



*AUTORIZZAZIONE
A MONTARE
DI 1° GRADO JUNIOR
Appunti per la preparazione all'esame orale*

Valido anche per la preparazione all'esame orale per Y.R. e Senior

Federigo Caprilli ed il suo sistema di Equitazione Naturale



Federigo Caprilli, nacque a Livorno l'8 aprile 1868 e morì a Pinerolo il 6 dicembre 1907, a soli 39 anni dopo una caduta a cavallo.

Nel 1881, a soli 13 anni, fu ammesso al Collegio Militare di Firenze; in seguito fu trasferito al Collegio Militare di Roma, quindi alla Scuola Militare di Modena come allievo dell'Arma di Cavalleria, dopo aver corso il rischio di essere scartato a causa della corporatura poiché era alto un metro e ottantatré. Nell'agosto del 1888 fu nominato Sottotenente nel Reggimento Piemonte Reale Cavalleria e nell'autunno fu comandato a frequentare il corso di Equitazione alla Scuola di Cavalleria di Pinerolo.

Dal 1890 cominciò a cogliere i primi successi nelle gare d'equitazione. A quei tempi le gare ippiche erano molto modeste. Consistevano principalmente in prove di salti in elevazione ed in estensione, eseguite dentro recinti limitati dove le andature non avevano la possibilità di svilupparsi. I cavalli erano addestrati con costrizione spesso violenta. Le categorie di consistevano nel superare, sempre nel breve spazio di pochi metri, un muro, una stanga mobile e un fossato. Vi prendevano parte una ventina di cavalieri al massimo. Nel 1891, a seguito dei suoi successi sportivi, Caprilli fu destinato al Corso Magistrale di Pinerolo. Nell'autunno del 1892, si inaugurò la Scuola di Tor di Quinto e Caprilli fu iscritto a frequentare quel corso di equitazione sotto la guida del Marchese di Rocca-giovine.

Nell'autunno del 1894, fu destinato come Istruttore a Tor di Quinto. L'equitazione che si insegnava Allora a Tor di Quinto era diversa da quella odierna, ma tuttavia assai progredita nei confronti di Quella insegnata a Pinerolo. Caprilli, acuto osservatore, intuiva che i cavalli si rifiutavano di saltare A causa della sofferenza imposta dal cavaliere. Rientrato a Pinerolo, Caprilli, continuò a studiare il comportamento del nel salto. Nell'inverno del 1895 Caprilli era nuovamente Istruttore a Tor di Quinto e fu in quell'epoca che affrontò la famosa discesa (volgarmente chiamata scivolone) che per

tanti anni costituì una delle grandi attrattive romane. Nell'autunno del 1898 il Reggimento si trasferì a Parma, dove Caprilli organizzò il primo campo ostacoli reggimentale sorto in Italia, ed intensificò ulteriormente i suoi studi ed i suoi esperimenti.

E' in quegli anni che Caprilli divenne veramente un grande Istruttore e un "caposcuola" e fu proprio A Parma che scrisse i primi articoli per esporre i suoi concetti sul nuovo sistema di equitazione. Il suo sistema, detto Metodo Naturale di Equitazione, prevede che il cavallo si lasciato completamente libero nel suo equilibrio, con il bilanciamento testa-collo che si muove naturalmente senza interferenze da parte del cavaliere che "deve adattarsi al cavallo" ed impartire i comandi in modo semplice, gambe per avanzare, mani per dirigere, rallentare e fermare.

Dopo di lui nessuno pensò, scrisse e disse che il cavallo non potesse saltare da sé, d'iniziativa, come ancora si pensava nell'ottocento.. Nessuno andò a saltare pensando di elevare l'anteriore del cavallo, con il busto rovesciato indietro e/o verticale, immaginando di tenere in equilibrio con le redini il cavallo, affinché non cadesse. Dopo di lui il cavallo, per essere addestrato, non fu obbligato ai difficili e spesso dolorosi esercizi dell'equitazione di scuola di allora, spesso male interpretata e messa in pratica. Non venne sottoposto ad un addestramento molto spinto in maneggio per essere reso capace di andare in campagna, ma venne lasciato libero nel suo equilibrio naturale, nel suo atteggiamento naturale, con il bilanciante (testa-collo) libero di muoversi secondo le leggi della natura, un cavallo finalmente affidato al suo istinto di conservazione, obbediente alle semplici indicazioni degli aiuti del cavaliere. E' il cavaliere che si adatta al cavallo, anziché pretendere la sua completa sottomissione, come esigeva l'equitazione di scuola del tempo. Questa, in sintesi, quella che è stata definita una rivoluzione.

L'intuizione e la rivoluzione del sistema di Caprilli sintetizzata in quattro immagini



Il cavaliere pensa di elevare l'anteriore del Cavallo spingendo il busto all'indietro



Dall'osservazione del cavallo che salta in libertà nel suo equilibrio Caprilli.....



intuisce che è il cavaliere a dover seguire ed agevolare il movimento e l'equilibrio naturale del cavallo. Inizialmente la staffatura è ancora lunga ed il busto del cavaliere piuttosto rilevato.



L'evoluzione del Sistema è completa, la staffatura è più corta, il busto è più in avanti e le mani accompagnano la distensione dell'incollatura. Il cavallo è finalmente libero di usare anche la schiena.

