



# REGLAMENTO GENERALE

## 2X20 CHALLENGE

Edizione 2023



## Premessa

Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali della FITETREC-ANTE o alle disposizioni del Consiglio Federale.

Il presente Regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni di 2X20 Challenge 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 FITETREC-ANTE, 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 o a quelle dello Statuto Federale 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 ai Comitati Regionali di competenza.

Le manifestazioni possono essere indette dalle Associazioni affiliate o aggregate alla FITETREC-ANTE oppure da Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrono il necessario affidamento a giudizio dell'organo Federale preposto a tale funzione (Comitati Regionali di competenza sentito il parere del Referente di disciplina).

Ogni manifestazione di carattere Regionale deve essere autorizzata dai Comitati Regionali in accordo con i rispettivi Referenti Regionali, quella di carattere Nazionale deve essere autorizzata dal Responsabile Nazionale.

L'organizzatore deve richiedere l'autorizzazione per lo svolgimento della manifestazione 20 giorni prima della data di inizio, compilando ed inviando apposito modulo disponibile sul sito internet Federale.

Unitamente alla richiesta dovranno essere inviate le Norme di Partecipazione e la dichiarazione di idoneità delle strutture e dei campi rilasciata da un Tecnico FITETREC-ANTE.

La richiesta di autorizzazione allo svolgimento della manifestazione deve essere inviata sempre in copia al Responsabile Nazionale di Disciplina ed al Comitato Regionale FITETREC-ANTE competente.

## **1.0 CALENDARI CAMPIONATI REGIONALI NAZIONALI E SPECIAL EVENT**

**1.1** Le Norme di Partecipazione ai Campionati Italiani ed Europei ed alle gare della stagione agonistica, così come il calendario degli Special Event, ed il loro regolamento organizzativo (Montepremi, Formula gara, etc. etc..) saranno gestite dal Responsabile Nazionale di Disciplina.

**1.2** I Responsabili Regionali di Disciplina dovranno predisporre il calendario delle gare dei vari Campionati Regionali, non sovrappoendosi alle date Nazionali, alla data dell'Equiraduno Nazionale, e alle gare dei comitati regionali confinanti, a meno che non ci sia accordo scritto tra tutte le parti, Responsabili Regionali interessati e il loro responsabile area.

**1.3** Durante il fine settimana nel quale si disputeranno gare di interesse Nazionale non saranno

autorizzate altre gare di qualsiasi valenza (regionali, special, etc.)

**1.4** Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della Fitetrec-Ante, sono subordinati:

- all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla Fitetrec-Ante. Il programma approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato non oltre i 10 giorni dall'approvazione (con i mezzi ritenuti idonei dall'organizzatore e attraverso i siti ufficiali Federali)

b) all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto dell'iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera.

c) - Al rilascio di una relazione sull'idoneità tecnica del campo e del terreno di gara, sottoscritta sotto la responsabilità di un quadro tecnico FITETREC-ANTE.

Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati:

- le Categorie
- gli importi delle tasse di iscrizione, ed i corrispettivi per la scuderizzazione
- i montepremi o rimborsi spese o premi in natura
- gli ufficiali di gara, se sono già noti
- l'orario di inizio della competizione

Non è obbligatorio indicare le regole e prescrizioni contenute nel presente Regolamento.

**1.5** Le gare di carattere "sociale" possono essere svolte unicamente all'interno di circoli affiliati/aggregati ed esclusivamente tra tesserati del circolo stesso. Per tesserati si intendono i possessori di patente FitetrecAnte rilasciata dal centro organizzatore, e quindi interdetta a tutti coloro che non possiedano questi requisiti. La gara sociale è sempre e comunque di carattere ludico addestrativo e non prevede rimborsi spesa. Le gare a carattere sociale debbono essere comunque comunicate al Responsabili Regionale di Disciplina ed al Comitato Regionale di competenza e rimangono in ogni caso soggette alle norme dell'attività non agonistica (certificazione medica, tesseramento, presenza di giudici ufficiali) soggette al presente Regolamento.

## LA 2X20 CHALLENGE

Un team composto da due cavalieri deve separare dalla mandria e far passare attraverso i due corridoi i due capi contrassegnati con lo stesso numero ma di colore differente che possono passare singolarmente o in coppia entro il tempo limite stabilito e vince il team che riuscirà a far attraversare nei due corridoi i due vitelli assegnati nel minor tempo possibile.

### 3.0 REGOLAMENTO GENERALE

#### 3.1 IL TEAM:

Il team è composto da due cavalieri

Effettuato il 1° go, in caso uno dei due fosse impossibilitato a proseguire la competizione, il secondo cavaliere può decidere di fare il secondo go da solo.

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.

### 3.2 TEMPO LIMITE:

Il tempo limite previsto sarà di 60, 75 o 90 secondi in base alle categorie e sarà comunicato dal Presidente di Giuria prima dell'inizio della Competizione (in accordo con il Comitato Organizzativo) o indicato nelle norme di partecipazione relative alla competizione stessa.

Sarà dato un avviso ai competitori a 30 secondi dallo scadere del tempo massimo mediante un dispositivo acustico o dallo Speaker.

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

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

Nel caso in cui entrambi i cavalieri siano minorenni, dovrà essere presente in campo gara un Tecnico/Istruttore

### 3.3 LE ENTRATE E LE CATEGORIE:

Un Team può iscriversi una sola volta per categoria e tutti i membri della squadra devono essere iscritti a firma del Caposquadra sullo stesso modulo che obbligatoriamente riporterà oltre ai dati identificativi degli stessi 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, tale limite vale anche se nella stessa giornata si disputano due diverse discipline, 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. Un cavaliere può gareggiare massimo 6 (sei) volte per categoria, tranne che per i cavalieri Pro (rating 5-6-7) solo ed esclusivamente nella categoria Limited Open Elite #11, e per gli Istruttori nella categoria Istruttori, dove sono consentiti 8 ingressi.

**\*Tutte le iscrizioni dei cavalieri minorenni dovranno essere obbligatoriamente effettuate dall'Istruttore MW 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.**

Tutti i cavalieri all'atto dell'iscrizione dovranno obbligatoriamente essere in possesso ed esibire la patente FITETREC-ANTE (Patente Agonistica **A1W età minima 10 anni**, A2W/A3WTP) in corso di validità, come pure dei passaporti riconosciuti dall'anagrafe degli equidi che devono essere obbligatoriamente non destinati al consumo umano (Non DPA), e della **Tessera del Cavallo** 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 2X20 Challenge 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. Nell'eventualità di un numero non sufficiente di team si possono accorpare differenti categorie, ma con classifiche distinte e separate.



