

REGOLAMENTO NAZIONALE 2025

COWBOY SHOOTING SPEED ©

“GIOCANDO FORMIAMO CAMPIONI”



INDICE

1. Premessa
2. Campo di applicabilità delle norme
3. Manifestazioni
4. Categorie e rating
 - 1) Categorie esordienti - tempo max
 - 2) Categoria esordienti - extra
 - 3) Categorie agonistiche - tempo max
 - 4) Categorie agonistiche - extra
5. Cavalli, Cowboys & Cowgirls
 - 1) Tenuta e bardatura del cavallo
 - 2) Abbigliamento del cavaliere
 - 3) Età dei cavalli
 - 4) Equini ammessi
 - 5) Documentazione cavalli
 - 6) Ingressi cavalli in gara
 - 7) Possibilità di montare più di un cavallo
6. Norme generali
 - 1) Gara e Campo gara
 - 2) Campo prova
 - 3) Iscrizioni
 - 4) Classifiche
 - 5) Premiazioni
 - 6) Prove soppresse
 - 7) Ordine di partenza
 - 8) Sostituzioni
 - 9) Crudeltà
 - 10) Reclami
 - 11) Sanzioni
 - 12) Ammenda
 - 13) Problemi tecnici e interruzione del tempo
 - 14) Eliminazione
 - 15) Squalifica
 - 16) Sicurezza
7. Personale di gara
 - 1) Giudici
 - 2) Segreteria di gara
 - 3) Comitato organizzatore
 - 4) Cronometristi
 - 5) Ufficiale d'Arma e Assistente
8. Caratteristiche tecniche della gara
 - 1) Descrizione pattern di gara
 - 2) Boe
 - 3) Slalom con paletti
 - 4) Shooting
 - 5) Revolver Western Cowboy "Peacemaker"
 - 6) Gestione dell'arma ASG in gara
 - 7) Punteggio e penalità
 - 8) Configurazione del campo gara (allegato)

1 – PREMESSA

Il **Cowboy Shooting** con le sue discipline nasce per onorare l'arte del tiro a segno da cavallo e la maestria in sella, mantenendo viva la leggenda dei Cowboy.

Benvenuti nel mondo affascinante del "Cowboy Shooting Speed", un'esperienza che ci trasporta indietro nel tempo al cuore del selvaggio Far West, un'emozionante disciplina che unisce adrenalina, abilità e l'atmosfera unica del vecchio West.

Cowboys & Cowgirls affrontano un percorso ad alta velocità, superando ostacoli e colpendo bersagli rappresentanti banditi fuorilegge. Armati della mitica pistola Colt (replica Air Soft Gun), dimostrano la loro abilità nel tiro a segno mentre galoppo attraverso un pattern di gara a dir poco sorprendente.

Il campo gara è avvincente e selvaggio, con scenografie tipiche dell'epoca.

Questa gara si svolge in due Go e richiede da parte del concorrente esperienza pratica, in proporzione alla categoria da affrontare; lo schema di gioco include boe, paletti e area di tiro (vedi schema del campo gara al punto 8.8).

Per quanto non previsto dal presente regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali dell'EPS di appartenenza.

Il Codice di Condotta per il Benessere del Cavallo e di Etica Sportiva, in vigore a livello internazionale, costituisce parte integrante del presente Regolamento, cui devono ispirarsi cavalieri, istruttori, proprietari, detentori dei cavalli e ufficiali di gara. Esso deve essere osservato scrupolosamente, ed ogni mancanza rilevata o rilevabile può essere oggetto di sanzione.

2 – CAMPO DI APPLICABILITA' DELLE NORME

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutti i concorsi di Cowboy Shooting indetti in Italia, riconosciuti dall'EPS e/o dai suoi Organi Regionali.

Esso deve essere osservato:

- dal Referente Nazionale, dai Referenti Regionali e dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni;
- da coloro che vi prendono parte come Cavalieri (debitamente autorizzati);
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

Tutte le figure di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità dell'EPS e dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara, in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti nel presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari riportate nel medesimo e a quelle previste dagli organi di competenza dell'EPS.

I soggetti tenuti agli obblighi ed agli adempimenti previsti dal presente regolamento, relativamente al CAVALLO partecipante ad un concorso di **Cowboy Shooting** sono:

- il cavaliere che lo monta;
- l'Ente o colui che lo ha iscritto;
- il proprietario del cavallo stesso;
- per i Minori, l'Istruttore o il Tecnico delegato.

Con il tesseramento il cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e responsabilità civile secondo quanto stabilito dalla polizza in vigore consultabile sul sito nazionale del proprio EPS di riferimento: per la partecipazione ai concorsi è necessario regolarizzare la propria autorizzazione a montare entro e non oltre le ore 24,00 del giorno antecedente la gara.

Per tutti i casi non espressamente previsti nel presente Regolamento è compito del Presidente di Giuria o del Giudice Unico decidere con equità e spirito sportivo.

3 – MANIFESTAZIONI

Le manifestazioni possono essere indette dal Referente Nazionale oppure dal Referente Regionale, Commissari provvisori o da associazioni affiliate o aggregate all'EPS, previa autorizzazione del referente Nazionale di disciplina.

La richiesta per l'organizzazione di una manifestazione, così come il programma della stessa, dovrà essere inviata agli Organi competenti almeno 30 (trenta) giorni prima della data in oggetto, per consentire l'approvazione e divulgazione dell'evento nei tempi utili.

Nelle date in cui si disputeranno gare di carattere nazionale non è consentito autorizzare altri eventi di qualsiasi valenza della medesima disciplina. Lo stesso principio si applica all'interno delle regioni per le gare di Campionato Regionale.

Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dall'EPS di riferimento.

Le autorizzazioni rilasciate dai Comitati Regionali o dal Dipartimento Nazionale dovranno sempre essere esibite al Presidente di Giuria nominato per l'evento.

Per lo svolgimento dei Campionati Regionali non sono ammesse deroghe al Regolamento Nazionale di Cowboy Shooting.

Per le manifestazioni con durata superiore ad una giornata, il Comitato Organizzatore deve impegnarsi ad assicurare la scuderizzazione qualora richiesta all'atto dell'iscrizione (in box od in paddock) e l'impianto di prima lettiera.

Nel programma della manifestazione dovranno essere obbligatoriamente indicati:

- categorie di partecipazione
- composizione della Giuria

- importi di quote di iscrizione e scuderizzazione.

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

L'Organizzazione deve rimettere per espresso, posta prioritaria, via fax o via posta elettronica all'EPS entro 7 giorni dalla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

Una manifestazione inizia con l'apertura ufficiale del campo prova un'ora prima dell'inizio della competizione e si intende ultimata mezz'ora dopo la chiusura del campo gara. I concorrenti devono prendere atto degli orari e non causare ritardi alla manifestazione.