PARTE I – FONDAMENTI DI EQUITAZIONE

1. Quale è la funzione principale dell'assetto?

Cosa si intende per posizione del cavaliere?

L'assetto: consiste nella posizione dinamica più razionale, più efficace e più funzionale che, oltre a dare al cavaliere solidità, fermezza e comodità in sella, gli consente, in piena scioltezza, un insieme con il cavallo da poterlo assecondare in tutti i suoi movimenti, anche i più bruschi, e di armonizzare costantemente il suo **equilibrio** con quello del cavallo stesso.

Tali le doti indispensabili ad un valido assetto in ogni disciplina dell'Equitazione.

Posizione dinamica: si intende la disposizione delle varie parti del corpo del cavaliere in sella, caratterizzate tutte da estrema scioltezza, e senza rigidità alcuna.

Nei diversi impieghi richiesti, fermo restando il concetto di assetto, le posizioni dinamiche variano per assecondare al meglio il cavallo nei suoi sforzi ed utilizzare nel modo più efficace gli aiuti previsti.

Ad esempio in corsa gli angoli caviglia, ginocchio, anche, saranno più chiusi ed il maggior peso sulle staffe la spinta del cavaliere tesa ad accompagnare la proiezione in avanti del cavallo.

In Dressage la staffatura lunga, la completa aderenza della inforcatura permetterà gli aiuti più sofisticati.

La nostra abituale posizione adatta ad accompagnare il cavallo sul salto e nei diversi dislivelli deriva dal "Sistema Naturale di Equitazione" che ha avuto origine italiana nella Scuola di Cavalleria di Pinerolo (vedi Caprilli) e che tutto il mondo equestre ha preso ad esempio.

La posizione da fermo:

la posizione da fermo deve avere: testa alta, spalle aperte, busto elastico, avanbracci

leggermente piegati al gomito e diretti verso la bocca del cavallo, mani nella stessa direzione degli avambracci, polsi arrotondati, pugni chiusi con le seconde falangi delle dita parallele al garrese; cosce oblique aderenti alla sella, ginocchia sempre aderenti, reni in avanti, gambe naturalmente cadenti in avanti, piedi introdotti nelle staffe fino al punto più ampio della pianta del piede, talloni bassi, suole leggermente in fuori.

2. Quali sono i mezzi di cui dispone un cavaliere per comunicare la propria volontà al cavallo?

Aiuti principali: mani, gambe, busto, voce e assetto.

Aiuti sussidiari: imboccatura, martingala, capezzina, speroni e frustino.

3. Cosa sono l'imboccatura, il barbozzale e la martingala?

Imboccatura: complesso di mezzi applicati alla bocca del cavallo per comunicare la volontà del cavaliere (filetto, morso snodato o rigido, pelam ecc....).

Barbozzale: catenella che passa dietro la barbozza e che si fissa per i capi al morso.

Martingala: complemento della bardatura costituita da pettorale e forchetta ad anelli entro i quali passano le redini del filetto.

4. In quali parti si dividono una sella e una testiera complete?

Sella: cinghia sottopancia, arcione, seggio, paletta, quartieri, staffili, staffe, copertina sottosella di tela e sottosella imbottito (di varie forme e materiali, quando necessario)

Testiera completa: sopra capo, montanti, frontale, sottogola, capezzina, redini ed Imboccatura.

5. Cosa si intende per cavallo “avanti” e/o “indietro” nella mano?

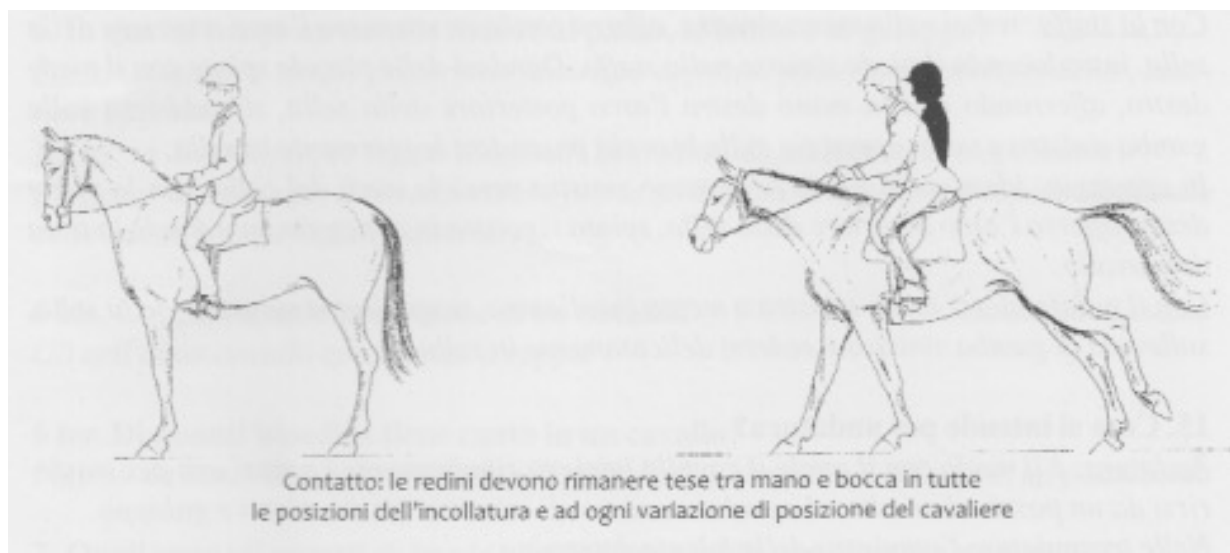
Avanti: cavallo nevrile che tende ad uscire dall'atteggiamento corretto puntando sul ferro.

