Direttivo ISHA in accordo con i rispettivi Referenti Regionali, quella di carattere nazionale deve essere autorizzata dal Responsabile Nazionale Two Penning.

L'organizzatore deve richiedere l'autorizzazione per lo svolgimento della manifestazione 30 gg prima della data di inizio, compilando ed inviando apposito modulo disponibile sul sito internet [www.isha-italia.it/modulistica](http://www.isha-italia.it/modulistica) e regolamenti/modulistica. Unitamente alla richiesta dovranno essere inviato il modulo idoneità centro gara rilasciata da un Tecnico ISHA. La richiesta di autorizzazione allo svolgimento della manifestazione deve essere inviata a [info@isha-italia.it](mailto:info@isha-italia.it).

Nelle date in cui si disputeranno gare di carattere Nazionale è fatto divieto assoluto a chiunque di autorizzare o disputare altri eventi di qualsiasi valenza della medesima disciplina, ivi compresi eventi adiacenti per festività consecutive. Lo stesso principio si applica all'interno delle Regioni per le gare di Campionato Regionale. Le eventuali autorizzazioni per suddette richieste verranno concesse non prima di sette giorni ai comitati organizzatori di gare a valenza regionale, e non prima di quindici giorni per tutti gli altri comitati organizzatori.

Le autorizzazioni rilasciate dal Direttivo ISHA dovranno sempre essere esibite al Presidente di Giuria nominato per l'evento. Eventuali deroghe verranno esaminate dal Responsabile Nazionale.

Per lo svolgimento dei Campionati Regionali non sono ammesse deroghe al Regolamento Nazionale ISHA/OPES Italia di Two Penning.

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

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

# TWO PENNING

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

## REGOLAMENTO GENERALE

### Art.1) IL TEAM

Il Team è composto da due cavalieri tra i quali uno deve essere identificato come capo squadra; a lui è affidato il compito di rappresentarla in ogni occasione necessaria. Effettuato il primo Go, nel caso uno di questi fosse impossibilitato a proseguire la competizione, il cavaliere restante del team può decidere di portare a termine la gara in singolo. In ogni caso non sarà mai ammessa la partenza di un Team con solo un cavaliere al primo Go, pena il No-Time. Non è ammessa alcuna sostituzione di cavaliere tra il primo e secondo Go, mentre, previa richiesta alla Giuria e consulto veterinario che accerti l'impossibilità di proseguire la gara a seguito di infortunio verificatosi nel frattempo, è possibile la sostituzione del cavallo.

### Art. 2) TEMPO LIMITE

Il tempo limite previsto sarà di 60 secondi e sarà indicato nelle "Norme di Partecipazione" relative alla competizione stessa. Se concordato in anticipo dal Giudice con tutti i partecipanti, sarà dato un avviso ai competitori a 30 secondi dallo scadere del tempo massimo mediante un dispositivo acustico automatico e/o dallo Speaker a mezzo altoparlante. Il raggiungimento del tempo limite, conteggiato come No-Time sarà segnalato mediante strumento acustico automatico e/o dal Giudice di linea con lo sventolio della bandiera e dallo Speaker per altoparlante.

### Art. 3) LE ENTRATE E LE CATEGORIE

Un Team può iscriversi una sola volta per categoria e tutti i membri della squadra devono essere iscritti sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà anche i nominativi dei cavalli utilizzati. Sono consentite un massimo di 6 (sei) iscrizioni del medesimo cavallo ad una categoria, con un massimo di 18 Go nella giornata, salvo casi particolari in cui il veterinario di servizio, dietro consultazione del Presidente di Giuria, potrà, per ragioni di benessere equino, limitare il predetto limite. Per l'iscrizione alle competizioni o manifestazioni di Two Penning i cavalieri dovranno essere in possesso della patente ISHA in corso di validità e/o Patenti rilasciate da realtà riconosciute dal CONI (FITETRECANTE, FISE, ecc.). Un cavaliere può gareggiare massimo 6 (sei) volte per categoria. Eventuali richieste di deroghe a tali disposizioni dovranno essere presentate e sottoposte al vaglio della Commissione Dipartimento Western. Per l'iscrizione alle competizioni o manifestazioni di Two Penning, i Penner dovranno essere in possesso dell'autorizzazione a montare ISHA (Patente minimo A1/BW/BWS) in corso di validità e disponibile, come pure dei Passaporti APA dei cavalli, anch'essi in corso di validità con le vaccinazioni in regola e disponibili per il controllo da parte del Veterinario di Servizio e della Segreteria.

Le competizioni di Two Penning potrebbero prevedere diverse categorie di partecipazione con limiti di Rating definiti dal Comitato Organizzatore e preventivamente comunicate ai cavalieri sulle Norme di Partecipazione, facendo attenzione a distinguerle obbligatoriamente come di seguito specificato e nell'eventualità di un numero non sufficiente di team si possono accorpate differenti categorie, ma con classifiche distinte.