Le manifestazioni di carattere sociale possono essere svolte unicamente all'interno dei circoli affiliati/aggregati all'EPS ed esclusivamente tra tesserati del circolo stesso. Per tesserati si intendono i possessori di autorizzazione a montare dell'EPS (rilasciata dal centro organizzatore) e quindi interdetta a tutti coloro che non possiedano questi requisiti.

La gara sociale è sempre e comunque a carattere ludico addestrativo e non prevede rimborsi spesa. Le stesse gare sociali vanno comunque comunicate al Referente Nazionale di disciplina di competenza, e rimangono in ogni caso soggette al presente Regolamento.

4 – CATEGORIE E RATING

L'età minima dei concorrenti è di **12 anni** compiuti. Per i minorenni è obbligatoria la presenza in campo di un Istruttore, ad esclusione dell'area di tiro (dentro la quale è sempre e comunque interdetto l'accesso a chiunque, al di fuori del concorrente, se non debitamente autorizzato e dotato di DPI, dispositivi di protezione individuale).

Tutti i partecipanti devono essere in regolare possesso delle seguenti autorizzazioni, con l'obbligo di esibirle in fase di iscrizione:

- Autorizzazione a montare rilasciata dall'EPS valida per l'anno in corso;
- Tessera rilasciata dalla Cowboy Shooting valida per l'anno in corso.

È obbligatorio il passaggio a categoria superiore:

- A discrezione del proprio istruttore;
- A discrezione della Commissione Rating.

Rating dei cavalieri: sarà a cura della Commissione Rating valutare e attribuire un punteggio da 1 a 5 a tutti i cavalieri, dove 1 è il livello più basso e 5 è il livello più alto di abilità del cavaliere.

Le categorie dove corrono minorenni dovranno essere terminate inderogabilmente entro le ore 24.

4.1) CATEGORIE ESORDIENTI

PATENTE A necessaria per tutti i concorrenti iscritti a queste categorie di avviamento, ovvero WALK & TROT. Il tempo massimo di esecuzione per ogni Go è di 1 minuto e 40 secondi, previo eventuali deroghe dovute a dimensioni del campo gara.

Obblighi: presenza in campo di un istruttore. Dovranno eseguire il percorso con andature da scuola (passo e trotto) sia in campo prova che in campo gara.

Nel caso di rottura al galoppo in traiettoria rispetto all'esecuzione degli ostacoli, incorrerà in una penalità di 10 secondi a ogni rottura, a condizione che il cavallo sia riportato nel minor tempo possibile dal cavaliere all'andatura corretta; in caso di reiterata rottura, il giudice dovrà fermare il binomio e assegnare il No Time.

Nel caso di rottura al galoppo non in traiettoria rispetto all'esecuzione degli ostacoli (fuga del cavallo) se il cavallo viene riportato in breve tempo in traiettoria e all'andatura corretta, non verranno assegnate penalità in quanto trattasi di rottura da cui il cavaliere non trae benefici. Sarà comunque facoltà del giudice, in caso ravvisi monta pericolosa o mancato controllo del cavallo, fermare il binomio e assegnare il No Time.

- **Cat. ESORDIENTI YOUTH: PATENTE A - RATING 1** - età dai 14 ai 18 anni (fino al 31 dicembre del 18° anno)

Obblighi: presenza in campo di un istruttore.

- **Cat. ESORDIENTI AMATORI: PATENTE A - RATING 1** - età dai 19 anni (dal 1° gennaio del 19° anno)

Obblighi: presenza in campo di un istruttore.

4.2) CATEGORIA ESORDIENTI - EXTRA:

- **Cat. EXTRA ESORDIENTI: PATENTE A - RATING 1** - età dai 14 anni compiuti.

Obblighi: presenza in campo di un istruttore.

I cavalieri che si iscrivono a questa categoria devono partecipare obbligatoriamente anche alla categoria principale di appartenenza.

4.3) CATEGORIE AGONISTICHE

Il tempo massimo di esecuzione per ogni Go è di 1 minuto e 15 secondi, previo eventuali deroghe dovute a dimensioni del campo gara.

- **Cat. YOUTH: PATENTE B - RATING 2, 3** - dai 14 ai 18 anni (fino al 31 dicembre del 18° anno)

Obblighi: presenza in campo di un istruttore, che però non potrà interagire con l'allievo.

- **Cat. NO PRO: PATENTE B - RATING 2, 3** - dai 19 anni (dal 1° gennaio del 19° anno)

Potranno parteciparvi anche gli OTB e i Tecnici di Base (cioè non autonomi nell'insegnamento).

- **Cat. PRO: PATENTE C - RATING 4, 5** - dai 14 anni compiuti.

Potranno parteciparvi anche gli istruttori e i trainers (autonomi nell'insegnamento).

4.4) CATEGORIE AGONISTICHE - EXTRA I cavalieri che si iscrivono a queste categorie devono partecipare obbligatoriamente anche alla categoria principale di appartenenza.

- **Cat. COWGIRL: PATENTE B / C - RATING 2, 3, 4, 5** - libero accesso a tutte le Cowgirls, età dai 14 anni in su.

Obblighi: per i minorenni presenza in campo di un istruttore, che però non potrà interagire con l'allieva.

- **Cat. FUTURITY:** PATENTE B / C - RATING 2, 3, 4, 5 - riservata ai CAVALLI fino al 5° anno di età (il limite di età è definito al punto 5.3 del presente regolamento), libero accesso a tutti i cavalieri dai 14 anni in su.

Obblighi: per i minorenni presenza in campo di un istruttore, che però non potrà interagire con l'allievo.

- **Cat. OPEN:** PATENTE B / C - RATING 2, 3, 4, 5 - libero accesso a tutti i concorrenti dai 14 anni in su.

Obblighi: per i minorenni presenza in campo di un istruttore, che però non potrà interagire con l'allievo.

- **Cat. MASTER:** PATENTE B / C - RATING 2, 3, 4, 5 - età dai 50 anni compiuti in su.

5 – CAVALLI, COWBOYS & COWGIRLS

5.1) Tenuta e bardatura del cavallo

I seguenti permessi e divieti vanno rispettati durante l'intera manifestazione, sia in campo gara che in campo prova. Il loro mancato rispetto verrà sanzionato con un No time.

Bardatura del cavallo

- Sottosella western in materiale preferito, atto a non procurare fiaccature al cavallo;
- Sella tipicamente americana;
- Testiera e redini Western;
- Sono consentite le protezioni agli arti intese come fasce, paracolpi, para tendini, campane e varie.
- Le imboccature non devono ferire la bocca del cavallo.
- DPI (dispositivi di protezione individuale) Maschera protettiva per gli occhi e le orecchie del cavallo, fra quelle autorizzate dalla Cowboy Shooting.