Classificazione	Rating	Brevetto (requisito minimo)	Note	Abilitazione
JUNIOR		A1W	età10/14 anni	Attività Agonistica/Ludica/Promozione
YOUTH *		A1W	età15/18 anni	Attività Agonistica/Ludica/Promozione
NOVICE	1	A1W		Attività Agonistica/Ludica/Promozione
NON PRO	2	A2W/A3WTP		Attività Agonistica
NON PRO	3	A2W/A3WTP		Attività Agonistica
NON PRO	4	A2W/A3WTP		Attività Agonistica
PRO	5	A3WTP		Attività Agonistica
PRO	6	A3WTP		Attività Agonistica
PRO	7	A3WTP		Attività Agonistica
OPEN	P/NP	A3WTP	Pro/Non Pro	Attività Agonistica
LADY	Tutti	Tutti	Solo Donne	Attività Agonistica

Categorie previste per i Concorsi riservate ai Cavalieri		Punteggio	Limitazioni
YOUTH	Età compresa tra i 10 e i 18 anni (*)		(*) Fino al 31 dicembre dell'anno di compimento
ISTRUTTORI	Riservata a 1 Cavalieri NOVICE ed il proprio Istruttore		(Solo regionali)
NOVICE	Riservata a Cavalieri NOVICE	#2	
NON PRO	Riservata a Cavalieri NON PRO e NOVICE	MIN #3 MAX #6	
LTD OPEN	Riservata a 1 Cavaliere PRO e 1 cavaliere NON PRO e/o NOVICE	MIN #7 MAX #10	
INT OPEN	Riservata a Cavalieri PRO e cavalieri NON PRO e/o NOVICE	MIN #11 MAX #13	
OPEN	Riservata a Cavalieri PRO e cavalieri NON PRO		
LADY	Riservata a sole Amazzoni PRO / NON PRO e NOVICE		
QUIK DRAW	Riservata a Cavalieri PRO e NON PRO (*)		(*) solo i rating 4

**YOUTH** \* Se partecipa a Concorsi di categoria superiore gli verrà assegnato il Rating



**NOVICE** \* Se partecipa a Concorsi in una categoria diversa dalla NOVICE #2 avrà l'obbligo di Patente A2W.

A partire dal 2024 chi partecipa a Concorsi nelle categorie: LTD OPEN; INT. OPEN e OPEN, avrà l'obbligo di Patente A3WTP.

<b>Categorie Previste per i Concorsi riservate ai Cavalli</b>	
<b>FUTURITY</b>	Riservata a cavalli di 3 e 4 anni
<b>DERBY</b>	Riservata a cavalli fino a 7 anni
<b>MATURITY</b>	Riservata a cavalli fino a 10 anni

**N.B.: tutte le categorie previste nella competizione e la limitazione della sommatoria dei Rating del Team (#) saranno precisate nelle Norme di Partecipazione relative alla competizione stessa.**

### **3.4 SORTEGGIO E ORDINI DI PARTENZA:**

L'estrazione dell'ordine di partenza verrà effettuato dalla Collegio Giudicante dopo aver stabilito la sequenza del cambio delle mandrie. La Collegio Giudicante sarà tenuto a verificare il corretto abbinamento da parte della segreteria dei numeri estratti con i team iscritti. La presenza dei capisquadra, che dovranno obbligatoriamente essere avvisati dell'inizio dell'estrazione, è facoltativa. 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.

### **3.5 ASSEGNAZIONE DEL NUMERO DEI CAPI ALLA SQUADRA:**

Il numero della coppia dei vitelli che la squadra dovrà separare dalla mandria e cercare di condurre attraverso i corridoi sarà attribuito dopo la star line stesso momento in cui lo Speaker lo comunicherà ai cavalieri impegnati nel go.

### **3.6 NUMERAZIONE DEL BESTIAME:**

Tenendo presente che una buona visione da parte dei cavalieri e del pubblico dei numeri sui vitelli a loro assegnati renderà la gara più entusiasmante, si richiede che questi siano alti almeno **25 cm e larghezza minima di 15 cm. stampati su un supporto resistente.**

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

Inoltre sul supporto deve essere evidenziato un riferimento alla mandria di appartenenza mediante lettera, colore o altro simbolo identificativo. I numeri devono essere applicati su ambo i lati della schiena di ogni vitello, a circa 20 cm dietro la spalla. Saranno usate mandrie di venti capi, divise ognuna in due serie di dieci capi, numerati dallo 0 al 9 con due colorazioni differenti e verranno utilizzate per un gruppo di MAX 9 Team. Eccezionalmente potranno essere usate mandrie di 18 capi divise in due serie di nove capi, numerati dallo 0 all'8 con due colorazioni differenti che saranno utilizzate per un gruppo di MAX 8 team, nelle competizioni regionali eccezionalmente minimo 14 capi. In ogni caso però 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. **Tranne nelle manifestazioni che si svolgono su più di 1 (uno) giorno, dove deve essere obbligatoriamente previsto, un numero di vitelli di scorta, pari al 20% in più dei vitelli utilizzati per la competizione. Il numero delle mandrie impiegate non può essere in ogni caso mai inferiore a due.**

**Nelle competizioni, si raccomanda di utilizzare sempre un numero di vitelli adeguato al numero di Team iscritti alla gara, come da esempi nella tabella allegata.**

NUMERO DI VITELLI	NUMERO MANDRIE	NUMERO MASSIMO DI TEAM	SFORAMENTO DEL 10%
20	2	Da 80	A 90
20	3	Da 120	A 132
20	4	Da 160	A 176

**Così via a seguire. Il rapporto da tenere in considerazione è: 1 vitello ogni 2 team. Con uno sforamento pari al 10%.**

### 3.7 ROTAZIONE DELLE MANDRIE:

Ogni gruppo di 9 Team deve utilizzare una mandria di 20 capi. Una nuova mandria deve essere usata per il successivo gruppo di 9 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.

### 3.8 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. **Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento ai PRINCIPI E LINEE GUIDA PER IL BENESSERE, LA TUTELA E LA CORRETTA GESTIONE DEGLI ANIMALI IMPIEGATI IN ATTIVITÀ SPORTIVE EQUESTRI, emanati dalla Fitetrec-Ante.**

#### 4 PARTENZA DEL TEAM:

Il Team deve attendere nel Pen-Side, dietro la linea di partenza (Foul-Line), che tutta la mandria sia stata radunata nel Cattle-Side dagli Herd Settler. 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 (foul-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. In presenza del sistema Polaris, il passaggio del primo cavallo attraverso le fotocellule poste sulla linea di partenza (foul-line), determinerà l'inizio del cronometraggio e contemporaneamente verrà visualizzato sul display luminoso posto nel cattle side, a ridosso della mandria, e per un tempo che va dai 5 ai 15 secondi il numero della coppia dei vitelli estratto in maniera casuale dal sistema stesso.

**La linea di partenza (Foul-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 primo cavaliere varca il cancello d'ingresso del campo gara e termina nel momento in cui l'ultimo cavaliere del Team oltrepassa il cancello d'uscita.**

##### 4.1 RITARDI:

Quando il Team lascia l'arena al termine della propria prova, il successivo Team chiamato dallo Speaker ha 30 secondi di tempo per presentarsi in arena pronta a partire, trascorso 30 secondi sarà effettuata una seconda chiamata e trascorsi ulteriori 30 secondi l'assenza in mancanza di una valida motivazione sarà giudicato 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.**

##### 4.2 FERMATA DEL TEMPO:

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

Chiudere il tempo quando almeno un capo valido non sia ancora passato per terminare la gara sarà motivo di non validità del go. Chiudere il tempo con un cavaliere presente nel Cattle-Side sarà motivo di No-Time. Unicamente nel caso sia presente un vitello palesemente impossibilitato a deambulare, il giudice opterà per la chiusura del tempo o per il rifacimento del go, sarà responsabilità esclusiva del giudice fermare il go se un vitello carica il cavallo, si potrà ripetere il go.