**Categoria NON PRO:** categoria riservata ai soli Penner con punteggio di rating 1-2 o 3 ed in possesso di patente ISHA BW o BWS e analoghe come da indicazioni precedenti. In questa categoria è fatto divieto di iscriversi a due Cavalieri con rating 3.

**Categoria LIMITED OPEN:** categoria con limitazione della sommatoria dei Rating, aperta a tutti i Penner in possesso di patente ISHA BW o BWS e analoghe come da indicazioni precedenti. In questa categoria è fatto divieto di iscriversi a due cavalieri con rating 5, 6 e 7.

**Categoria INTERMEDIATE OPEN:** categoria con limitazione della sommatoria dei Rating, aperta ai Penner in possesso di Patente ISHA BW o BWS e analoghe come da indicazioni precedenti. In questa categoria è fatto divieto di iscriversi a due cavalieri con rating 7.

**Categoria OPEN:** categoria aperta a tutti i Penner, senza limitazione di Rating, in possesso di patente ISHA BWS e analoghe come da indicazioni precedenti.

**Categoria ISTRUTTORI :** categoria riservata a un Penner Novice di Rating 1 in possesso di Patente ISHA A1 o e analoga come da indicazioni precedenti o solo per il primo anno di patente BW ed il proprio Istruttore o altro Istruttore delegato dallo stesso. In questa categoria è fatto divieto all'Istruttore di entrare in mandria e chiudere il tempo. Gli ingressi del cavallo dell'istruttore non verranno conteggiati negli ingressi di giornata.

**Categoria YOUTH :** categoria riservata a tutti i Penner con un'età compresa tra i 10 anni e i 18 anni (vale la regola del compimento della maggiore età il 31 dicembre dell'anno di compimento) ed in possesso di Patente ISHA BW o BWS e analoghe come da indicazioni precedenti.

**Categoria LADY:** categoria riservata a tutti i Penner di sesso femminile, senza limitazione di rating, in possesso di Patente ISHA BW o BWS e analoghe come da indicazioni precedenti. Il tempo massimo previsto è di 60 secondi.

**Categoria QUICK DRAW (pro):** Categoria riservata ai soli Penner con rating 5 – 6 e 7. La gara della categoria Quick Draw si svolgerà con le stesse regole del Two Penning e con la stessa conformazione dell'arena con le seguenti differenze: Il Team sarà estratto a sorte fra i cavalieri iscritti alla categoria. Il numero estratto per la coppia di vitelli da separare e condurre nel Pen non sarà uguale per tutti e due i vitelli ma sarà sequenziale. Se il numero estratto sarà il 3 i vitelli da separare dalla mandria saranno: 3 – 4.

**FUTURITY:** categoria riservata a cavalli fino a 4 anni di età (2014)

**DERBY:** categoria riservata a cavalli fino a 7 anni di età (2011)

**MATURITY:** categoria riservata a cavalli fino a 10 anni di età (2008)

N.B.: Le iscrizioni dei cavalieri minorenni dovranno essere effettuate dall'Istruttore di riferimento o da chi ne esercita la patria potestà. I responsabili suddetti dovranno comunque presenziare le performance del minore. I cavalieri minorenni non possono svolgere attività sportiva oltre le ore 24:00.

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

**Art. 4) SORTEGGIO ORDINE DI PARTENZA** L'estrazione dell'ordine di partenza verrà effettuato dalla Segreteria dopo aver stabilito la sequenza del cambio delle mandrie. Il sorteggio avverrà mediante l'estrazione casuale e sequenziale dei numeri corrispondenti ai Team iscritti ed una volta stabilito, sarà mantenuto per tutti i Go della competizione e non potrà più essere cambiato. Unica eccezione è prevista nel caso in cui, ad un Penner a seguito dell'estrazione, siano state assegnate 3 o più posizioni consecutive nella stessa mandria, in questo caso il terzo Team verrà invertito con il Team nella stessa posizione della mandria successiva e così via a seguire. Se a causa di errore tecnico da parte della segreteria gara, uno o più team non vengono inseriti nell'ordine di partenza, gli stessi previa valutazione del Presidente di Giuria potrebbero essere inseriti prima dell'ultimo e penultimo cambio mandria. Se un Team si ritira dalla competizione dopo l'inizio della gara, il numero della coppia di vitelli ad esso assegnato verrà estratto con lo stesso ordine in cui il Team avrebbe gareggiato, quel numero non verrà utilizzato in quel Go ed i concorrenti saranno informati di questo dallo Speaker.