Indietro: cavallo che si sottrae all'appoggio e alle azioni del cavaliere avanzando con poco impulso.

6. Cosa si intende per “appoggio” e cosa per “contatto” e da chi va preso?

Appoggio: è il contatto che il cavallo ha sul ferro (imboccatura).

Contatto: è quello che stabilisce il cavaliere con la bocca del cavallo ed è determinato dalle mani in modo che il cavallo sia sempre in un corridoio tra le mani e le gambe del cavaliere stesso.



7. Quali sono le andature naturali del cavallo?

Passo, trotto e galoppo.

8. In quanti tempi un cavallo muove al passo, al trotto e al galoppo?

Passo: andatura camminata, basculata in quattro tempi – posteriore, anteriore opposto, posteriore corrispondente, anteriore opposto.

Trotto: andatura saltata in due tempi, per bipedi diagonali intercalati da un istante di sospensione:

Galoppo: andatura saltata, basculata in tre tempi – il cavallo muove per primo un arto posteriore, poi il bipede diagonale dello stesso nome ed infine l'anteriore [es.: galoppo destro: il movimento inizia col posteriore sinistro – a seguire diagonale sinistro (ant. sinistro e post. destro) per ultimo anteriore destro].

8.bis. Cosa si intende per bipede di un cavallo?

Gli arti di un cavallo considerati a coppie.

8 ter. Di quanti bipedi si tiene conto in un cavallo?

I bipedi da considerare sono sei: due diagonali, due laterali, un anteriore, un posteriore

9. Quali sono gli oggetti di bardatura indispensabili per montare a cavallo?

Sella con sottopancia, staffe , staffili, feltro o sottosella, copertina, testiera completa.

10. Quando si dice che un cavallo galoppa destro o sinistro?

Quando nel terzo tempo appoggia a terra l'anteriore destro o sinistro.

11. Quando si dice che un cavallo galoppa “falso”, “disunito” o “rovescio”?

Disunito: quando galoppa destro con gli anteriori e sinistro con i posteriori o viceversa.

Falso: quando girando a mano sinistra il cavallo mantiene il galoppo destro senza equilibrio e viceversa.

Rovescio: come sopra ma con la flessione corretta dell'incollatura e della schiena e col cavallo in equilibrio (è una condizione richiesta volontariamente dal cavaliere)

12. Quale è la differenza tra circolo e volta?

Circolo: è una linea circolare con un diametro superiore ai 10 metri. (Nel richiedere di effettuare un circolo dovrà sempre essere indicato il diametro dello stesso)

Volta: è una linea circolare con un diametro inferiore ai 10 metri.

13. Cosa si intende per cavallo “giusto nella mano” ed “equilibrato”?

Cavallo tranquillo, volenteroso, ricco di impulso che risponde con prontezza alle azioni del cavaliere come se fosse in libertà.

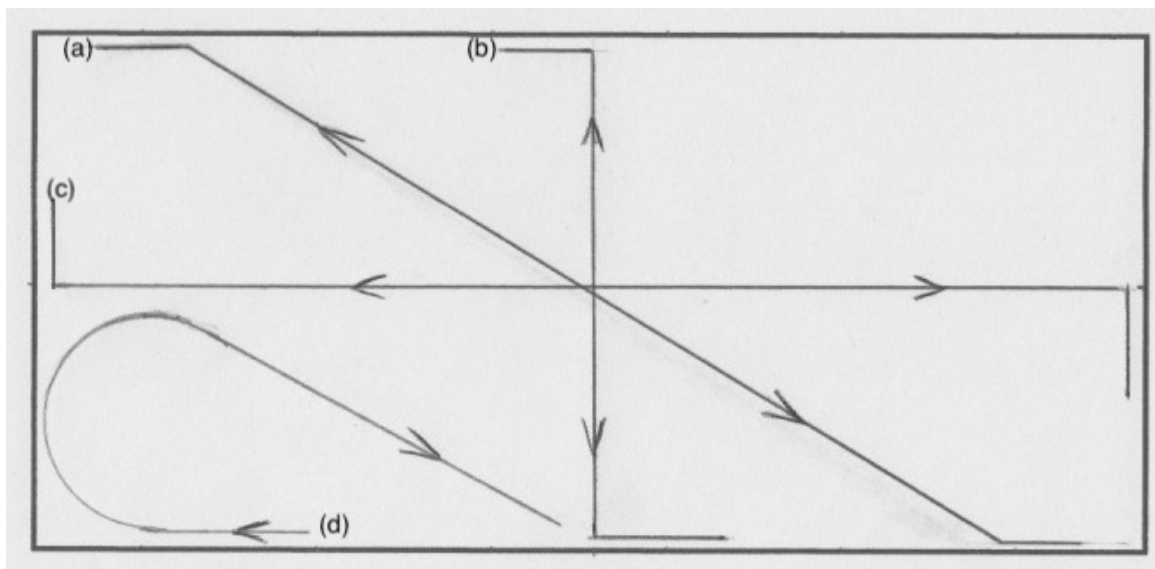
14. Come si eseguono in maneggio o in rettangolo i cambiamenti diagonali, trasversali, longitudinali e a mezza volta?