Sono ammessi:

- Qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozzale, a cannone rigido o spezzato;
- Qualsiasi tipo di imboccatura senza leve (filetto ad anelli, a uovo, a D, ecc.) eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale o collare, la lunghezza della martingala deve far coincidere gli anelli con l'altezza al garrese del cavallo;
- È ammesso l'uso del filetto a torciglione con cannone di diametro non inferiore a mm 8 con qualsiasi tipo di imboccatura senza leve;
- Abbassa testa (tie down);
- Sono ammessi barbozzali di cuoio, sintetici, a catena piatta purché non feriscano;
- Sono ammessi chiudi-bocca in corda o cuoio, indossati sotto la testiera e posizionati sopra l'imboccatura;
- Sono ammesse tutte le redini tipicamente western, comprese quelle chiuse tipiche da Barrel Racing.

Sono vietati:

- Sono vietati tutti i tipi di martingala con qualsiasi tipo di imboccatura a leve (ad eccezione del Tie Down);
- È vietato l'uso del cannone a torciglione con morsi a leva;

- Sono vietati le imboccature con misura del ponte superiore a 5 cm;
- È vietato l'uso del J.C. (martingala tedesca);
- È espressamente vietato l'uso di particolari sistemi di costrizioni (catene varie, fil di ferro, Tie Down in cordino di acciaio senza idoneo rivestimento).
- Sono vietati barbozzali a catena girata e/o arrotolata;
- È vietata in gara la coda del cavallo intrecciata;
- È vietato l'uso di frustini;
- È vietato l'uso del chiudi-bocca in metallo, Hackamore ecc. e qualunque tipo di imboccatura / bardatura da addestramento o redini di ritorno (tipo Easy Stop);
- Qualsiasi redine e/o imboccatura non espressamente western;
- Il Giudice avrà l'autorità di richiedere, prima dello svolgimento della gara, la modifica o la rimozione di ogni parte dell'equipaggiamento che gli possa sembrare pericoloso o che non rientri nei canoni sopra descritti;
- Qualunque infrazione ai sopradescritti divieti sarà sanzionata con un No Time e ammonizione.

5.2) Abbigliamento del cavaliere

Le seguenti indicazioni sono obbligatorie (salvo deroghe) dove non specificato, anche in campo prova:

- Stivale tipicamente western;
- Jeans (di qualsiasi colore, ma adatti all'equitazione western);
- Chaps western (di qualsiasi colore e lunghezza, non obbligatori in campo prova);
- Cintura con fibbia tipicamente western;
- Camicia western con maniche lunghe allacciate, portata dentro i pantaloni e abbottonata sino al penultimo bottone;
- Cappello tipicamente western a falde larghe, non sono ammessi altri tipi di cappelli a falda larga oppure cappelli in cuoio e/o con falda piccola;
- DPI (dispositivi di protezione individuale) Occhiali protettivi, fra quelli autorizzati dalla Cowboy Shooting (non obbligatori in campo prova);
- è vietato l'uso di capi d'abbigliamento con cappuccio;
- Per i minori obbligo di Cap e corpetto o tartaruga come da vigente Normativa Federale;
- per qualsiasi diverso tipo di abbigliamento va richiesta autorizzazione al Presidente di Giuria;
- Per i cavalieri che hanno l'obbligo dell'uso del caschetto protettivo verrà decretato un No Time qualora il medesimo - durante una gara - dovesse cadere o spostarsi dalla posizione di protezione;
- Dall'ingresso in arena del cavaliere fino al termine della sua gara, la perdita del cappello o qualsiasi altro oggetto, sarà causa di 5 secondi di penalità (tranne ferri o protezioni agli arti del cavallo);
- Dall'ingresso in arena del cavaliere e fino al termine della sua gara, sono obbligatori gli occhiali protettivi autorizzati dalla Cowboy Shooting (DPI);
- Sono ammesse giacche in stile western e/o le divise sociali dei centri, previa autorizzazione della Giuria;
- L'infrazione del Codice di abbigliamento potrà essere causa di squalifica;
- Vighe lo stesso regolamento sull'abbigliamento per gli istruttori e/o tecnici che entreranno in campo prova e/o in campo gara con i propri allievi, ad esclusione dei chaps.

5.3) Età dei cavalli

L'età minima di un cavallo per disputare una gara è di tre (3) anni. L'età del cavallo è calcolata dal 1° Gennaio del loro anno di nascita, in conseguenza di ciò qualunque sia il giorno e il mese di nascita, il 1° Gennaio dell'anno successivo esso compie un anno in più.

5.4) Equini ammessi

È possibile partecipare agli eventi regionali e nazionali, oltre che con i cavalli di qualsiasi razza, con tutti gli equini in generale.

5.5) Documentazione cavalli

Nessun cavallo può partecipare ad una manifestazione riconosciuta se non è munito di regolare passaporto APA in regola con quanto previsto dalla legge vigente, sotto pena di squalifica del cavallo e/o del concorrente.

Ogni cavallo dovrà inoltre essere obbligatoriamente in possesso del Tesseramento Sportivo per poter partecipare a gare regionali / nazionali e potrà quindi essere controllato dalla segreteria ufficiale di gara al fine di poterne accettare l'iscrizione.

Tutti i cavalli che partecipano alle competizioni indette dalla Cowboy Shooting avranno la possibilità di registrarsi all'Albo Nazionale Cowboy Shooting; questo strumento consente il tracciamento di tutte le gare svolte e tutti i risultati ottenuti dal cavallo. Alla fine di ogni anno verrà dato un riconoscimento al cavallo con il risultato più performante.

5.6) Ingressi cavalli in gara

Ad ogni cavallo è concesso gareggiare per un massimo di 3 gare (6 Go) in una giornata, anche nella stessa categoria, mentre lo stesso binomio può iscriversi solo ad una gara (2 Go) per ogni categoria.

5.7) Possibilità di montare più di un cavallo

Durante un evento i cavalieri hanno facoltà di montare un numero illimitato di cavalli.

Se un cavaliere monta più di un cavallo in una stessa categoria, l'ingresso previsto per la successiva prova dovrà prevedere un tempo sufficiente per garantire al concorrente la preparazione del cavallo, ovvero almeno sei concorrenti tra un'entrata e l'altra nell'ordine di partenza.

È comunque facoltà del Presidente di Giuria spostare l'ordine di partenza dei cavalieri che montano più cavalli.

6 – NORME GENERALI

6.1) La gara di “Cowboy Shooting Speed” e il campo gara

La gara di Cowboy Shooting Speed consiste in una prova in cui ciascun binomio dovrà affrontare un percorso prestabilito ed è una prova di velocità e tecnica; la competizione prevede due Go (due entrate per ogni iscrizione).

Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, in sicurezza, il terreno deve essere piano, libero da sassi od oggetti che possano danneggiare i concorrenti, ben livellato, non è ammesso il fondo in erba, deve essere delimitato da idonea recinzione (altezza minima 1 m).

Il lato lungo del campo dove sono collocati i bersagli deve essere delimitato con degli appositi teli protettivi di un'altezza minima di 3 metri, per un minimo dell'80% della lunghezza totale.

Nei campi gara delle competizioni a carattere regionale e nazionale deve essere obbligatoriamente montato il kit ufficiale della Cowboy Shooting, comprendente:

Regolamento Nazionale Cowboy Shooting Speed 2025

- scenografia di protezione lungo il lato del campo nell'area di tiro (mt 35 lung. X mt 3 altezza);
- birilli con aste colorate per delimitare la Shooting Line;
- l'allestimento scenografico delle due porte dell'area di tiro (porte saloon);
- l'allestimento scenografico comprendente la fotocellula (stivali);
- le coperture per i bidoni (botti);
- le sagome dei banditi inclusivi dei bersagli domotizzati;
- il sistema di collegamento wireless tra tutti i bersagli con collegamento a una pagina web online.

Il campo gara dovrà avere una misura minima di 25 x 35 m (misure differenti da quanto qui indicato dovrà essere vagliato ed eventualmente autorizzato dal Comitato Regionale di competenza).

La misura minima del campo gara obbligatoria da rispettare per le gare Nazionali sarà di 30 x 40 m (con possibilità di deroga per siti di particolare interesse o spettacolarità).

Il fondo deve essere sempre in sabbia o terreno idoneo per la sicurezza di cavalli e cavalieri. La natura del terreno e la sicurezza della stessa può essere valutata dal Presidente di Giuria e/o con deroga concessa dal Comitato Regionale.

Una volta montato il percorso di gara è vietato provare il campo a cavallo e l'ingresso in campo dei non addetti alla competizione.

Previa autorizzazione del Comitato Organizzatore, sarà possibile presentare i concorrenti tramite una sfilata iniziale, prima dell'inizio delle gare.

È cura del Comitato Organizzativo mantenere il fondo del campo in condizioni idonee, quando necessario esso dovrà prevedere il passaggio del mezzo meccanico.

6.2) Campo prova

Tutte le location che ospiteranno competizioni dovranno prevedere un campo prova.

Durante le gare i cavalli nel campo prova potranno essere montati esclusivamente da:

- Cavalieri iscritti con i quali effettueranno la gara;
- Istruttore di riferimento o delegato per iscritto;
- Quadri tecnici o Assistente Tecnico Equestre.

Per riscaldare i cavalli, i cavalieri della categoria Walk & Trot devono obbligatoriamente mantenere andature di passo e trotto, pena la squalifica; essi possono farsi coadiuvare anche da cavalieri maggiorenni con Rating 3, 4 e 5. Tutti i cavalieri minorenni e esordienti dovranno essere accompagnati da un Istruttore.

Il campo prova sarà vigilato da Steward, nominato dal Giudice Ufficiale di gara, il quale garantirà il rispetto del Regolamento Tecnico, del Codice Etico Sportivo del Benessere Animale e della sicurezza ed incolumità dei cavalieri e pubblico presente.

Negli eventi a carattere Regionale, lo Steward potrà essere un Tecnico oppure una persona a conoscenza dei regolamenti, negli eventi a carattere Nazionale la figura dello Steward sarà ricoperta da un Giudice.

Lo Steward potrà segnalare eventuali violazioni del Regolamento al Giudice che avrà così facoltà di ammonire e/o espellere il violante.

6.3) Iscrizioni

Le iscrizioni devono essere inoltrate nei tempi e nei modi che saranno dettagliati nelle apposite modulistiche relative alle Norme di partecipazione di ciascun evento o circuito autorizzato.

Gli atleti minorenni possono partecipare alle gare a partire dai 14 anni compiuti, previa compilazione del modulo di sgravio responsabilità da parte dei genitori o chi ne abbia la patria potestà.

L'iscrizione dei minori sarà ritenuta valida solo se fatta dai genitori, o esercenti della patria potestà, o dal Circolo Ippico di appartenenza.

Nelle iscrizioni devono essere indicati tutti i dati richiesti, in caso contrario saranno ritenute nulle.

All'atto dell'iscrizione, il responsabile del cavallo si impegna al pagamento della tassa di iscrizione e del 100% del box, se richiesto.

Eventuali disdette dovranno pervenire entro 7 (sette) giorni dall'inizio previsto della manifestazione; diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzativo il 50% delle quote di iscrizione ed il 100% di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori richiesti.

6.4) Classifiche

Per la stesura delle classifiche saranno presi in considerazione, nell'ordine:

- a) numero dei Go validi (vince il maggior numero);
- b) numero di bersagli centrati (vince il maggior numero);
- c) somma del tempo di esecuzione dei due Go, incluse penalità (vince il minor tempo).
- d) solo nella categoria PRO, in aggiunta va sommato/tolto il punteggio ottenuto sui centri dei bersagli.

Le classifiche dovranno essere divulgate e consultabili sui siti di competenza, a fine gara.

6.5) Premiazioni

In tutte le competizioni della Cowboy Shooting Speed sarà premiato, oltre alle classifiche del giorno, anche il miglior tempo (Best Time) ottenuto, comprensivo dei 4 bersagli colpiti.

I premi d'onore saranno costituiti esclusivamente da premi in oggetti; è altresì facoltà del Comitato Organizzatore riconoscere rimborsi.

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.

I concorrenti perdono il diritto al premio qualora non si presentino personalmente in campo alla premiazione ed in tenuta da gara, per il loro ritiro; sono fatti salvi i casi in cui i concorrenti, per cause di forza maggiore e previo assenso della Giuria, abbiano delegato apposita persona al ritiro.

6.6) Prove soppresse

In caso di annullamento di una gara sarà obbligatorio restituire ai concorrenti le quote iscrizione versate.

Se invece una manifestazione viene sospesa per cause di forza maggiore (condizioni meteorologiche o altro) in corso di gara, si procederà al rimborso della quota iscrizione solo per le gare non effettuate.

Il Presidente di Giuria ha la facoltà di stilare la classifica sulla base dei tempi del 1° Go, nel caso in cui non sia stato portato a termine o non sia stato disputato il 2° Go per cause di forza maggiore.

6.7) Ordine di partenza

L'ordine di partenza delle categorie è così stabilito:

- Categorie esordienti;
- Categorie agonistiche.

Nei Campionati l'ordine può essere variato se lo si ritiene necessario, purché vi sia relativa comunicazione prima dell'inizio della competizione.