La gara si potrà definire chiusa quando uno o due vitelli assegnati avranno passato i due corridoi compreso il cavaliere che davanti al giudice per alzata di mano chiuderà il tempo.

**Qualsiasi tipo di contatto violento tra cavallo e vitello all'interno del Pen, anche dopo la fermata del tempo, verrà penalizzato con un No-Time.**

##### 4.3 NUMERO MASSIMO DI CAPI

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



## 4.4 CLASSIFICA E PUNTEGGI:

Un go è considerato valido quando viene chiuso con almeno un capo che ha attraversato i due corridoi.

In ogni caso vale il concetto che chi ha chiuso con due vitelli si piazza meglio di chi ha chiuso con uno, ed infine chi ha chiuso con uno si piazza meglio di un No-Time.

Il punteggio sarà così attribuito

- A) **Somma di go validi** (vince il maggiore)
- B) **Somma dei capi totalizzati** (vince il maggiore)
- C) **Somma dei tempi ottenuti** (vince il minore)

Quindi, a parità di go validi contano i capi totalizzati e poi la differenza sarà determinata dalla somma dei tempi. 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.

Nelle gare Nazionali e Regionali autorizzate dalla FITRETEC-ANTE 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. Non saranno attribuiti punti ai team iscritti al campionato e che a fine gara pur avendone diritto, avranno totalizzato due No Time.

		TABELLA AMERICANA PER PUNTEGGIO TEAM PENNING										
DA	A	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°
FINO A	4	1										
FINO A	8	2	1									
FINO A	12	3	2	1								
FINO A	16	4	3	2	1							
FINO A	20	5	4	3	2	1						
FINO A	24	6	5	4	3	2	1					
FINO A	28	7	6	5	4	3	2	1				
FINO A	32	8	7	6	5	4	3	2	1			
FINO A	36	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
FINO A	40	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
FINO A	44	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
<b>OLTRE I 44 TEAMS RIMARRA' INVARIATA</b>												
LA TABELLA AMERICANA ASSEGNA IL PUNTEGGIO A TEAMS PIAZZATI TENENDO CONTO IN MODO PROPOZIONALE DEI TEAMS PARTENTI												

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

## 4.5 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 ed il veterinario di servizio provvederà a espletare ed a certificare tale controllo; un capo lento, svogliato o stanco non sarà motivo di inidoneità. Una volta che la squadra si sia impegnata con il bestiame, nessuna ripetizione del go sarà concessa applicando in toto il concetto FORTUNA o SFORTUNA del sorteggio, la squadra dovrà utilizzare al meglio i vitelli utilizzati ed ogni eventuale richiesta di fermata del go da parte dei cavalieri per la non idoneità del capo sarà **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.

#### **4.6 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.

#### **4.7 RE-RUN e RE-START**

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

- ✓ il malfunzionamento della fotocellula
- ✓ l'errore di cronometraggio
- ✓ l'evidente ritardo nell'assegnare il numero da parte dello speaker
- ✓ l'interferenza da parte dei Herd Settlers 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.

Nel caso in cui un vitello in modo evidente si accasci o rimanga immobile o carichi un cavallo, il Presidente di Giuria valuterà ed a sua discrezione disporrà eventualmente la sostituzione dello stesso o se procedere con l'immediata ripetizione del Go (Re-Start). Il vitello non verrà sostituito nel caso in cui la causa di tali eventi sia imputabile ad un'azione diretta e persistente del cavaliere/i in fase di lavorazione dello stesso.

#### 4.8 VITELLO CHE SALTA LE RECINZIONI

Se un capo di bestiame della terna 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 potrà fare proseguire il Go, mentre gli Herd Settlers provvederanno al recupero del vitello in questione.

#### 4.9 COMPORTAMENTO VERSO LA MANDRIA

Lo scopo della 2X20 Challenge 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.**

#### 4.10 CADUTA DEL CAVALLO E/O DEL CAVALIERE:

La caduta del cavallo (di spalla o di posteriore) e/o la caduta del Penner determinerà sempre un No-Time. Il giudice potrà decretare una squalifica per qualsiasi situazione ritenga che si stia venendo meno ai criteri di sicurezza, sia per conto di cavallo non idoneo sia per conto di cavalleresche manchi di requisiti, e per conto di minori che durante la gara e in campo prova perdano o non indossino l'abbigliamento protettivo di legge.

#### 4.11 CODICE ABBIGLIAMENTO DEL CAVALIERE:

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

- Camicia maniche lunghe abbottonata dentro ai pantaloni;
- Jeans;
- Cintura;
- Cappello;
- Stivali;

**Il Penner minorenni è obbligato ad indossare fino al 31 Dicembre dell'anno di compimento del 18° anno di età, idoneo caschetto protettivo e corpetto e/o tartaruga e/o spinale di protezione, omologati Cee per l'equitazione. La responsabilità della regolare omologazione**

**e certificazione così come il corretto utilizzo e posizionamento delle predette protezioni sarà dell'Istruttore e/o di chi ne fa le veci che ha sottoscritto l'iscrizione alla gara.**

Qualunque tipo di 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.**

#### 4.12 EQUIPAGGIAMENTO DEL CAVALLO:

##### Sono ammessi:

- Qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozza, a cannone intero o spezzato.
- Qualsiasi tipo di imboccature senza leve eventualmente con martingala ad anelli.
- **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 tutti i chiudi bocca purché posizionati sopra l'imboccatura.

##### Sono vietati:

- Tutti i tipi di martingala uniti a imboccature a leve.
- Tutti i tipi di abbassa testa fissi, elastici o scorrevoli.
- Tutti i morsi o filetti con cannone inferiore agli 8 mm. oltre che alle imboccature con catena.
- Martingala tedesca.
- Sono espressamente vietate tutte le modifiche fatte alle imboccature che provochino costrizioni.
- E' vietato in gara avere code legate o intrecciate.
- E' vietato entrare in gara con qualsiasi tipo di frustino
- E' espressamente vietato l'uso di imboccature che presentino particolari sistemi di costrizione (catene varie, ecc...)
- E' vietato usare le redini unite (tipo Barrel Racing) e redini Romal.
- Sono vietati tutti i tipi di chiudi bocca in metallo (Hackamore, bosal, ecc.) e qualsiasi tipo di imboccatura o bardatura da addestramento compreso le redini di ritorno.

**I sopracitati divieti sono sanzionabili con un No-Time.**

#### 4.13 CODICE DI COMPORTAMENTO:

**Nell'intento di promuovere la disciplina della 2X20 Challenge come uno sport da spettacolo ed assicurare che le competizioni risultino sempre più entusiasmanti e coinvolgenti per il pubblico, si raccomanda ai Penner quanto segue:**

- **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.

#### 4.14 COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO:

Comprovata la 2x20 Challenge attività sportiva, come tale, attraverso questo articolo del proprio Regolamento cerca di far sì che, i cavalieri ed addetti all'organizzazione di questa disciplina, organizzino giornate dedicate ad una sana e divertente competizione.

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

##### Per comportamento antisportivo si intende:

- Atteggiamento volgare e irrispettoso verso i cavalieri, il pubblico, i Giudici ed il personale di gara.
- Uso di linguaggio volgare ed offensivo.
- Maltrattamento del proprio cavallo o della mandria.
- Palesi stati di alterazione psico fisiche.
- 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 della Procura Federale.