Diagonale (a): oltrepassato il secondo angolo del lato corto, girando verso l'interno, tagliando diagonalmente il rettangolo, dirigendosi verso il lato opposto e rientrando sulla pista (pesta) prima del primo angolo del lato corto opposto.

Trasversale (b): cambiamento perpendicolare dal lato lungo al lato lungo opposto:

Longitudinale (c): cambiamento perpendicolare dal lato corto al lato corto opposto.

Mezza Volta (d): alla metà del lato corto girare e dirigersi verso la metà del lato lungo.



15. Cosa significa trottare sul diagonale interno?

Quando il cavaliere si risiede in sella mentre il cavallo posa a terra l'anteriore interno.

16. Da che parte si monta a cavallo e come si deve comportare il cavaliere per montare correttamente?

Dalla spalla sinistra del cavallo.

Con la staffa: redini nella mano sinistra, afferra con la stessa mano l'arco anteriore della sella, introducendo il piede sinistro nella staffa. Dando delle piccole spinte con il piede destro e afferrando con la mano destra l'arco posteriore della sella, si raddrizza sulla gamba sinistra andando in appoggio sulle braccia ponendosi leggermente in sella.

In appoggio: idem come sopra però mano sinistra verso la metà del collo, con la mano destra afferra l'arco anteriore della sella, spinta vigorosa andando in appoggio sulle braccia guardando la testa del cavallo. Scavalcare la gamba destra ponendosi leggermente in sella.

Con il palafreniere: mano sinistra verso la metà dell'incollatura, mano destra sul pomo della sella, piegare la gamba sinistra, agevolare con un saltello la spinta del palafreniere e sedersi delicatamente in sella.

Con un ausilio (scaletta, muretto ecc.): stessa procedura che con la staffa.

17. Cosa si intende per andatura?

Andatura: è il modo con il quale il cavallo impiega ritmicamente i propri arti per trasferirsi da un punto all'altro (paso, trotto, galoppo).

Nelle tre andature l'ampiezza delle falcate determina:

Passo libero, passo riunito (dressage), passo medio, passo allungato.

Trotto riunito (dressage), trotto di lavoro, medio ed allungato.

Galoppo riunito (dressage), galoppo di lavoro, medio ed allungato.

18. Che cosa si intende per velocità?

Sono i metri percorsi da un cavallo in un determinato tempo.

Mediamente:

al passo tra i 75 e i 110 metri al minuto;

al trotto tra i 155 e i 250 metri al minuto;

al galoppo tra i 350 e i 400 metri al minuto.

19. Quando un cavallo si dice “ incappucciato “?

E' una mancanza di sottomissione. La linea della fronte è sotto la perpendicolare col terreno e il cavallo cerca di sottrarsi al contatto.

L'atteggiamento contrario è il cavallo che porta la testa al vento sottraendosi al controllo.

20. A che cosa serve il lavoro alla corda e quali sono i mezzi e gli attrezzi per svolgerlo?

Per addestrare un puledro, riaddestrare un cavallo viziato, per normale lavoro prima di montarlo, per l'addestramento al salto.

Attrezzi: capezzone, corda (longhina), frusta lunga, redini elastiche e fascione.

21. Quale mano devono tenere i cavalieri incontrandosi in maneggio?

La destra, se entrambi alla stessa andatura, dare la precedenza sulla pista all'andatura superiore.

22. Quale è la differenza , per un cavallo fermo, tra atteggiamento libero e piazzato?

Libero: quando rimane nel modo che gli è più comodo.

Piazzato: quando risulta con le estremità nel loro naturale appiombo e con l'incolatura ed il tronco sullo stesso piano.

23. Concetti e definizioni

Impronta: Traccia lasciata dal piede sul terreno.

Posata: istante in cui il piede tocca terra.

Battuta: suono prodotto da questo impatto.

Tempo di battuta: quello che trascorre tra una battuta e l'altra.

Sospensione: istante in cui tutti gli arti sono sollevati dal suolo.

Transizioni: con questo termine si indicano tutti i passaggi da un'andatura ad un'altra (per esempio dal trotto al galoppo e viceversa o dall'andatura media a quella allungata, da una qualsiasi andatura all'arresto e viceversa).

Cadenza o regolarità: il movimento si in cadenza o regolare, quando si verifica la uniformità dei tempi di battuta sulla linea retta, nella linea curva, nel movimento sulle due piste:

Ritmo: è la velocità dei tempi di battuta e si riferisce quindi alla velocità con cui si muovono gli arti nelle varie andature. Ogni cavallo ha un proprio ritmo ideale ad ognuna delle tre andature.

Questo ritmo deve permanere inalterato alle variazioni di cadenza, sta alla “classe” o alla “sensibilità equestre” del cavaliere trovare il ritmo ideale del proprio cavallo che, consentendogli il miglior equilibrio, gli permetta di sviluppare in scioltezza lo impulso necessario al più elevato rendimento.

Nel Dressage la cadenza è intesa come l'espressione della particolare armonia che un cavallo mostra quando si muove con regolarità, impulso ed equilibrio ben marcati.

Il ritmo che un cavallo mantiene in tutte le sue è parte integrale della cadenza.