L'ordine di partenza indicativo dei concorrenti è stabilito per sorteggio, che verrà effettuato almeno un'ora prima dello svolgimento delle gare.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di pubblicare 24h prima dell'inizio della gara un elenco indicativo dei partecipanti fino ad allora iscritti e relative categorie, al fine di rendere agevole la programmazione per i concorrenti; resta comunque non definitivo fino alla pubblicazione degli ordini di partenza ufficiali.

6.8) Sostituzioni

L'iscrizione di un cavallo ad una singola gara può essere sostituita con quella di un altro cavallo anche dopo la scadenza del termine di tempo delle iscrizioni, fermo restando che il cavaliere resti lo stesso, previa comunicazione alla Segreteria di gara.

A gara iniziata il cavallo già iscritto non si può più sostituire, salvo diverso avviso del Veterinario di servizio e ad unica esclusione delle categorie Esordienti.

È fatto obbligo montare lo stesso cavallo nei due Go, ad unica esclusione delle categorie Esordienti, salvo diverso avviso del Veterinario di servizio.

Nelle tappe dei campionati regionali e nazionali il cavallo iscritto può essere sostituito una sola volta; sarà cura del cavaliere comunicare alla segreteria con quale dei due cavalli intende concludere il campionato.

Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio.

6.9) Crudeltà

Sono proibiti maltrattamenti di qualsiasi genere nei confronti dei cavalli.

Ogni azione che secondo l'opinione del presidente di Giuria e/o della Giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà, è penalizzata con la squalifica.

È a totale discrezione della Giuria ispezionare il cavallo in questione e anche la bardatura, per verificare l'idoneità di quest'ultima e se ci fossero lesioni sul corpo del cavallo.

La Giuria dovrà adottare un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, per qualsivoglia forma di crudeltà nei confronti di un cavallo.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;
- l'uso eccessivo degli speroni e/o di eventuale frustino (dove e se previsto);
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

6.10) Reclami

Un cavaliere 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 direttamente al presidente di giuria evitando assolutamente ogni discussione con i giudici (pena ammenda di euro 100 o nei casi più gravi, a discrezione del presidente di giuria, anche la squalifica di giornata e/o dal campionato).

Il reclamo deve essere presentato dal concorrente, mentre nella categoria Esordiente dall'istruttore o dal Tecnico delegato.

Per essere inoltrato il reclamo deve essere presentato nei seguenti termini:

- In dignitosa forma scritta con firma del concorrente, riportante data, luogo, e descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo;
- È indispensabile, con riferimento al presente Regolamento, indicare il numero di articolo al quale il reclamo è riferito;
- Allegare al reclamo la cauzione di € 100,00, che sarà restituita solamente nel caso che il reclamo venga accettato. Nel caso in cui venga respinto, sarà trattenuta dal Comitato Organizzatore.

Il reclamo presentato sarà esaminato il più presto possibile dal Presidente di Giuria, ma comunque soltanto dopo la fine della competizione: la sua decisione che sarà definitiva (fatto salvo il diritto di ricorso in sede di disciplinare) verrà comunicata in forma scritta al concorrente appena possibile.

Nessun reclamo sarà accettato nei confronti di altri concorrenti.

Nessun reclamo può essere inoltrato alla Procura Federale se non a seguito di reclamo prima respinto dal collegio giudicante.

In caso di accoglimento di reclamo, i concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

6.11) 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 o del Giudice Unico, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Responsabili dei servizi, del Comitato Organizzatore o 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 e dal Regolamento di Giustizia Federale.

Al Presidente di Giuria o al Giudice Unico compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- avvertimento;
- pena pecuniaria (ammenda) da € 25,00 a € 200,00;
- esclusione (squalifica) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il Presidente di Giuria o il Giudice Unico abbia applicato una sanzione deve, entro tre giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite delle rispettive Segreterie dell'EPS.

I provvedimenti del Presidente di Giuria o del Giudice Unico, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla competente Commissione di Disciplina, quale Giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive Segreterie della EPS.

6.12) Ammenda

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di € 25,00 ad un massimo di € 200,00.

È perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con la squalifica.

In particolare, sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- Il non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli;
- Il non essere in ordine con la tenuta obbligatoria: abbigliamento del cavaliere;
- L'entrare a cavallo 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.

In caso di recidiva, o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

6.13) Problemi tecnici e interruzione del tempo

In caso di guasto alla fotocellula deve essere utilizzato il cronometro a mano. Sarà il Presidente di Giuria ad assumersi questo compito o persona dallo stesso incaricata.

Nel caso in cui vi siano ostacoli posizionati non correttamente, non individuati prima dell'inizio della prova stessa, che possano essere causa di pericolo sia per il concorrente durante la prova, che per il pubblico o gli addetti ai lavori, la Giuria potrà segnalare tempestivamente al concorrente di fermarsi e contestualmente bloccare il tempo.

Tali casi possono ad esempio riguardare: ostacoli caduti per cause accidentali, ingresso in campo di una persona non autorizzata, di un cane, ecc. Una volta ripristinato il corretto assetto del campo di gara, la Giuria segnalerà al concorrente di riprendere la propria prova ripartendo dall'inizio della stessa.

6.14) Eliminazione (No Time)

Sono cause di eliminazione (No Time):

- evidente zoppia del cavallo;

- ferite o fiaccature sul cavallo;
- non presentarsi alla partenza entro i limiti prestabiliti (60 secondi) dalla prima chiamata ufficiale dello speaker;
- caduta del cavaliere (la caduta dopo la chiusura delle fotocellule non è considerata No time);
- imboccatura, bardatura, tenuta e speroni non regolamentari;
- errore di percorso, incluso il caso in cui non venga eseguito nell'ordine corretto il tiro verso i bersagli (1-3, 2-4 con giro a mano sinistra, 4-2, 3-1 con giro a mano destra);
- estrarre o deporre la pistola A sg al di fuori dell'Area di Tiro;
- il transito nell'Area di tiro impone una delle tre andature (passo, trotto o galoppo); il tentativo di tiro è obbligatorio, ciò significa che se il concorrente non estrae dal fodero e non tenta nemmeno di sparare, la pena sarà il No time.
- monta pericolosa a giudizio insindacabile del Presidente di Giuria;
- scendere da cavallo in campo gara durante il percorso di gara, fatto salvo al termine del percorso dopo il passaggio/chiusura della fotocellula;
- indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento;
- non indossare Cap e corpetto/tartaruga per quanti soggetti a tale normativa;
- frustare i cavalli, anche con le redini;
- abbattimento, prima o dopo la partenza del tempo, di ostacoli non ancora eseguiti.
- Il concorrente che incorra il No Time, per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova.
- Nonostante il No Time del primo Go, il concorrente è ammesso alla prova del secondo Go.