#### 4.15 PERSONALE DI GARA:

È 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;
- Gli Herd Settlers
- 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.

#### 4.16 I GIUDICI:

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti da FITETREC-ANTE ed il loro numero deve essere adeguato alla 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, tutti gli Special Event Nazionali e Regionali, dovranno essere giudicate da almeno un Giudice Nazionale.

Le gare di Campionati Regionali potranno essere giudicate dai Giudici Regionali mentre tutte le altre dovranno essere giudicate dai Giudici Nazionali. Il Giudice di linea, posizionato sulla linea di partenza.

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

Il Giudici dovranno essere aggiornati sui regolamenti FITETREC-ANTE, averli accertati ed applicarli con la massima professionalità e 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) al recapito federale della C.N.U.G, del Responsabile Nazionale di Disciplina al Referente Nazionale Giudici di disciplina e per conoscenza al Comitato Regionale FITETREC-ANTE di pertinenza e alla Segreteria Nazionale. Da parte loro è dovuto il massimo rispetto ai cavalieri nell'esposizione di eventuali osservazioni e la loro disponibilità a chiarire, con cortesia, eventuali dubbi riguardanti le regole di gara; naturalmente ci si attende da tutti altrettanto fair – play nei loro confronti. 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.

**Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme previste dal Regolamento Generale Ufficiali di Gara in vigore.**

## 5. LA SEGRETERIA UFFICIALE DI GARA e LO STAFF ORGANIZZATIVO:

### 5.1 LA SEGRETERIA:

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 FITETREC-ANTE dei cavalieri iscritti e dei passaporti riconosciuti dall'anagrafe degli equidi dei cavalli unitamente alla Tessera del Cavallo, 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 Fitetrec-Ante in corso di validità. Nei casi in cui il cavaliere non è in grado di esibire la propria documentazione e quella del suo cavallo, ed il Comitato Organizzatore si trovi nelle situazioni di non poter controllare, non potrà partecipare alla gara. E' quindi obbligo di ogni Cavaliere portare con sé in ogni gara tutta la documentazione Federale necessaria all'iscrizione della gara. 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 recapito federale della C.N.U.G, del Responsabile Nazionale di Disciplina, al Referente Nazionale Giudici di disciplina e per conoscenza al Comitato Regionale FITETREC-ANTE di pertinenza e al Presidente di Giuria.
- La Segreteria comunque rimarrà a disposizione per eventuali verifiche da parte del Presidente di Giuria.
- La Segreteria nelle gare Nazionali, sarà nominata dal Responsabile Nazionale di disciplina; mentre in quelle regionali dal Responsabile Regionale di disciplina, su proposta dei comitati organizzatori.

**Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme previste dal Regolamento Segreterie Ufficiali di Concorso e dal Regolamento Generale Ufficiali di Gara della Fitetrec-Ante in vigore.**

#### 5.2 COMITATO ORGANIZZATORE:

Il comitato organizzatore 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 del comitato 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:

- Ambulanza munita di attrezzature per la rianimazione e personale abilitato per il primo soccorso BLS (BASIC LIFE SUPPORT - DEFIBRILLATION)
- Medico di servizio
- 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.**

#### 5.3 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 tre volte - il numero estratto contemporaneamente all'abbassarsi della bandiera del Giudice di linea non appena il primo cavallo attraverserà la Star-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. Lo speaker non potrà in ogni caso essere demandato all'utilizzo del sistema POLARIS.

#### 5.4 GLI ADDETTI ALLE MANDRIE (gli Herd Settlers):

Gli Herd Settler, che devono essere in possesso di patente FITETREC – A.N.T.E. A1W/A2W/A3WTP in corso di validità, sono i responsabili della lavorazione iniziale dei vitelli, della loro preparazione omogenea per l'uso nella competizione, con la sostituzione del capo o dei capi che non ritenessero idonei allo scopo. Sono altresì responsabili della gestione delle mandrie e della loro rotazione durante la competizione; dovranno tenere un comportamento professionale, svolgendo la loro funzione rapidamente, cercando di non affaticare inutilmente la mandria.

Devono raggruppare la mandria in modo omogeneo per tutte le squadre, segnalare al Giudice di linea, con l'alzata di mano, il loro assenso alla partenza della squadra ed uscire rapidamente dall'arena senza interferire od ostacolare i concorrenti in gara.

Se riportato nelle Norme di partecipazione del Concorso, preventivamente inviate e pubblicate, il Comitato Organizzatore ha libera facoltà di far fungere da Herd Settler il Team che ha appena effettuato il Go, quest'ultimi saranno obbligati a rispettare il suddetto articolo.

#### 5.5 CRONOMETRISTI/POLARIS:

Il rilevamento dei tempi realizzati dal Team sarà affidato a cronometristi ufficiali, o con l'utilizzo di attrezzatura Polaris. La loro attrezzatura deve comprendere il tabellone luminoso, che sarà posizionato visibilmente a cavalieri e pubblico. La chiusura del tempo sarà effettuata tramite pulsante dal Giudice di Corridoio. In caso di mancanza del pulsante l'arrivo del rilevamento e la sua chiusura sarà effettuata in accordo con i Giudici con l'abbassamento di bandierine dal Giudice di linea e Giudice di corridoio.

I tempi saranno rilevati in: minuti / secondi / centesimi (00/00/00). Nel caso in cui disponga di centralina "POLARIS", con accessori (display, stampante e tabellone ecc...) il rilevamento dei tempi sarà affidato al Collegio Giudicante o a persona dallo stesso incaricata, ad esclusione dello Speaker

#### 6. DIMENSIONI DELL'ARENA:

Il campo gara può essere di forma rettangolare ma per un migliore andamento della Gara, è consigliabile di forma ellittica.

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

Le recinzioni dovranno avere un'altezza minima di 1,60 metri, 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 poter sostenere gli urti della mandria.

Nel caso di forma rettangolare negli angoli andranno posizionate delle barriere che consentano di smussare l'angolo stesso.

La Foul-Line opportunamente indicata dalla presenza di bandierine, divide il Cattle-Side (zona riservata alla mandria) dalla zona dei Corridoi. Nel caso di campi 30x60 sarà posizionata a m.25 partendo dal lato riservato alla mandria mentre per i due corridoi





dovranno essere posizionati a m.10 dal lato corto opposto della mandria.