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

Il numero della coppia di vitelli che il Team dovrà separare dalla mandria e cercare di condurre nel Pen sarà comunicato dallo speaker nel momento in cui viene varcata la Start Line e segnalato dal Giudice di linea.

#### **Art. 6) NUMERAZIONE DEL BESTIAME**

Per una buona visione da parte dei Penner e del pubblico dei numeri sui vitelli, si richiede che questi siano stampati su supporti resistenti, di altezza minima di 25 cm e larghezza minima di 15 cm.

I numeri devono essere applicati su ambo i lati della schiena di ogni vitello, a circa 20 cm. dietro la spalla. Sono concessi i collari, semprechè rispettino le caratteristiche di visibilità e riconoscibilità precedentemente descritte.

Saranno usate mandrie di 10 capi, divise ognuna in 2 serie di 5 capi, numerati dallo 0 al 4 e da 5 a 9 e verranno utilizzate per un gruppo di 10 Team, con doppia estrazione per ogni coppia di vitelli.

Per esempio avremo una mandria da 10 capi numerata da 0 a 4 che verrà utilizzata da 10 team ed ogni coppia potrà essere chiamata due volte. Al cambio mandria, entrerà un'altra mandria da 10 capi numerata da 5 a 9 e si utilizzeranno le stesse regole.

Tutti i Team concorrenti dovranno gareggiare nell'arena con mandrie formate dallo stesso numero di capi. Dovranno necessariamente essere previsti un adeguato numero di capi di scorta, circa il 10 % in più dei vitelli utilizzati per la competizione, tali da consentire l'eventuale sostituzione di vitelli accidentalmente non idonei. Il numero delle mandrie impiegate non può essere in ogni caso inferiore a due. Nelle competizioni, si raccomanda di utilizzare sempre un numero di vitelli adeguato al numero di Team iscritti alla gara.

#### **Art. 7) ROTAZIONE DELLE MANDRIE**

Ogni gruppo di 10 Team deve utilizzare una mandria di 10 capi. Una nuova mandria deve essere usata per il successivo gruppo di 10 Team e così via fino al termine del 1° Go; all'inizio del 2° Go si cambierà l'ordine di assegnazione delle mandrie, in modo che tutti i Team gareggino con due mandrie diverse nei due Go. Una volta iniziata la gara il cambio mandria seguirà la rotazione prevista, senza possibilità di cambiamenti o nuovi sorteggi. E' consigliato evidenziare la lettera che contraddistingue la mandria all'esterno della vitellaia. Il cambio delle mandrie sarà stabilito in base al numero totale dei Team iscritti e del numero di vitelli disponibili per ogni mandria.

#### **Art. 8) SISTEMAZIONE DEL BESTIAME**

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

#### **Art. 9) PARTENZA DEL TEAM – INIZIO E FINE GARA**

Il Team deve attendere nel Pen-Side, dietro la linea di partenza (Start-Line), che tutta la mandria sia stata radunata nel Cattle-Side dai Turn back. In mancanza di Turn back predisposti, il compattamento della mandria sarà eseguito dal Team uscente, che uscirà dal campo gara dopo che il Giudice riterrà valido per il prossimo Team. Nel caso in cui un Penner uscente debba effettuare il prossimo Go, dovrà intervenire un altro Cavaliere al suo posto. La linea di partenza è vistosamente segnalata con apposite bandierine. Quando il Giudice di linea alza la bandiera, il Team deve partire senza indugio (entro 10 secondi) pena il No-Time. Al passaggio del naso del primo cavallo attraverso la linea di partenza (Start-line), il Giudice di linea abbasserà la sua bandiera determinando così l'inizio del cronometraggio e lo Speaker a questo punto comunicherà al Team il numero assegnato. La linea di partenza (Start-Line) deve essere oltrepassata da tutti i cavalieri a qualsiasi andatura pena il No-Time. La gara e di conseguenza l'applicazione delle norme del presente regolamento ha inizio nel momento in cui il cavaliere varca il cancello d'ingresso del campo gara e termina nel momento in cui il cavaliere varca il cancello d'uscita.