La cadenza deve essere mantenuta in tutti i differenti esercizi e nelle variazioni di ciascuna andatura.

PARTE II – IL CAVALLO

1. In quante parti si divide il corpo del cavallo e quale è la loro nomenclatura?

In quattro parti: testa, collo, estremità e corpo.

2. Che cosa sono gli appiombi e quali si intendono ottimali per gli arti anteriori?

Sono linee degli arti relativamente al filo a piombo e sono ottimali quando il centro d'appoggio ed il centro di sospensione dell'arto si trovano sulla stessa verticale, in modo che il corpo sia sostenuto e messo nel modo più regolare. Visti di profilo, sono la verticale che passa per il centro dell'articolazione omero-radiale, traversa inferiormente l'arto quasi per metà e cade qualche centimetro dietro i glomi.

3. Quali sono i mantelli più comuni? Indicarne almeno quattro e descriverli.

I mantelli più comuni sono:

Baio: è un mantello composto da due colori separati. E' costituito da peli rossicci, estremità degli arti e crini neri. A seconda dell'intensità del colore dei peli può essere variamente denominato: baio chiaro, baio oscuro, baio ciliegia o sanguigno, dorato, castagno o marrone, bruno (se è quasi nero) o focato (se il colore dei peli è rossastro attorno al muso e fra le cosce).

Sauro: è un mantello semplice perché costituito da un solo colore. Ha tutti i peli, i crini e le estremità fulvi o rossicci di gradazioni differenti: sauro ordinario (color cannella), sauro chiaro, sbiadito o slavato, sauro ciliegio o focato, sauro vinoso o sanguigno, dorato, bronzino, bruciato, scuro o bruno.

Morello (nero): è un mantello semplice costituito da peli, crini, pelle e zoccoli neri. Possiamo avere il morello mal tinto (somiglia alla stoffa nera un po' sbiadita dalla luce, specialmente sotto le ascelle, alle cosce, sulla coda, gomiti e fianchi), il morello ordinario (nero come l'inchiostro di china) il morello corvino, gaietto o gazzavazzo (nero vivace e lucido come le penne del corvo).

Grigio: è un mantello composito costituito da due colori mescolati: peli bianchi mescolati con peli neri o scuri, talvolta associati con altri rossi o giallo chiari. Le estremità e i crini sono dello stesso colore del mantello. Vi sono grigi binari e grigi ternari.

Le varietà binarie sono:

Grigio chiaro: se i peli bianchi sono predominanti.

Grigio scuro: se sono predominanti i peli neri.

Grigio sporco: se i peli bianchi sono giallastri.

Grigio storno (stornello o leardo): quando predomina il nero ed i peli bianchi sono disseminati in piccoli fiocchetti.

Grigio moscato: se i piccoli fiocchetti sono neri.

Grigio ardesia: quando i peli neri sono predominanti ma tendono al bluastro.

Grigio ferro: quando la tinta è quella del ferro spezzato da poco.

La varietà dei ternari (che possono chiamarsi "grigi composti") sono:

Grigio roanato: è composto da un miscuglio di peli e crini bianchi, neri ed in minima parte rossi o rossastri. E' chiaro o scuro secondo la prevalenza dei peli bianchi o neri.

Grigio vinoso: e come il roano ma con peli rossi più abbondanti.

Grigio trotino: è costituito da un fondo grigio chiaro sul quale sono disseminate macchiette di peli rossicci.

Grigio tordino: è costituito da un fondo chiaro roanato con fiocchetti sparsi bianchicci.

bella, il sorcino, l'ubero, il roano, i pezzati,.....

4. Quale è il sistema più sicuro per conoscere l'età di un cavallo?

L'esame dei denti, il colore dei peli, la lunghezza della faccia, la forma della fronte, l'adipe.

5. Quanti denti ha un cavallo maschio ed una femmina?

40 i maschi, 36 nelle femmine: 12 incisivi, 4 canini (mancano nelle femmine) e 24 molari.

6. Di quanti mesi è la gestazione di una cavalla fecondata?

11 mesi.

7. Cosa è l'arpeggio?

E' un difetto di andatura: il cavallo flette l'arto di scatto e batte fortemente il piede al suolo.

8. Cosa si intende per "colpo d'accetta" e "colpo di lancia"?

Colpo d'accetta: depressione del margine superiore del collo immediatamente di fronte al garrese.

Colpo di lancia: piccola depressione all'unione del collo con le spalle.

9. Dove si trovano il garrese, la grassella, la castagna e la corona?

Garrese: dietro la criniere e davanti al dorso.

Grassella: fra l'estremità inferiore della coscia e la parte superiore ed anteriore della gamba.

Castagna: chiamasi anche "unghiella" e si trova nella faccia interna dell'avambraccio. E' una produzione cornea.

Corona: orlo che sormonta lo zoccolo. Le esostosi della corona si chiamano formelle.

10. Cosa sono e dove si trovano le ragadi, le setole ed il tarlo?

Ragadi: ferite che si trovano nella parte interna delle piegature articolari, causate da mancanza di pulizia.

Setole: lesioni della muraglia (superficie esterna di unghia visibile del piede che appoggia al suolo).

Tarlo: infezione fungina che colpisce l'unghia, simile al tarlo del legno.