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

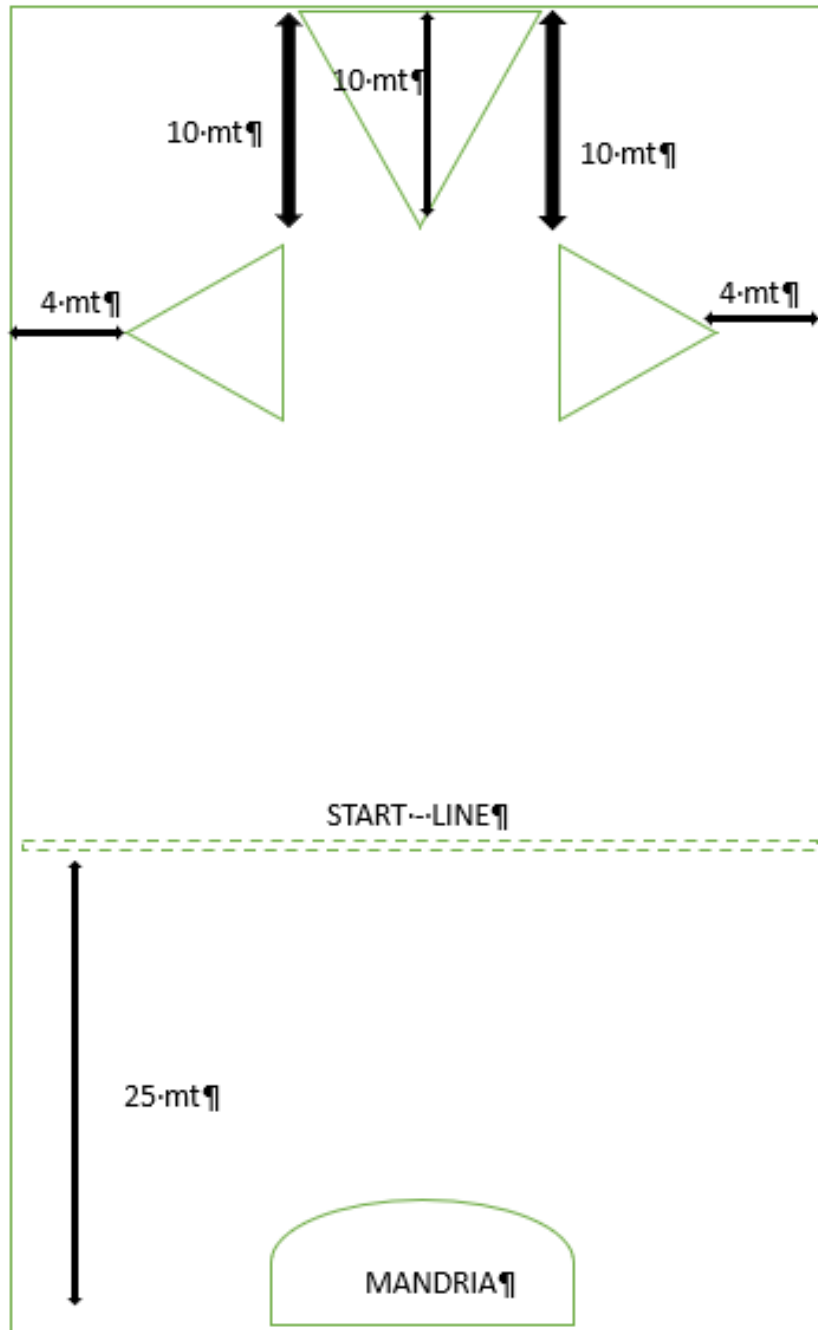
I moduli per formare i corridoi dovranno essere posizionati con la massima stabilità per la sicurezza di vitelli e cavalieri.

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.

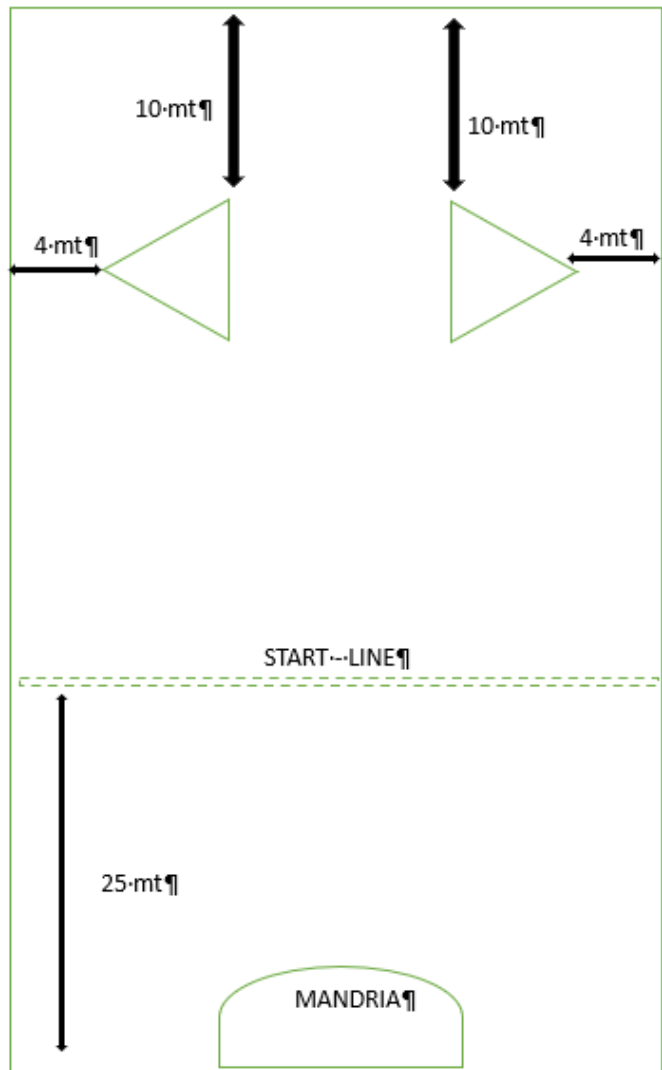
**E' buona norma avere a disposizione un adeguato campo prova per i cavalieri. E' obbligatorio predisporre una adeguata recinzione perimetrale che crei un corridoio di sicurezza tra i fences ed il pubblico – min. 2 metri (transenne, nastro perimetrale, cordoni, ecc...). Nell'area di sicurezza non dovrà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

2 Esempi CAMPO GARA

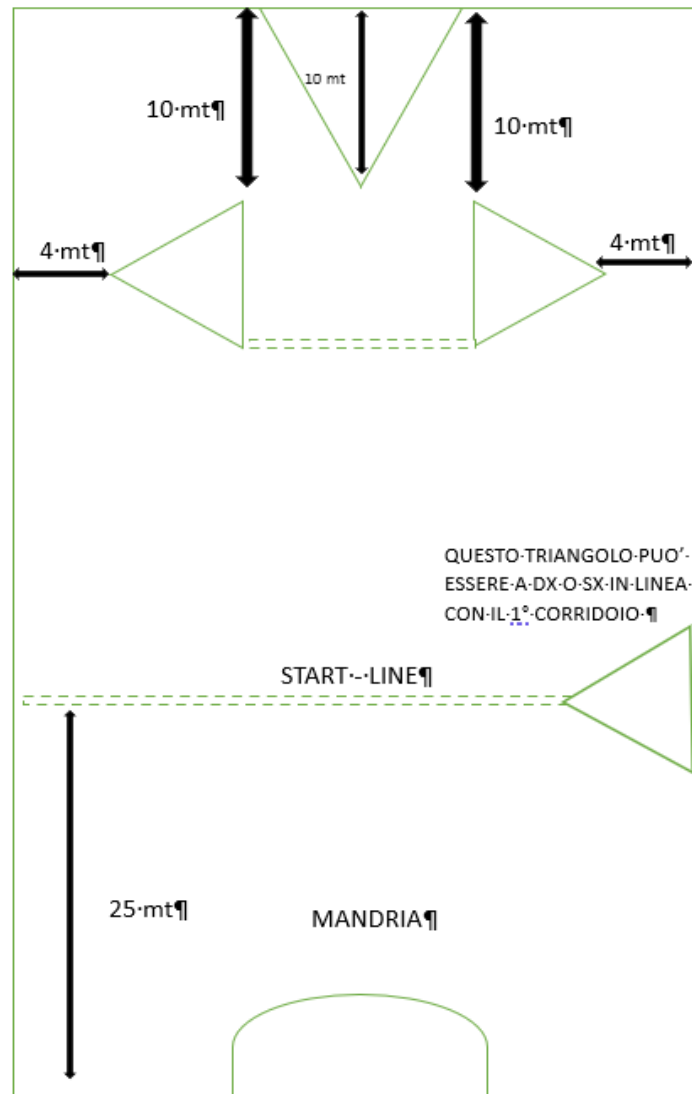
CAMPO-CATEGORIE-OPEN ¶



CAMPO·CATEGORIE·NON·PRO·YOUTH·NOVICE·-ISTRUTTORI¶



CAMPO-SPECIAL-EVENT ¶



## 7. RIDER RATING (punteggio cavaliere):

Ad ogni cavaliere sarà attribuito un punteggio di valutazione (Rating) compreso tra 1 e 7 in base alla sua abilità nella pratica della 2X20 Challenge. I criteri di assegnazione del Rating ad un Cavaliere sia per aumentare che diminuire sono 3:

1. Rapporto tra gare effettuate e gare vinte negli ultimi due anni 40%.
2. Capacità tecnica nella gestione del cavallo 30%
3. Capacità tecnica nella lettura e conduzione della mandria 30%

Ogni Referente Regionale FITETREC-ANTE entro il 15 gennaio di ogni anno dovrà inviare alla Commissione Nazionale i Rating FITETREC-ANTE per la ratifica, la valutazione Rating dei cavalieri (stabilita dal Comitato di Valutazione Regionale, convocata dal Referente Regionale di Disciplina) e la classifica finale del Campionato della propria Regione. La Commissione Nazionale Rating esaminerà e valuterà le proposte giunte dai Referenti Regionali e delibererà il Rating Nazionale Team Penning. In base alla singola attribuzione i cavalieri potranno così formare Team con i requisiti di punteggio rientranti nelle varie categorie. Qualora un cavaliere ritenga di essere stato valutato in modo errato può presentare ricorso per iscritto alla Commissione Nazionale Rating che valuterà la documentazione

pervenuta e valuterà alla prima riunione.

Tabella di valutazione e definizione dei Rating

#1 Principiante ai primi approcci con la disciplina. Si cimenta nelle prime esperienze con il bestiame, rispetto al quale si mostra ancora privo di destrezza e abilità.

#2 Cavaliere che ha iniziato a migliorarsi ma ha ancora delle capacità limitate sia a livello tecnico, sia per quanto riguarda il modo di interpretare e lavorare con il bestiame.

#3 Cavaliere che presenta ragionevoli capacità tecniche, una buona padronanza del binomio, e una discreta conoscenza della mandria.

#4 Cavaliere con buona preparazione tecnica e competenza nel lavoro con il bestiame. Si piazza costantemente in classifiche correndo in team anche con cavalieri Open sia a livello Regionale che a livello Nazionale.

#5 Cavaliere con buona preparazione tecnica e competenza nel lavoro con il bestiame la sua formazione e la sua tecnica sono superiori alla media. Costantemente si piazza a livello Nazionale.

#6 Cavaliere con ottima preparazione tecnica e competenza nel lavoro con il bestiame dimostra abilità professionale ed è in grado di vincere in ogni situazione.

#7 Cavaliere eccezionale che mostra superiori doti tecniche e una spiccata attitudine nell'interpretazione e nella conduzione della mandria. Fa gare a livello professionale o ha la capacità di farlo. È un leader ed è in grado di formare un team vincente.

## 8. RECLAMI E SANZIONI

### 8.1 NORME GENERALI

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.

### 8.2 APPELLO

Avverso il giudizio emesso in prima istanza, il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, al Giudice Sportivo Nazionale Fitetrec Ante.

### 8.3 RESTITUZIONE DEPOSITI E PREMI

I depositi saranno restituiti agli interessati, soltanto nel caso che i loro reclami vengano ritenuti fondati. Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria il deposito sarà restituito al reclamante.

### 8.4 SANZIONI

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti o

accompagnatori presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente Regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Responsabili dei servizi, del Comitato Organizzatore o della Segreteria Gara, che non si adeguino alle disposizioni emanate dal Comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di altro genere, che possano turbare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento. Al Presidente di Giuria compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1°) avvertimento; (verbale)
- 2°) ammonizione (scritta e segnalata)
- 3°) squalifica (esclusione) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il Presidente di Giuria, abbia applicato la sanzione di cui ai punti 2) e 3) deve inserire dettagliato rapporto nella Relazione della Gara. I provvedimenti del Presidente di Giuria, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono ricorrere entro tre giorni dalla fine della manifestazione (previa cauzione), agli organismi preposti della Fitetrec-Ante secondo il Regolamento di Giustizia FITETREC ANTE.

### 8.5 AMMONIZIONE

E' perseguibile con l'ammonizione qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con la squalifica. In particolare sono perseguibili con l'ammonizione le seguenti infrazioni:

- Il non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli;
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;
- La mancata osservanza del segnale, con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Il discutere con la Giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- Il non presentarsi rapidamente in Giuria se chiamato, ed in caso di inadempimento non avvisare la stessa;
- L'inosservanza dei divieti dell'attività nei campi di prova;
- Il contegno scorretto nei confronti di organizzatori, giudici e/o pubblico;
- L'uso del frustino e/o speroni in modo violento e ripetuto;
- L'esercitare, senza autorizzazione, i cavalli sui campi gara;

### 8.6 SQUALIFICA

La squalifica comporta, per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale e dal regolamento di Giustizia Sportiva Fitetrec Ante. Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un concorrente ad una manifestazione, senza essere in possesso della autorizzazione a montare rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione
- La partecipazione ad un concorso di un cavallo non in regola con gli adempimenti sanitari di legge annotati sui libretti rilasciato dall'Associazione Allevatori Regionale di pertinenza
- La mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature, secondo la valutazione del giudice;

- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Compiere crudeltà, brutalità o abusi verso i cavalli;
- Le frodi;
- Il doping;
- Il non presentarsi al cancello di partenza e la necessità di iniziare la gara entro 2 minuti dal momento della prima chiamata da parte del Giudice di Gara, si precisa che in particolari gare tale tempo può essere abbassato ad 1 minuto per esigenze di organizzazione;
- Il contegno scorretto e/o l'uso di un linguaggio offensivo nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei preparatori dei percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore, della Segreteria Gara, degli altri concorrenti e delle persone comunque presenti alla manifestazione;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

### 8.7 RECLAMI

Eventuali reclami per le classifiche dei Campionati Regionali, vanno inoltrate al Giudice Sportivo Nazionale della FITETREC ANTE.