#### **Art. 10) RITARDI**

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

#### **Art. 11) FERMATA DEL TEMPO**

Sarà consentito ad un solo membro del Team fermare il tempo quando uno o più vitelli sono entrati completamente (4 arti) nel Pen; il cavaliere dovrà far oltrepassare al naso del suo cavallo la linea di ingresso del Pen ed alzare una mano al di sopra della spalla. Pertanto l'ingresso nel Pen da parte di un ulteriore membro del Team, con qualsiasi parte del cavallo, verrà sanzionato con un No-Time. Il Giudice di Pen abbasserà la bandiera fermando il tempo appena

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

## Art. 12) NUMERO MASSIMO DI CAPI

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

## Art. 13) CLASSIFICA E PUNTEGGI

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

- somma dei Go validi (vince il maggiore)
- somma dei capi totalizzati (vince il maggiore)
- somma dei tempi ottenuti (vince il minore)

Quindi a parità di Go validi contano i capi totalizzati, e poi i tempi realizzati. Se in una competizione non fosse possibile, per cause di forza maggiore (condizioni meteo per gare all'aperto, black out elettrico, ecc...) portare a termine il numero previsto di Go, la classifica all'ultimo Go completato determinerà i vincitori. In caso di parità per il primo posto, si effettuerà lo spareggio tra i due Team (condurre nel Pen un unico vitello assegnato nel minor tempo). Nelle gare Nazionali e Regionali autorizzate dalla ISHA/OPES Italia che si svolgono con più tappe, la classifica finale sarà stilata in base alla tabella punti americana (utilizzata negli U.S.A. dalla U.S.T.P.A.) che terrà conto del piazzamento del Team e del numero totale dei Team iscritti ad ogni gara effettuata, oppure dalla sommatoria totale dei go, dei vitelli, e dei tempi di tutte le tappe del Campionato: in ogni caso dovrà essere scritto nelle Norme di Partecipazione. Nei Campionati Regionali e Nazionali i Team iscritti alla sola tappa di giornata non saranno considerati nell'attribuzione dei punti del circuito.

PUNTEGGI TEAM TWO PENNING											
DAA	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°
Fino 4	4	3	2	1							
Fino 8	8	7	6	5	4	3	2	1			
Fino 12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1 a seguire
Fino 16	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1 a seguire
Fino 20	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1 a seguire
Fino 25	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1 a seguire
Fino a 28	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1 a seguire
Fino a 30	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1 a seguire fino a 20 oltre 1/2
Fino a 40	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1 a seguire fino a 30 ½ oltre
Oltre i 40	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2 da 11 a 20 1 da 20 a 3 ½ oltre

#### **Art. 14) RESPONSABILITA' DEL TEAM VERSO LA MANDRIA**

Una volta entrato nell'arena il Team diventa totalmente responsabile della mandria assegnatagli. Prima che il Go inizi, cioè prima che parta il cronometrando del tempo e prima che al Team venga assegnato il numero, il Team può segnalare ai Giudici ed attendere la loro decisione qualora ritenesse che all'interno della mandria in campo tra i vitelli ancora da utilizzare nel Go vi sia un capo non idoneo. Per capo non idoneo si intende un animale palesemente zoppo, cieco o ferito. Il veterinario di servizio provvederà a espletare ed a certificare tale controllo. Un capo lento, svogliato o stanco non sarà motivo di inidoneità. Nel caso il vitello sia ritenuto idoneo il Go prenderà regolarmente il via, in caso contrario il vitello sarà sostituito nella mandria prima di procedere all'esecuzione del Go. Una volta che il Team si sia impegnato con il bestiame nessun Re-Run sarà concesso, applicando in toto il concetto della "FORTUNA (o SFORTUNA)" del sorteggio, il Team dovrà utilizzare al meglio le possibilità degli capi assegnati ed ogni eventuale richiesta di fermata del Go da parte dei cavalieri per la non idoneità del capo sarà sanzionata con un No-Time. La fermata del tempo da parte del Team, una volta partito il tempo, sarà ritenuta valida unicamente nei seguenti casi:

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

Per tutte le altre eventualità previste dall' Art. 16 la fermata del tempo per la concessione del Re Start o Re Run sarà data esclusivamente dai Giudici, pena il No-Time. Non è consentito incitare il bestiame toccandolo con le mani, con i piedi, con funi, con il cappello o con altre attrezzature, pena il No-Time. Le redini possono essere utilizzate per incitare il cavallo usandole soltanto dal sottopancia indietro verso i posteriori e mai davanti, pena il No-Time. Le mani possono battere sui chaps del cavaliere.

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

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

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

Sia il Re-Start (nuova partenza con altro numero estratto) che il Re-Run (ripetizione del Go con lo stesso numero) saranno concessi per errori imputabili all'organizzazione o al malfunzionamento casuale di apparecchiature tecniche impiegate nello svolgimento della gara, che abbiano coinvolto e penalizzato un Team durante la sua prestazione. Sia il Re-Start che il Re-Run saranno effettuati immediatamente.