11. Cosa è la forchetta e a quali inconvenienti più comuni è soggetta?

E' una specie di corno soffice, di forma triangolare, situato nella suola del piede. La malattia più comune della forchetta è il cancro del fettone.

12. Quali alimenti vengono comunemente somministrati agli equini?

Alimenti secchi: fieno, paglia, avena o biada, orzo, segala, frumento, granturco, fave, carrube e crusca.

Alimento verde: erba.

Razione normale: Kg 4,5 di avena e Kg 6/8 di fieno.

Acqua: dai 18 ai 35 litri al giorno.

Abbeverata in bianco: mescolare in acqua circa 200 gr di farina d'orzo, segale o frumento e circa 15 gr di sale.

13. Cosa si intende per “governo alla mano” e quali sono gli attrezzi comunemente usati?

E' la successione degli atti che hanno per scopo la pulizia esterna del cavallo. Si utilizzano la striglia, la brusca, la spugna, il nettapiedi e lo strofinaccio.

14. Cosa sono e dove si trovano la schinella, la formella, la molletta ed il cappelletto?

Schinella. Esostosi dello stinco (tara dura).

Formella: esostosi della corona (tara dura)

Molletta: sfiancamento delle guaine o della capsula articolare che interessano posteriormente il terzo inferiore dello stinco (tara molle).

Cappelletto: rigonfiamento esterno sulla punta esterna del garretto causato da contusioni o per arpeggio in box (tara molle).

15. Cosa è la ferratura, a cosa serve, ogni quanto tempo deve essere normalmente cambiata e cosa è la ferratura correttiva?

Consiste nell'adattare il ferro alla forma dello zoccolo del cavallo, pareggiando la unghia. Serve ad impedire il consumo troppo rapido dell'unghia. Deve essere sostituita ogni 40 giorni circa. La ferratura correttiva consiste nell'eliminare o attenuare le conseguenze o i difetti dei piedi e quindi dell'unghia o degli appiombi.

16. Cosa si intende per fiaccatura, cosa la provoca, come si cura e si previene?

E' una lesione o contusione da sfregamento o compressione delle bardature e soprattutto della sella. E' provocata da poca pulizia, secchezza del cuoio, dei cuscinetti, cattivo posizionamento delle bardature, si cura con lavaggi, massaggi e pomate e si previene con l'accurata pulizia del cavallo ed il corretto posizionamento della sella e dei vari sottosella.

17. Cosa si intende per “vizio redibitorio”?

E' una malattia o un difetto preesistente all'epoca della vendita del cavallo che comporta la risoluzione del contratto.

18. Cosa si intende per dato segnaletico?

Descrizione dei caratteri esterni che servono ad identificare un cavallo (sesso, età, statura, modello, razza, mantello, remolini.....).

19. Cosa si intende per remolino, stella, fiore, lista e bevente in bianco?

Remolino: cambiamento di direzione del pelo.

Stella: peli raggruppati (testa) che sembrano una macchia più o meno grande.

Fiore: quando i peli sono in maggiore quantità e mescolati al mantello.

Lista: scende dalla fronte lungo il naso.

Bevente in bianco: labbra bianche.

Balzana: macchia bianca sulle estremità, dalla corona verso l'alto. Può essere accennata, mediocalzata, altocalzata.

20.Su quale regione anatomica si misura l'altezza di un cavallo?

Sul garrese utilizzando uno strumento chiamato ippometro.

21.Quali sono i sintomi più comuni che rivelano una colica?

Il rifiuto degli alimenti, irrequietezza, il cavallo si guarda il fianco, cerca di coricarsi, risulta dolorante e la sudorazione è accentuata.

22.Quale è la temperatura di un cavallo e come la si prende?

38 gradi misurata per via rettale.

23.Cosa si intende per bipedi e quanti ce ne sono in un cavallo?

Per convenzione, si chiama "bipede" l'abbinamento di due arti: di conseguenza i bipedi in un cavallo sono sei: anteriore (i due arti anteriori), posteriore (i due arti posteriori), laterale destro (anteriore e posteriore destro), laterale sinistro (anteriore e posteriore sinistro), diagonale destro (anteriore destro e posteriore sinistro), diagonale sinistro (anteriore sinistro e posteriore destro).

24.Quando si dice che un cavallo fabbrica?

Quando il posteriore batte contro l'anteriore corrispondente, provocando rumore (tic tac).

25.cosa si intende per barbetta o ciuffo e dove si trova?

E' una ciocca di peli lunghi che ricopre la prominenza cornea (sperone) situato sul nodello (regione ad angolo formata dallo stinco col pastorale).

26.Cosa si intende per conche o fontanelle?

Sono le depressioni situate sopra le arcate orbitarie.

PARTE III – REGOLAMENTI

1. Come sono classificati i cavalli?

I cavalli in base all'età sono classificati in:

a) Cavalli Giovani in Addestramento o Selezione Allevatoriale:

- cavalli di 3 anni;
- cavalli di 4 anni;
- cavalli di 5 anni.

b) Cavalli Giovani:

- cavalli di 6 anni;
- cavalli di 7 anni.

c) Cavalli Adulti:

- cavalli di 8 anni ed oltre.