### 9. CAMPO PROVA

Il campo prova, solitamente adiacente al campo gara, è zona adibita ai cavalieri per 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 competizione o da altro cavaliere in possesso di patente FITETREC – A.N.T.E. A1W (età minima 10 anni) A2W/A3WTP. E' fatto espresso divieto di lasciare incustoditi i cavalli e/o legarli alle recinzioni. I cavalieri minorenni dovranno obbligatoriamente indossare le protezioni. 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 sopraccitati casi, ad insindacabile 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. La Commissione Etica relazionerà il Presidente di Giuria per eventuali sanzioni.**

## **FORMULAZIONE CLASSIFICA DI GIORNATA 2x20 CHALLENGE**

### **FORMULAZIONE CLASSIFICA DI CAMPIONATO 2X20 CHALLENGE**

### 9.0 PROVE SOPPRESSE

Nel caso di annullamento di una gara, i concorrenti dovranno esserne informati immediatamente dopo la chiusura delle iscrizioni e la tassa d'iscrizione dovrà essere loro rimborsata. Qualora una manifestazione debba essere sospesa per cause di forze maggiori (condizioni meteorologiche o altro), vengono presi in esame i seguenti casi:

- gara iniziata e terminata almeno una delle categorie previste: verrà stilata la classifica con relativa assegnazione dei premi.
- Per le categorie che non hanno effettuato la prova, si procederà al rimborso delle iscrizioni.

## 10.0 RITIRI

Il ritiro dalle gare dei cavalli deve essere comunicato alla segreteria almeno due ore prima dell'ora d'inizio della categoria. Per quanto riguarda i ritiri se non per giustificati e comprovati motivi, valutati ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, può essere applicata un'ammenda di € 100,00 (cento) ed il nominativo del cavaliere verrà segnalato dal Presidente di Giuria, attraverso la relazione di gara. La quota d'iscrizione alla gara, non verrà restituita salvo che nei casi di ritiri comunicati nei termini e per comprovati motivi di salute certificati.

## 11.0 CAVALIERI E TECNICI

Tutti i cavalieri devono essere in possesso della prescritta autorizzazione a montare agonistica in corso di validità, hanno l'obbligo di esibire patente e tessera del cavallo qualora richiesti dal Presidente di Giuria. La partecipazione a gare di categoria senza l'idonea autorizzazione a montare del cavaliere, comporta l'esclusione dalla classifica, con comunicazione alla Procura Federale, da parte del Presidente di Giuria, con immediata esclusione dalle gare in altra categoria. Il tecnico che decide di accompagnare in gara un allievo minorenni o maggiorenne deve essere in regola con il tesseramento e gli aggiornamenti e deve presentarsi comunque in abbigliamento idoneo come previsto nella sezione "ABBIGLIAMENTO" del seguente regolamento.

Il tecnico potrà chiedere al Presidente di Giuria la sospensione della prova nel caso in cui ritenga che il cavaliere non presenti le dovute garanzie di controllo del cavallo e la gestione in sicurezza della gara.

La responsabilità relativa all'incolumità del minore e la conseguenza della sua condotta fanno capo al tecnico di riferimento.

## 12.0 CAVALLI

Sotto pena di squalifica del cavallo e/o del Cavaliere, nessun cavallo può partecipare ad una manifestazione riconosciuta se non in regola con il libretto dell'Associazione Allevatori Regionale di pertinenza e la Tessera del Cavallo FITETREC-ANTE. L'iscrizione avverrà su domanda del responsabile del cavallo.

### 12.1 ETA' DEI CAVALLI

L'età dei cavalli è computata dal 1° Gennaio dell'anno della loro nascita a tal riguardo fa fede il certificato di razza rilasciato dall'associazione competente o la visita veterinaria. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un cavallo, il 1° Gennaio dell'anno successivo esso compie un anno in più.

## 13.0 SOSTITUZIONI

Un cavallo iscritto potrà essere sostituito, mantenendo il medesimo cavaliere, almeno 1 ora prima dell'inizio della gara nella quale era iscritto. Tale sostituzione dovrà essere comunicata alla Segreteria ufficiale di Gara ed al Presidente di Giuria.

Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio, vale a dire del cavallo e del cavaliere. Nessuna sostituzione è ammessa a categoria iniziata.

## 14.0 ISPEZIONE CAVALLI

In qualsiasi gara può essere effettuata l'ispezione dei cavalli prima della gara, ed è effettuata da una Commissione composta dal Presidente di Giuria e dal Veterinario Ufficiale.

I cavalli sono presentati dal cavaliere a mano con la testiera. La Commissione, su indicazione del



Veterinario di Servizio ha la facoltà di precludere la partecipazione alla gara di un determinato cavallo che, a proprio insindacabile giudizio, sia considerato non in grado di affrontare la gara. In caso di diversità di giudizio, il parere del Presidente di Giuria è determinante. Spetta al Presidente di Giuria ed al Veterinario di Servizio dirigere la visita veterinaria dei cavalli per l'ammissione degli stessi al concorso. Il veterinario dovrà verificare le condizioni di salute di ogni singolo cavallo, ritenute basilari per l'idoneità alla partecipazione del cavallo al concorso. In tale ambito il veterinario dovrà verificare inoltre la corrispondenza, le vaccinazioni, e la validità dei certificati d'identità di ogni cavallo iscritto. Il concorrente non può appellarsi in alcun modo alla decisione finale della Giuria.

Il Presidente di Giuria, se richiesto, è obbligato a fornire al concorrente le spiegazioni dell'eliminazione.

### **15.0 CONTROLLO ANTIDOPING**

Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, intenzionalmente o no, con l'impiego di sostanze medicamentose. Si considerano sostanze medicamentose proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara. L'elenco delle sostanze proibite è quello del regolamento Veterinario riportato dalla F.E.I., usato come riferimento. Usare modulistica pre stampata –non ammissibili certificati in carta libera, fotocopie ed e-mail.

È competenza della Fitetrec-Ante, su parere del Responsabile Nazionale di Disciplina, individuare i Concorsi nei quali ritenga opportuno effettuare il controllo in oggetto. Il controllo deve essere effettuato dal veterinario, incaricato dal Laboratorio di Ricerca indicato dalla Fitetrec-Ante, in accordo con il Presidente di Giuria. E' vietato praticare qualsiasi iniezione ipodermica dal momento dell'arrivo del cavallo ad un Concorso, a meno che, non venga autorizzato dal Veterinario di servizio, che comunicherà i motivi dell'autorizzazione, tipo e dosi di medicinale somministrato al Presidente di Giuria, che provvederà a farne menzione nella Relazione della Gara. Per le procedure di prelievo e tutto quanto sopra non previsto si rinvia al Regolamento FITE per il controllo antidoping a carico dei cavalieri si rimanda alle normative CONI vigenti.

Compito del presidente di giuria decidere se ammettere o meno un cavallo trattato con determinate sostanze, può avvalersi anche dopo della consulenza del medico veterinario di servizio e certificazione.

Sempre a discrezione del presidente di giuria decidere chi mandare al controllo doping o eventuali sorteggi da effettuare.

In caso di confermata positività al test antidoping di un soggetto testato il cavaliere è tenuto a restituire in forma piena eventuali premi in onore e denaro, questo resterà bloccato da tutte le attività agonistiche in seno a FITETREC ANTE fino alla completa e piena restituzione.

Cavalieri o altre persone a questi riconducibili sorpresi a praticare illecitamente qualsiasi tipo di trattamento dopante a cavalli di terzi, oltre a subire denuncia da parte di FITETREC ANTE per maltrattamenti animali ai vari organi competenti, subiranno personalmente o faranno subire al cavaliere del proprio gruppo di appartenenza una squalifica da tutte le competizioni agonistiche FITETREC ANTE.

### **16.0 CRUELTA'**

Ogni azione che, secondo l'opinione del Presidente di Giuria e/o della Giuria, possa essere definita senza dubbio come crudeltà, è penalizzata con No time e ammonizione, a insindacabile decisione del giudice.