Possono essere considerati errori tecnici ed organizzativi:

- l'errore di cronometrando
- l'evidente ritardo nell'assegnare il numero da parte dello speaker
- l'interferenza da parte dei Turn back con il Team
- l'assegnazione di un numero già precedentemente utilizzato
- l'errore di numerazione dei vitelli
- l'invasione del campo gara da parte di un animale/persona estranei

Particolare cura dovrà essere posta dai Turn back nel rimescolamento della mandria quando si andrà ad effettuare un RE-Start o un Re-Run in quanto si riutilizzerà lo stesso numero dei vitelli appena estratto. Nel caso in cui un vitello, prima di essere lavorato dal Team, in modo evidente si accasci, rimanga immobile o carichi un cavallo, il Presidente di Giuria a sua discrezione e valutazione disporrà la sostituzione dello stesso e si procederà con l'immediata ripetizione del Go con altro numero (Re-Start).

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

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

#### **Art. 18) COMPORTAMENTO VERSO LA MANDRIA**

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

- l'urto del cavallo o del vitello da questo sospinto contro la mandria ferma

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

Nel caso che un vitello cada accidentalmente ed un cavaliere lo investa verrà valutato dal Giudice se è stato fatto il possibile per evitarlo: in caso di valutazione negativa sarà assegnato un No-Time. Nel caso in cui il cavaliere continui persistentemente l'azione sul vitello oltre la chiusura del tempo o successivamente all'assegnazione di No-time verrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, squalificato.

NOTA GENERALE: Per non incorrere nel No-Time per ingiustificata rudezza al vitello dovrà essere sempre lasciata una via di fuga.

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

La caduta del cavallo (di spalla o di quarto) e/o la caduta del Penner determinerà sempre un No-Time. Saranno sanzionate con un No-Time tutte quelle situazioni in cui il Giudice ritenga che si stia venendo meno ai criteri di sicurezza (es. difficoltà di un cavaliere nel gestire il proprio cavallo, rifiuto ripetuto del cavallo nel relazionarsi con il campo gara ed i vitelli, minori che perdono totalmente o parzialmente l'abbigliamento protettivo ecc...). Sarà sanzionato con un No-Time la discesa dal cavallo del Penner in campo gara dal momento in cui ha varcato il cancello di ingresso e fino alla chiusura del tempo.

#### **Art. 20) CODICE DI ABBIGLIAMENTO DEL CAVALIERE**

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

- cappello Western a falda larga
- jeans
- cintura
- camicia a maniche lunghe, abbottonata e infilata nei jeans
- stivali

Il Penner minorenne è obbligato ad indossare fino al 31 Dicembre dell'anno di compimento del 18° anno di età, idoneo caschetto protettivo e corpetto di protezione, entrambi omologati Cee per l'equitazione. La responsabilità dell'utilizzo delle predette protezioni non omologate sarà dell'Istruttore e/o di chi ne fa le veci. Il giubbotto rinforzato di protezione dovrà essere sempre indossato sopra la camicia per renderlo visibile alla Giuria. Verrà decretato il No-time nel caso in cui il caschetto protettivo o corpetto di protezione dovessero cadere, slacciarsi o spostarsi di posizione, venendo a mancare i criteri di sicurezza.

E' consentito indossare chaps, chinks, e guanti. In condizioni climatiche particolari potranno essere concesse deroghe a tali disposizioni a cura della Giuria.

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

#### **Art. 21) EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO**

Nel rispetto delle normative della monta western, sia in arena sia in campo prova, si richiede:

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

SONO AMMESSI :

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



SONO VIETATI :

- Sono vietati tutti i tipi di martingala con qualsiasi tipo di imboccatura a leve.
  - Sono vietati tutti i tipi di Tie-Down o abbassa-testa fissi scorrevoli o elastici.
  - Imboccatura a leve a cannone rigido o spezzato di diametro inferiore a mm 8.
  - E' vietato l'uso del cannone a torciglione con qualsiasi tipo di imboccatura a leve.
  - E' vietato l'uso del J.C. (martingala tedesca).
  - E' espressamente vietato l'uso di imboccature che presentino particolari sistemi di costrizione (catene varie, ecc...).
  - E' vietato in gara la coda del cavallo intrecciata.
  - E' vietato l'uso di frustini liberi.
  - E' vietato l'uso del chiudi-bocca in metallo, Hackamore, Bosal ecc, e qualunque tipo di imboccatura o bardatura da addestramento o redini di ritorno.
  - Sono vietati i filetti elevatori, standard o hand made.
  - E' vietato usare le redini unite (tipo Barrel Racing) e redini Romal.
- I sopracitati divieti saranno tutti sanzionati con un No-Time.