6.15) Squalifica

La squalifica comporta l'immediato abbandono della competizione agonistica con relativa invalida dei risultati sportivi ivi conseguiti ed eventuali provvedimenti disciplinari che l'Organismo sportivo preposto potrà valutare a seguito delle azioni commesse.

Sono causa di squalifica:

- Estrarre, maneggiare e mantenere l'arma al di fuori del campo gara;
- Tutto ciò che comporta violazioni dolose in materia di sicurezza sarà oggetto di squalifica;
- La partecipazione di un concorrente con autorizzazione a montare non in regola o non valida rispetto alla categoria;
- Tessera Cowboy Shooting non in regola;
- L'inosservanza delle regole concernenti l'attività nei campi prova;
- Compiere crudeltà, brutalità o abusi verso i cavalli;
- La frode;
- Il doping;
- Monta pericolosa, a giudizio insindacabile del Presidente di Giuria;
- Somma di ammonizioni;
- Bestemmiare, usare un linguaggio scurrile, oltraggioso e offensivo nei confronti della Giuria, dello Staff, del Comitato Organizzatore, degli altri concorrenti e delle persone presenti alla manifestazione;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere, che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

6.16) Sicurezza

È fatto divieto a CHIUNQUE di accedere alle zone adiacenti all'Area di tiro, ad unica esclusione del personale preposto all'organizzazione della gara, con i relativi dispositivi di sicurezza DPI.

È altresì fatto divieto a CHIUNQUE (concorrenti inclusi) di maneggiare la pistola, anche se scarica, fuori dal campo gara, né tantomeno osteggiare atteggiamenti di minaccia e/o scherzo nei confronti di persone e/o cose.

La pistola va caricata solo ed esclusivamente secondo le procedure indicate nel presente regolamento (al punto 8.6) e solo ed esclusivamente in campo gara; altresì, se ancora carica a fine gara, la pistola andrà scaricata dal concorrente prima di uscire dal campo gara, all'interno dell'Area di tiro puntando al suolo.

La non osservanza di queste norme sulla sicurezza prevede la squalifica immediata del concorrente e l'allontanamento dalla manifestazione.

È fatto assoluto divieto apportare qualsivoglia modifica all'arma e/o a tutti i suoi componenti, pena la squalifica del concorrente ed eventuali altre conseguenze penali che ne potessero derivare.

Sarà cura del Comitato Organizzatore e dei Giudici vigilare sull'osservanza delle suddette norme di sicurezza. Eventuali ricorsi potranno essere presentati secondo quanto descritto al punto 6.10 del presente Regolamento.

7 – PERSONALE DI GARA

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

Fanno parte del personale di gara:

- Giudici
- Speaker
- Segreteria
- Ufficiale d'Arma
- Cronometristi o incaricato al controllo dell'attrezzatura autorizzata.
- Personale di campo (deroga per le gare di carattere regionale).

7.1) Giudici

Le Giurie dovranno essere così composte:

- Competizioni regionali: minimo un giudice di livello regionale, per ogni campo di gara;
- Competizioni nazionali: minimo un giudice di livello nazionale su due, per ogni campo di gara;
- In ogni gara ad uno dei Giudici sarà affidata la carica di Presidente di Giuria.
- Per tutti gli altri gradi di competizione, la decisione del numero dei Giudici sarà valutata dalla Cowboy Shooting.

La Giuria dovrà collaborare nel sovrintendere alle gare e assegnare le eventuali penalità, nel controllare le operazioni per la definizione della classifica finale e in eventuali altri compiti a lei attribuiti dal Presidente di Giuria.

Il Presidente di Giuria dovrà inoltre:

- Assicurarsi dell'idoneità delle attrezzature utilizzate per lo svolgimento delle gare, con particolare riferimento ai campi di gara e di prova, facendo apportare le modifiche necessarie;

- Verificare l' idoneità degli ostacoli, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza dello svolgimento della gara;
- Sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- Assicurarsi che il servizio di segreteria verifichi la regolarità delle autorizzazioni a montare dei concorrenti, del tesseramento sportivo dei cavalli, nonché la idonea partecipazione dei cavalli e dei cavalieri nelle varie categorie di gara;
- Accertarsi della presenza del medico, ambulanza, veterinario ecc.

7.2) Segreteria di gara

Nelle competizioni a carattere regionale e nazionale, è obbligatoria la presenza della segreteria per la registrazione delle penalità agli ostacoli.

La Segreteria di gara provvederà alle iscrizioni dei partecipanti secondo quanto stabilito dal regolamento di gara. Redigerà inoltre gli ordini di partenza a seguito di sorteggio e stilerà le classifiche finali in base ai risultati.

Nell'espletare le sue funzioni, dovrà ottemperare a quanto previsto dal vigente Regolamento delle Segreterie Ufficiali di Concorso.

Nelle manifestazioni nazionali è preferibile la presenza di minimo 2 segretari.

7.3) Comitato Organizzatore

Il Comitato Organizzatore deve obbligatoriamente provvedere ed accertare che siano presenti sul campo di gara e per tutta la durata della stessa, i seguenti servizi indispensabili:

- Ambulanza
- Medico di servizio

La presenza del medico e dell'ambulanza deve essere garantita da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il medico dovrà firmare il foglio di presenza fornito dalla segreteria e al termine della manifestazione redigere apposito verbale.

Nel caso di temporanea indisponibilità del medico di servizio e/o dell'ambulanza la manifestazione può proseguire solo a condizione che l'Organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza. I Concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una gara, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

- Veterinario di servizio (anche solamente reperibile).

La presenza del veterinario deve essere garantita da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Ha il compito di vigilare sul benessere dei cavalli, in particolare controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone. Al veterinario spetta anche il controllo dei documenti dei cavalli stessi che certificherà su apposito modulo.

Per gli eventi regionali è accettata anche la sola reperibilità del medico e del veterinario di servizio anziché la presenza durante la manifestazione, a discrezione e ad esclusiva responsabilità del Comitato Organizzatore.

- Maniscalco di servizio (accettata reperibilità)
- Speaker

- Personale di campo: addetto “open the door” che gestisce l’ingresso dei concorrenti nel campo gara, trattorista per la cura del fondo del campo gara, assistente/i di campo, Steward (vedi cap. 6.2 del presente Regolamento), varie ed eventuali.

7.4) Cronometristi

Per le gare regionali e nazionali: Il rilevamento dei tempi realizzati dai concorrenti durante la competizione potrà essere affidata ad una persona di comprovata esperienza, incaricata dal Comitato Organizzatore in accordo con il Presidente di Giuria.

Il cronometrista è responsabile dei rilevamenti dei tempi per la definizione della classifica, il suo operato è insindacabile. L’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.