La Giuria dovrà adottare un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Commissario

o un Giudice abbia denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

Tra questi atti sono inclusi:

- sollecitazione di un cavallo esausto
- l'uso violento di frusta e speroni
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti

È specifico dovere della Giuria fermare un concorrente o un cavallo in evidente difficoltà riscontrata durante la competizione.

## **17.0 MONTA PERICOLOSA**

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare il cavallo sia in campo prova che durante la gara, comporta, a seconda della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione del concorrente No Time.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dal Presidente di Giuria in base a precise richieste dei seguenti Ufficiali di Gara: Giudici, Veterinario di servizio.

## **18.0 CAMPIONATI**

### **18.1 CAMPIONATO ITALIANO**

Il Campionato Italiano si svolgerà o in tappa unica con qualifica dai campionati regionali oppure su più tappe. Eventuali deroghe sulla partecipazione possono essere concesse esclusivamente dal Responsabile Nazionale di Disciplina previa consultazione con il Presidente Federale.

Il concorrente potrà sostituire il cavallo con cui si è classificato solo dietro presentazione di certificato medico veterinario.

### **18.2 TROFEO DELLE REGIONI**

In occasione della Finale Nazionale si assegnerà "Il Trofeo delle Regioni". La squadra Regionale dovrà essere formata dal rappresentante di regione nominato per questa occasione.

In quei comitati regionali dove non si sono svolte competizioni, i componenti della squadra saranno scelti dal Responsabile Regionale. Tutti i punteggi acquisiti da ogni componente verranno sommati e la squadra con più punti sarà la vincitrice del "Trofeo delle Regioni".

### **18.3 CAMPIONATI REGIONALI E CRITERI DI QUALIFICAZIONE AL CAMPIONATO ITALIANO**

Ogni regione organizzerà nel proprio territorio da un minimo di 3 ad un massimo di 8 tappe valide per il campionato regionale di categoria. Tutte le tappe dovranno essere organizzate con i medesimi criteri (ad es. stessa tassa d'iscrizione).

I primi cinque di ogni categoria accederanno alla Finale del Campionato Italiano.

Ogni cavaliere per qualificarsi deve partecipare alla metà più una delle tappe regionali (in caso di campionato su tre tappe occorre la partecipazione in due tappe; in caso di cinque tappe occorre la partecipazione a minimo tre tappe).

In caso di parità di punteggi tra due o più concorrenti vincerà il titolo chi ha partecipato a più tappe. In caso di ancora parità si avrà il Go-Champions .

In occasione di manifestazioni nazionali, su accordo dei Responsabili Regionali, si potranno organizzare delle gare interregionali. Dalla classifica di ogni disciplina e categoria verranno estrapolate le classifiche divise per Regione di appartenenza dei cavalieri. I punti così acquisiti si sommeranno a quelli acquisiti nelle tappe regionali.

Ogni cavaliere può partecipare esclusivamente al Campionato della Regione ove ha la residenza sportiva. Un cavaliere può richiedere, prima dell'inizio dei campionati, di partecipare ad un Campionato Regionale diverso da quello ove ha la sua residenza sportiva per comprovate esigenze. Il Responsabile Nazionale sentito i Responsabili Regionali concede o meno il proprio "nullaosta".

Tutti i cavalieri di tutte le categorie possono gareggiare anche con cavalli non di proprietà.

Nel caso di infortunio del cavallo durante il Campionato Regionale, il cavaliere potrà sostituire il cavallo solo mediante presentazione di certificato medico veterinario. La sostituzione può valere per una o più tappe o per l'intero campionato. In caso di sostituzione il binomio formatosi non potrà gareggiare nelle stesse discipline dove era già iscritto lo stesso binomio.

Ogni Regione, dopo l'approvazione, deve inviare il proprio calendario per l'approvazione al Responsabile Nazionale il quale deve assicurare la non concomitanza con altri eventi di valenza nazionale.

Ogni Regione nominerà una segreteria responsabile delle classifiche di tappa e generali, che dovrà provvedere all'invio al proprio Comitato Regionale, al Responsabile Nazionale, alla Segreteria Nazionale performance.

Potranno ospitare manifestazioni Fitetrec-Ante solo Centri Affiliati Fitetrec-Ante o Aggregati (con l'autorizzazione del Presidente Regionale).

Il Comitato Organizzatore può essere l'Associazione Sportiva titolare del centro ospitante oppure una Associazione Sportiva scelta dal Comitato Regionale o lo stesso Comitato Regionale e deve garantire:

- Campo gara misura minima 20X40
- Campo riscaldamento adiacente;
- Eventuali box a disposizione a prezzo convenzionato;
- Ristorazione – servizi – parcheggi;
- Spazio per segreteria
- Posto per speaker
- Segnaletica stradale per arrivare al Centro.

Il Campionato regionale deve concludersi almeno 15 giorni prima della data stabilita per il Campionato Italiano.

## 19.0 NORME PER LE MANIFESTAZIONI AMATORIALI ORGANZZATE DA EPS

I calendari di tutte le manifestazioni dovranno essere presentati al Responsabile Nazionale entro il 31 marzo dell'anno in corso e una volta approvati saranno pubblicati sui siti ufficiali. Ogni eventuale cambiamento di programma deve essere richiesto almeno 20 giorni prima.

Per favorire le attività sportive di promozione della disciplina, svolte dagli Enti di Promozione Sportiva che hanno siglato una convenzione con la Fitetrec-Ante in cui è prevista il riconoscimento del presente Regolamento, vengono di seguito definiti gli ambiti entro cui i Comitati Organizzatori degli EPS, dovranno obbligatoriamente rimanere, per non sovrapporsi all'attività agonistica specifica della disciplina, attribuita dal CONI in forma esclusiva alla Fitetrec-Ante.

### **19.1 CONVENZIONE**

La Convenzione siglata tra Fitetrec-Ante e EPS si basa sul modello predisposto dal CONI.

### **19.2 AUTORIZZAZIONE MANIFESTAZIONE**

Le manifestazioni ludico addestrative o non agonistiche, siano esse singole od organizzate in Trofei, Campionati o altre formule simili, dovranno essere presentate ed autorizzate preventivamente dal Responsabile Nazionale Fitetrec-Ante della Disciplina almeno 21 giorni prima dello svolgimento in modo da non sovrapporsi con eventi agonistici regionali o nazionali

### **19.3 CATEGORIE PERMESSE**

L'attività promozionale consiste nello svolgimento di gare di avvicinamento alla disciplina. Pertanto sono autorizzate le seguenti gare specificate nel presente regolamento:

GARE LUDICHE: gare sociali

GARE AGONISTICHE: NOVICE – YOUTH – LIMITED NON PRO

Non possono essere svolte altre categorie in quanto riservate all'attività agonistica della Federazione.

### **19.4 PREMIAZIONI**

I premi d'onore saranno costituiti esclusivamente da premi in oggetti; in quanto attività promozionale non è permesso al comitato organizzatore aggiungere rimborsi spese o montepremi sportivi. I premi possono essere previsti per singole categorie di gara o come premi complessivi del concorso articolato su più giornate od in formula di Campionato o Trofeo. I premi posti in palio nella manifestazione vanno resi preventivamente noti nel programma gare.