## **Art. 22) CODICE DI COMPORTAMENTO**

Nell'ottica di un evento di spettacolo e divertimento per tutti ed essendo la dimostrazione di una disciplina verso il grande pubblico, si richiede a tutti i partecipanti:

- Il massimo rispetto e sportività verso gli animali, i partecipanti, il personale di gara, i Giudici ed il Pubblico.
- Massima attenzione nel rispetto dei tempi, degli ordini di chiamata e di entrata in arena.
- Massima celerità nell'abbandono dell'arena al termine della propria prova.
- Evitare l'eccessivo incitamento o richiamo vocale durante la competizione.
- Segnalare con un fiocco rosso sulla coda l'eventuale tendenza a calciare del proprio cavallo, e tenere di conseguenza un comportamento adeguatamente accorto nel suo governo e nella sua custodia.
- Tenere sempre presente che ogni cappello che viene perso dal cavaliere in arena e quindi raccolto aggiunge tempo alla durata dello show.
- Non è consentito segnalare la posizione dei vitelli da isolare ai cavalieri in gara, ed in caso che ciò avvenga in modo palese il Giudice può assegnare No-Time al Team in arena.

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

Per comportamento antisportivo si intende:

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

Ogni azione di comportamento antisportivo che comporti la squalifica del concorrente o del Team deve necessariamente essere segnalata dal Presidente di Giuria sulla relazione di Gara.

Ricordando che un cavallo ferito o dolorante non può assolutamente gareggiare, i Giudici possono eseguire controlli sulle imboccature utilizzate e sulle condizioni fisiche dei cavalli sia in entrata che in uscita dall'arena. In caso di eventuali gravi infrazioni (cavalli lesionati in bocca o sul costato, ecc.), se comprovate dal Veterinario di Servizio e dal Presidente di Giuria, verranno adottati nei confronti del cavaliere in questione immediati provvedimenti di squalifica dalla gara in corso (pertanto anche dalla classifica e dagli eventuali premi). I casi di squalifica sopra citati potranno essere ulteriormente sanzionati con una o più giornate di squalifica per le tappe successive.

Resta inteso che le squalifiche di cui sopra non precludono l'eventuale apertura di apposito procedimento disciplinare con i competenti Organi di Giustizia, pertanto le stesse non hanno nulla a che vedere con le sanzioni pecuniarie o amministrative di competenza del Direttivo ISHA.

### **Art. 23) PERSONALE DI GARA**

E' assolutamente vietato al personale di gara impegnato in una competizione a qualsiasi titolo, partecipare alla stessa come concorrente.

Fanno parte del personale di gara :

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

Esclusivamente il Maniscalco potrà partecipare alla gara come concorrente previa deroga rilasciata in fase di approvazione dell'autorizzazione di Gara.

### **Art. 24) I GIUDICI**

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti dalla ISHA ed il loro numero deve essere adeguato al livello della competizione ed al numero di squadre partecipanti: minimo due per gare di Campionati Regionali e tre o più per tutte le altre. Le gare di Campionati Regionali potranno essere giudicate da Giudici Regionali mentre le gare del Campionato Nazionale e tutti gli Special Event con montepremi superiore a € 3.500,00 dovranno essere giudicate da almeno un Giudice Nazionale.

I Giudici si distinguono in:

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

I Giudici devono essere aggiornati sui regolamenti ISHA, averli accettati ed applicarli con la massima professionalità ed imparzialità. In ogni gara ad uno dei Giudici sarà affidata la carica di Presidente di Giuria, lo stesso avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro gg. 7 (sette) a ISHA all'indirizzo mail [info@isha-italia.it](mailto:info@isha-italia.it).

La diaria minima giornaliera consigliata per ogni Giudice è di € 100,00 fino a 70 Team Iscritti alla competizione. Oltre i 70 Team iscritti, all'importo di € 100,00 già previsto dovrà aggiungersi l'importo pari ad € 1,00 per ogni successivo Team iscritto. Inoltre verranno rimborsate le spese sostenute per le trasferte effettuate e documentate in originale oltre vitto e alloggio. In caso di viaggio in auto verrà rimborsato per ogni chilometro percorso andata e ritorno € 0,30 oltre il pedaggio autostradale, in caso di viaggio in aereo, treno e traghetto verranno rimborsati i costi del biglietto oltre eventuali costi aggiuntivi per taxi e noleggio auto.

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

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

#### **a) SEGRETERIA DI GARA**

La Segreteria provvederà:

- alle iscrizioni dei cavalieri e dei cavalli secondo quanto stabilito dal Regolamento particolare di gara e certificherà alla Giuria, assumendosene la piena responsabilità, di aver visionato la validità in corso delle patenti dei cavalieri iscritti e dei passaporti riconosciuti dall'anagrafe degli equidi dei cavalli, la congruità del rating dei cavalieri iscritti nel Team e del numero limite delle entrate dei cavalieri e dei cavalli in gara. In caso di impossibilità da parte della Segreteria di effettuare il controllo delle patenti (accesso ad internet impossibile, guasto tecnico) l'accettazione delle iscrizioni sarà subordinato all'esibizione della patente ufficialmente riconosciuta in corso di validità. Nei casi in cui il cavaliere non è in grado di esibire la propria patente, ed il Comitato Organizzatore si trovi nelle situazione di non poter controllare, non potrà partecipare alla gara. E' quindi obbligo dei Cavalieri portare con sé in gara la propria patente. Se il cavaliere risulta aver partecipato ad una manifestazione in assenza dei requisiti previsti per qualsiasi motivo, le sanzioni disciplinari saranno intraprese anche nei confronti della Segreteria Ufficiale di Gara.
- La segreteria avrà l'obbligo di inviare le classifiche entro gg. 7 (sette) al Direttivo ISHA alla mail [info@isha-italia.it](mailto:info@isha-italia.it).