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

7.5) Ufficiale d’Arma e Assistente

L’Assistente si occupa della presa in carico delle armi Asg da parte dei concorrenti, avrà un Front Office dedicato solo a questa attività, consegnerà una ricevuta numerata ad ogni concorrente; inoltre coadiuverà il lavoro dell’Ufficiale d’Arma nei vari passaggi obbligati di tutte le armi Asg, nelle varie fasi della competizione.

L’Ufficiale d’Arma è la persona che, con la relativa competenza certificata, gestisce le prove di tiro dei concorrenti e supervisiona i passaggi obbligati delle armi Asg nelle varie fasi della competizione.

Nel capitolo 8.6 del presente Regolamento vengono descritte nel dettaglio tutte le procedure da seguire scrupolosamente in merito alla gestione delle armi Asg.

8 – CARATTERISTICHE TECNICHE DELLA GARA

Il **Cowboy Shooting Speed** è una nuova disciplina creata con l’obiettivo di coniugare la monta western e il tiro in movimento, con l'utilizzo esclusivo di repliche a Co2 di armi storiche del Far West (denominate ASG, Air Soft Gun).

Attualmente l’unica arma ASG accettata per la partecipazione alle competizioni del presente regolamento è la Western Cowboy Legend “Peacemaker” a Co2; sarà cura della Cowboy Shooting indicare marca e modello ammessi alle gare per l’anno in corso.

Il Cowboy Shooting Speed è una competizione a tempo ed il percorso di gara sarà identico per tutte le categorie, per ogni iscrizione sono previsti due Go (due entrate).

Si tratta di fare dei passaggi in velocità attraverso barili, paletti e corridoi entro i quali il concorrente dovrà colpire dei bersagli, utilizzando la replica ASG dell’arma usata dai cowboy americani a metà '800, il tutto nel minor tempo possibile.

Nelle competizioni a carattere regionale e nazionale è obbligatorio allestire il campo gara con la scenografia ufficiale fornita dalla Cowboy Shooting (con relativo kit, come descritto nel capitolo 6.1 del presente regolamento).

8.1) Descrizione del pattern di gara

1. La start / finish line è posta al centro del campo, in corrispondenza della quale è montata la fotocellula; essa si può affrontare in senso orario o antiorario, a seconda della predisposizione al tiro del concorrente (tiro con mano destra o con mano sinistra);
2. Si entra nell'area di tiro attraverso la prima porta, effettuando il solo transito costeggiando l'area con i bersagli, denominata Shooting Line;
3. Il concorrente affronta poi le tre boe lasciandosi la prima a sinistra, la seconda a destra e la terza a sinistra (o viceversa la prima a destra, la seconda a sinistra e la terza a destra, se affronta il percorso in senso orario);
4. rientra poi nell'area di tiro e solo dopo aver passato con il naso del cavallo la porta di ingresso, può estrarre la pistola e sparare consecutivamente al primo ed al terzo bersaglio; prima che il naso del cavallo abbia oltrepassato la porta di uscita dell'area di tiro, l'arma dovrà essere nuovamente riposta nel fodero e la mano che la impugnava staccata da essa, pena il No Time;
5. si affronta poi la successiva boa alternandola in uno slalom con i paletti in linea;
6. all'uscita dell'ultima boa si rientra nell'area di tiro e, oltrepassato con il naso del cavallo la porta di ingresso, si deve nuovamente estrarre la pistola per sparare al secondo e quarto bersaglio; prima che il naso del cavallo abbia oltrepassato la porta di uscita dell'area di tiro, l'arma dovrà essere nuovamente riposta nel fodero e la mano che la impugnava staccata da essa, pena il No Time;
9. si affronta infine la start/finish line per chiudere il tempo.

1.1) Boe

Le tre boe (barili in plastica o in metallo) sono disposte come indicato nello schema del campo di gara, lo spazio tra il bordo del barile e la perimetrazione esterna del percorso dovrà essere di almeno 4 metri (vedi lo schema del campo gara al punto 8.8).

La mancata esecuzione di questa difficoltà equivale ad errore di percorso e quindi al No time, se non verrà corretta l'esecuzione prima di affrontare la difficoltà successiva.

L'abbattimento di ogni singolo barile comporterà una penalità di 5 secondi, mentre il solo contatto con l'ostacolo non porterà ad alcuna penalità.

1.2) Slalom con paletti

L'altezza di ciascun paletto potrà essere di 180/200 cm, mentre la distanza tra un paletto e quello successivo dovrà essere 6,40 metri.

Il numero dei paletti presenti in campo gara sarà pari a 3 (salvo modifiche approvate dalla Giuria).

L'esecuzione prevede la sola andata in modalità slalom, iniziando e terminando tale slalom con le due boe in linea.

L'abbattimento di ogni ostacolo comporterà 5 secondi di penalità, mentre il solo contatto non porterà ad alcuna penalità.

1.3) Shooting

Il concorrente dovrà avere a disposizione un caricatore con 6 riproduzioni di cartucce con n. 6 pallini da 6 mm da inserire, con il quale dovrà portare a termine l'intero Go. Per motivi di sicurezza, gli unici pallini ammessi alle competizioni sono quelli forniti dalla Cowboy Shooting.

Area di tiro È la zona del campo dedicata allo Shooting ed è ben delimitata nel pattern di gara: è indicata da due porte, una di entrata e una di uscita, e due file di coni (vedi allegato con lo schema del campo gara al punto 8.8 del presente Regolamento).

Il concorrente potrà estrarre e mantenere l'arma al di fuori dell'apposito fodero solo ed esclusivamente all'interno dell'area di tiro, pena la squalifica a effetto immediato.

La Shooting Line è la linea che separa i 4 bersagli dal concorrente.

Lo spazio dedicato al passaggio del binomio è quindi delimitato in questo modo: da una fila di coni nel lato interno al campo e da coni con aste nel lato dei bersagli (Shooting Line).

Se il binomio invade la linea dei soli coni, viene attribuita una penalità pari a 2 secondi per ogni cono abbattuto.

Nel caso in cui invece il binomio invada la fila di coni con aste (ovvero la linea di tiro/shooting line), la pena sarà il No time; anche l'abbattimento delle porte comporterà il No time.

Il transito nell'Area di tiro impone una delle tre andature (passo, trotto o galoppo); il tentativo di tiro è obbligatorio, ciò significa che se il concorrente non estrae dal fodero e non tenta nemmeno di sparare, la pena sarà il No time.

Sono vietati lo stop e il back, pena il No time, ma esiste una sola eccezione: in prossimità della Porta di uscita e soltanto dopo aver sparato, alla necessità si può fermare il cavallo per riporre l'arma; solo in questa situazione specifica il back è consentito (si sottolinea che il passaggio del naso del cavallo nella Porta di uscita con l'arma ancora non riposta nel fodero o comunque ancora in contatto con la mano del concorrente, comporta il No time).