2. Come vengono qualificati e a quali categorie possono partecipare i cavalli giovani?

Partecipazione cavalli di 4 anni

Salvo quanto previsto per gli specifici circuiti programmati dalla F.I.S.E., un cavallo di 4 anni non può

partecipare a categorie la cui altezza sia superiore:

- nei mesi di gennaio e febbraio a cm 90;
- nel primo periodo della Stagione Agonistica (esclusi gennaio e febbraio) a cm 105;
- nel secondo periodo della Stagione Agonistica a cm 110.

L'inosservanza di tali limiti comporta l'esclusione alla partecipazione in Italia a categorie riservate a 4 anni del Circuito Sportivo Nazionale, Campionati e Circuiti Giovani Cavalli. Nei limiti delle altezze consentite dalle patenti - in coerenza alle norme della Disciplina Autorizzazioni a montare di cui al Libro VIII del Regolamento Generale F.I.S.E. - possono essere montati da cavalieri con le seguenti autorizzazioni a montare:

- Brevetto: Può essere montato solo in categorie programmate di precisione, se programmate diversamente può prendervi parte solo fuori classifica. Il risultato conseguito, se corrispondente a quanto disposto dalla Disciplina delle Autorizzazioni a Montare, è comunque valido ai fini del conseguimento della patente. A tal fine a modifica di quanto al Libro I art. 38 - il risultato seppur fuori classifica va indicato nella redazione della classifica e nella pubblicazione delle stesse anche sulle banche dati F.I.S.E.;

- 1° grado

- 2° grado

Possono partecipare alle categorie loro riservate o a categorie con altezza eguale o inferiore purché senza montepremi e nel rispetto dell'autorizzazione a montare del cavaliere che li monta. Nell'ambito dello stesso concorso possono effettuare anche più di una volta il passaggio da categoria riservata a categoria comune o da categoria comune a categoria riservata.

Nell'arco della stagione agonistica è consentita la partecipazione in gara ad un massimo di 20 categorie dotate di montepremi, Campionati esclusi.

Partecipazione Cavalli di 5 anni

Un cavallo di 5 anni non può partecipare a categorie la cui altezza sia superiore, nel primo periodo della Stagione Agonistica a cm 115 e nel secondo periodo della Stagione Agonistica a cm 120, salvo quanto previsto per gli specifici circuiti programmati da F.I.S.E.

I suddetti limiti non si applicano ai CSI Young Horses per i quali la partecipazione è consentita indipendentemente dall'altezza delle categorie riservate ai 5 anni.

L'inosservanza di tali limiti comporta l'esclusione alla partecipazione a categorie riservate a 5 anni del Circuito Sportivo Nazionale, Campionati e Circuiti Giovani Cavalli, rimane comunque la possibilità di partecipare a categorie riservate internazionali.

Nei limiti delle altezze consentite dalle patenti - in coerenza alle norme della Disciplina Autorizzazioni a montare di cui al Libro VIII del Regolamento Generale F.I.S.E. - possono essere montati da cavalieri con le seguenti autorizzazioni a montare:

- Brevetto
- 1° Grado
- 2° Grado

Possono partecipare alle categorie loro riservate o a categorie con altezza eguale o inferiore nel rispetto

dell'autorizzazione a montare del cavaliere che li monta. Qualora la categoria non riservata sia dotata di montepremi il binomio rientra nella classifica di categoria, con la conseguente assegnazione eventuale di premi in oggetto e di qualifiche per i passaggi di grado, ma non concorre alla ripartizione dei premi in denaro.

Nell'ambito dello stesso concorso possono effettuare anche più di una volta il passaggio da categoria riservata a categoria comune o da categoria comune a categoria riservata.

Nell'arco della stagione agonistica, è consentita la partecipazione in gara ad un massimo di 30 categorie dotate di montepremi, Campionati esclusi.

Partecipazione cavalli di 6 anni

Un cavallo di 6 anni per mantenere la possibilità di partecipare alle categorie riservate alla sua età programmate nell'ambito del Circuito Sportivo Nazionale, Campionati e Circuiti Giovani Cavalli, deve partecipare a categorie la cui altezza non sia superiore a cm 125 nel primo periodo della stagione agonistica e a cm 130 nel secondo periodo della Stagione Agonistica, salvo quanto previsto per gli specifici circuiti programmati da F.I.S.E..

L'inosservanza di tali limiti non pregiudica la partecipazione a categorie riservate a cavalli di 6 anni programmate nei concorsi internazionali.

I suddetti limiti non si applicano ai CSI Young Horses per i quali la partecipazione è consentita indipendentemente dall'altezza delle categorie riservate 6 anni.

Nei limiti delle altezze consentite dalle patenti - in coerenza alle norme della Disciplina autorizzazioni a montare di cui al Libro VIII del Regolamento Generale F.I.S.E. - possono essere montati da cavalieri con le seguenti autorizzazioni a montare:

- A
- Brevetto
- 1° Grado
- 2° Grado

Fermo restando quanto precedentemente disposto, i cavalli di 6 anni possono partecipare a tutte le categorie indistintamente, riservate e non, nel rispetto sia dell'altezza massima loro consentita che dell'autorizzazione a montare del cavaliere che li monta. Nell'ambito dello stesso concorso possono effettuare anche più di una volta il passaggio da categoria riservata a categoria comune o da categoria comune a categoria riservata.

Nell'arco della stagione agonistica, è consentita la partecipazione in gara ad un massimo di 50 categorie dotate di montepremi, Campionati esclusi.