- La Segreteria comunque rimarrà a disposizione per eventuali verifiche da parte del Presidente di Giuria.
- La Segreteria, sia in ambito Regionale sia in ambito Nazionale, sarà nominata dal Direttivo ISHA su proposta dei comitati organizzatori.

#### b) COMITATO ORGANIZZATORE

Il comitato organizzatore predisporrà lo Staff organizzativo.

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

- Medico di servizio e personale abilitato per il primo soccorso BLSD (BASIC LIFE SUPPORT - DEFIBRILLATION)
- Veterinario di servizio
- Maniscalco di servizio

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

#### **Art. 26) LO SPEAKER**

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

Lo Speaker, in qualità di presentatore, dovrà comportarsi con la massima professionalità, essere al corrente dei Regolamenti di gara e delle procedure relative al suo svolgimento, presentare cavalieri e cavalli al fine di coinvolgere il pubblico nello show, senza tuttavia impedire la comunicazione tra i cavalieri. Indicherà senza preamboli - ripetendolo due volte - il numero estratto contemporaneamente all'abbassarsi della bandiera del Giudice di linea non appena il primo cavallo attraverserà la Start-Line (linea di partenza).

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

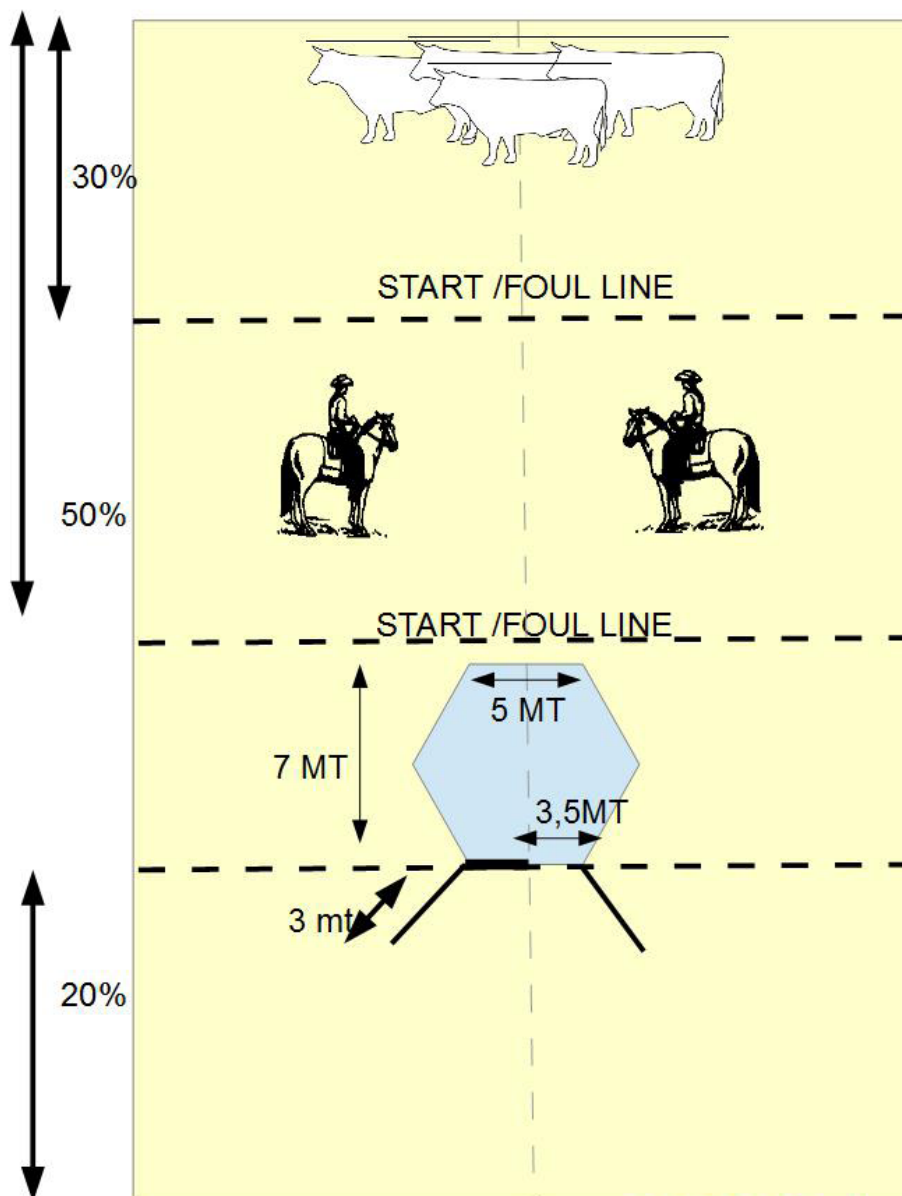
#### **Art. 27) I CRONOMETRISTI**

Il rilevamento dei tempi realizzati dai Team durante la competizione è affidato ai cronometristi ufficiali nominati dal Comitato organizzatore prima della competizione. La loro attrezzatura deve comprendere il tabellone luminoso, che sarà posto in maniera visibile ai cavalieri ed al pubblico, nonché la stampata della successione cronologica dei tempi rilevati. L'avvio del rilevamento e la sua chiusura sarà effettuato in accordo sulla segnalazione della bandiera del Giudice di linea. I tempi saranno rilevati in: minuti / secondi / centesimi (00/00/00). Si deve prevedere, oltre al cronometro Ufficiale di riferimento al tabellone luminoso, almeno un altro cronometro di riserva possibilmente assegnato al Giudice di linea, in modo da ovviare a possibili problemi tecnici legati al primo cronometro. In caso di comprovato malfunzionamento del primo cronometro, al quale faranno fede tutti i risultati, verrà ritenuto valido il tempo preso dal cronometro del Giudice di linea.

## Art. 28) CONFIGURAZIONE DEL CAMPO GARA

Il campo di gara può essere di forma rettangolare, ma sarebbe molto meglio se fosse di forma ellittica; le dimensioni dell'arena idealmente dovrebbero essere come minimo di metri 40 x 20.