Nel caso in cui il concorrente sia mancino, l'esecuzione della gara sarà speculare quindi del tutto identica a quella eseguita dai destrimani (la Porta 1 diventerà Porta 2 e viceversa, target da centrare: 4 e 2, 3 e 1).

1.4) Revolver Western Cowboy “Peacemaker”

Per la disciplina del Cowboy Shooting Speed è attualmente ammessa e consentita solo e soltanto la replica softair ASG (Air Soft Gun) della Colt Single Action Army, denominata Legend Western Cowboy “Peacemaker, con calibro **6 mm**.

Si tratta di una fedele **replica** dell'arma utilizzata nel Far West, fabbricata nel 1873.

La Colt dispone di un caricatore con n. 6 cartucce, che a loro volta ospitano n. 6 pallini di un determinato peso; in competizione è fatto obbligo ricaricare l'arma in campo gara utilizzando solo ed esclusivamente i pallini forniti dall'organizzazione.

Il funzionamento prevede la sicura e la modalità “single action” (caricamento singolo di ogni colpo, uno dopo l'altro).

Trattandosi di armi Airsoft, quindi potenziate da bombolette di Co2 da 12 grammi, vige l'obbligo dei dispositivi di protezione per:

- gli occhi del Cowboy (appositi occhiali)
- Gli occhi e le orecchie del cavallo (apposita mascherina)

È fatto assoluto divieto apportare qualsivoglia modifica all'arma e/o a tutti i suoi componenti, pena la squalifica del concorrente ed eventuali altre conseguenze penali che ne potessero derivare.

1.5) Gestione dell'arma ASG in gara

- Ricordiamo a tutti i concorrenti che la prima regola fondamentale è: l'arma va sempre e comunque considerata pericolosa e in quanto tale va detenuta, trasportata e maneggiata rigorosamente scarica (fino al momento di utilizzo in gara), pertanto fare fede alle normative vigenti;
- AREA CONSEGNA ARMI – Il Cowboy che giunge alla location della gara, consegnerà quanto prima possibile la propria arma ASG all'Assistente preposto nell'AREA CONSEGNA ARMI;
- l'arma deve essere custodita nella sua scatola, come da normativa di legge, priva di cartucce e così va consegnata all'Assistente;
- L'Assistente rilascerà un ticket identificativo dell'arma consegnata al concorrente; le cartucce rimarranno sempre in custodia al Cowboy;
- AREA PROVA DI TIRO – Il Cowboy accede (senza cavallo) nell'area preposta alla prova di tiro, questo passaggio ha lo scopo di verificare il corretto funzionamento della propria arma ASG.
- In questa area l'UFFICIALE D'ARMA gestisce le prove di tiro dei concorrenti, che si svolgeranno (senza cavallo) tramite appositi bersagli fissi;
- È fatto obbligo per tutti coloro che sosterranno nell'Area prova di tiro indossare i dispositivi di protezione;
- Il concorrente, in presenza dell'Ufficiale d'arma, carica le cartucce con i pallini forniti dall'organizzazione, inserisce le cartucce nell'arma ASG ed effettua le prove di tiro;
- Il concorrente gestirà la propria arma in autonomia e sarà direttamente responsabile nella sua preparazione;
- Ogni concorrente può provare un massimo di n. 2 caricatori, dopodiché dovrà lasciare il posto ad altri concorrenti;
- Una volta terminata la prova di tiro, il concorrente riprende in consegna le proprie cartucce e riconsegna l'arma ASG all'Assistente;
- Poco prima del suo turno in gara, il concorrente raggiunge l'Area consegna armi, prende in carico la propria arma (priva delle cartucce) ed attende il suo turno per poi entrare in campo gara;
- Il concorrente entra in campo gara a cavallo o a piedi con il cavallo alla mano, entra nell'area di tiro, solo in quel momento può caricare le cartucce nell'arma (le cartucce saranno già munite di pallini autorizzati);
- A questo punto il concorrente attenderà il via libera dal Giudice e potrà così cominciare il suo Go;
- Al termine del Go, il concorrente entrerà nell'Area di Tiro del campo gara, si assicurerà di aver scaricato del tutto la propria arma ASG verso il terreno, a quel punto potrà uscire dal campo gara;
- Una volta uscito dal campo gara, il concorrente dovrà togliere le cartucce dall'arma per poi riconsegnare la stessa all'Assistente;
- Al termine della gara (ovvero dopo il secondo Go), l'Assistente riconsegnerà definitivamente l'arma al concorrente, che da quel momento ne tornerà pienamente responsabile.

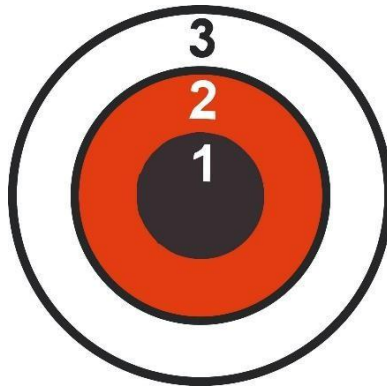
1.6) Punteggio e penalità

Ogni abbattimento di paletti e boe sarà conteggiato trasformando le penalità in 5 secondi per ciascun elemento.

Punteggio nell'Area di Tiro:

- Abbattimento coni e aste sulla Shooting Line: No time;
- Abbattimento coni sul confine dell'area di tiro: 2 secondi a cono;
- Target centrato: - 3 secondi dal tempo totale;
- Target non centrato: + 3 secondi dal tempo totale.

Nella sola CATEGORIA PRO: la posizione esatta del pallino sul target interno del bersaglio scalerà ulteriori secondi sul tempo totale.



Anello 3 (bianco) = - 1 secondo dal tempo di gara;

Anello 2 (rosso) = - 2 secondi dal tempo di gara;

Anello 1 (nero) = - 3 secondi dal tempo di gara.

Nel caso in cui il pallino fosse passato sulla linea tra due diversi colori, sarà a sola e insindacabile discrezione del giudice assegnare il relativo punteggio.

Il tentativo di tiro è sempre obbligatorio, pena il No time, quale mancata esecuzione dell'ostacolo. L'errore di percorso è sempre seguito da un No time.

Per la stesura delle classifiche saranno presi in considerazione, nell'ordine:

- a) numero dei Go validi (vince il maggior numero);
- b) numero di bersagli centrati (vince il maggior numero);
- c) somma del tempo di esecuzione dei due Go, incluse penalità (vince il minor tempo).
- d) solo nella categoria PRO, in aggiunta va sommato/tolto il punteggio ottenuto sui centri dei bersagli.

1.7) Configurazione del campo gara (allegato)

COWBOY SHOOTING SPEED