Le recinzioni modulari o recinzioni fisse, di altezza minima di metri 1.60 con larghezza di metri 2,50 e/o di metri 3, interasse tra barre longitudinali di cm. 25, dovranno essere adeguatamente collegate tra loro, robuste per sostenere gli urti della mandria e circoscrivere l'arena formando obbligatoriamente angoli smussati alle estremità del perimetro nel caso questa sia di forma rettangolare. La Start-Line, opportunamente indicata dalla presenza di bandierine o di segnalazioni molto visibili, divide il Cattle-Side (zona riservata alla mandria) dal Pen-Side (zona del Pen). Per quanto riguarda le distanze minime per l'allestimento del campo di gara, attenersi allo schema sottostante.



TWO PENNING

**ISHA**  
Italian Stock Horse Association

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

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

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

### **Art. 29) RIDER RATING ( punteggio del cavaliere)**

Ad ogni cavaliere sarà attribuito un punteggio di valutazione (Rating) compreso tra 1 e 7 in base alla sua abilità nella pratica del Two Penning, basandosi sulle tabelle Ufficiali riconosciute, per comodità, dalla FITETREC-ANTE.

### **Art. 30) RECLAMI**

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

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

### **Art. 31) CAMPO PROVA**

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

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

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

I cavalli, nel giorno della gara, dovranno essere montati in campo prova solo dai Penner iscritti alla gara, o da altro cavaliere in possesso di patente ISHA o altre riconosciute uguali e/o maggiori della A1.

E' fatto espresso divieto di lasciare incustoditi i cavalli e/o legarli alle recinzioni

I cavalieri minorenni dovranno obbligatoriamente indossare il caschetto e corpetto protettivo Omologati CEE.

In campo prova è fatto divieto, altresì, di introdurre bevande alcoliche.

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

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

### **Art. 32) COMPENSI ALL'ASSOCIAZIONE ISHA E REGOLAMENTO FOTO/VIDEO**

- Ad ogni Tappa dovrà essere riconosciuto euro 100 del contributo iscrizioni ad ISHA, la quale lo devolverà per la promozione, l'organizzazione, premi o quant'altro sia necessario per il Settore Two Penning.
- Gli altri compensi previsti come rimborso spese sono da prevedere ad ogni Tappa nei seguenti importi:
  - euro 100 segreteria (fino a 70 team. Oltre va conteggiato euro 1,00 a team eccedente).
  - euro 50 speaker
- I fotografi che si offrono di effettuare scatti o video durante la manifestazione sportiva dovranno inviare ad ISHA n° 10 foto e un video generale dello Show gratuito per utilizzo promozionale dell'Associazione.
- I fotografi dovranno essere approvati da ISHA e saranno 1 per evento.