Partecipazione cavalli di 7 anni

Possono partecipare a categorie di qualsiasi altezza fatta eccezione delle categorie di Potenza, Elevazione ed Estensione.

Nei limiti delle altezze consentite dalle patenti - in coerenza alle norme della Disciplina Autorizzazioni a montare di cui al Libro VIII del Regolamento Generale F.I.S.E. possono essere montati da cavalieri con le seguenti autorizzazioni a montare:

- A
- Brevetto
- 1° Grado
- 2° Grado

Cavalli di 8 anni e oltre

Possono partecipare in gara a categorie di qualsiasi altezza.

Nei limiti delle altezze consentite dalle patenti - in coerenza alle norme della Disciplina Autorizzazioni a montare di cui al Libro VIII del Regolamento Generale F.I.S.E. possono essere montati da cavalieri con le seguenti autorizzazioni a montare:

- A
- Brevetto
- 1° Grado
- 2° Grado

Partecipazione Gran Premio

Il cavallo iscritto alla categoria più dotata del concorso (se dichiarata Gran Premio dal Comitato Organizzatore) nella stessa giornata può partecipare solo a questa. È consentita esclusivamente una eventuale partecipazione fuori classifica ad una gara successiva al Gran Premio stesso.

La partecipazione di un binomio alla categoria denominata "Gran Premio" è consentita qualora lo stesso abbia preso parte nei giorni precedenti ad almeno una categoria del concorso (in gara, con l'esclusione delle categorie addestrative) portandola a termine.

3. Quali sono le categorie riservate e le categorie comuni?

Riservate: Cavalli Giovani, riservate alle patenti A, Brevetti, Pony, categorie di Stile/ Equitazione,

Riservate a Junior Young Riders, Amazzoni e Militari;

Comuni: tutte le altre

4. Come vengono qualificati i Cavalieri?

I cavalieri vengono qualificati in base all'età e precisamente:

- Giovanissimi: tesserati di ambo i sessi, di età non inferiore a 3 anni e sino al raggiungimento dell'11mo anno di età (anno solare)
- Children: te tesserati di ambo i sessi, di età non inferiore a 12 anni e sino al raggiungimento dell'14mo anno di età (anno solare)
- Juniores: tesserati di ambo i sessi, di età non inferiore a 14 anni e sino al raggiungimento dell'18mo anno di età (anno solare)
- Under 18: tesserati di ambo i sessi, di età non inferiore a 3 anni e sino al raggiungimento dell'18mo anno di età (anno solare)
- Young Riders: tesserati di ambo i sessi, di età non inferiore a 16 anni e sino al raggiungimento dell'21mo anno di età (anno solare)
- Seniores: tesserati di ambo i sessi, a partire dal 19mo anno d'età (anno solare)
- Ambassadors: tesserati di ambo i sessi, a partire dal 45mo anno d'età (anno solare)
- Amazzoni: tesserati di sesso femminile.

5. Quali sono le patenti che abilitano alla partecipazione alle Categorie delle manifestazioni FISE?

Rilasciate dal Comitato Regionale di appartenenza:

- patente A (età minima 5 anni solo pony, età minima 8 anni con cavalli);
- patente B (Brevetto) (età minima 8 anni);
- patente di I grado (età minima 9 anni);

Rilasciata dalla FISE Centrale:

- patente di II grado (età minima 12 anni).

Specchio riepilogativo delle categorie a cui i cavalieri possono partecipare in base alla propria patente:

PATENTI CAVALIERI/CATEGORIE					
Altezza Categorie	A da almeno 4 mesi	Brevetti	1° grado	2° grado	2° grado junior
Barriere a terra	SI	FC	FC	FC	FC
20	SI	FC	FC	FC	FC
30	SI	FC	FC	FC	FC
40	SI	FC	FC	FC	FC
50	SI	FC	FC	FC	FC
60	SI	FC con cavallo	FC	FC	FC
70	SI	FC con cavallo	FC	FC	FC
80	SI	SI	FC	FC	FC
90	NO	SI	FC	FC	FC
100	NO	SI	FC	FC	FC
110	NO	SI	FC	FC	FC
115	NO	SI	SI	FC	FC
120	NO	NO	SI	FC	FC con cavallo
125	NO	NO	SI	FC	SI
130	NO	NO	SI	SI (art. 22.5)	SI
135	NO	NO	SI	SI	SI
140 e oltre ➡	NO	NO	NO	SI	SI
Cat. Riservata 4 anni	NO	SI	SI	SI	SI
Cat. Riservata 5 anni	NO	SI (max H 115)	SI	SI	SI
Cat. Riservata 6 anni	NO	NO	SI	SI	SI
Addestrative	NO	SI (max H 115)	SI (max H 135)	SI	SI

Specchio riepilogativo delle categorie a cui i cavalieri possono partecipare in base All'età del cavallo che montano:

PATENTI CAVALIERI/ETA' DEI CAVALLI					
Età	A da almeno 4 mesi	Brevetti	1° grado	2° grado	2° grado junior
cavalli di 4 anni	NO	SI	SI	SI	SI
cavalli di 5 anni	NO	SI	SI	SI	SI
cavalli di 6 anni	SI	SI	SI	SI	SI
cavalli di 7 anni	SI	SI	SI	SI	SI
cavalli di 8 anni ed oltre	SI	SI	SI	SI	SI

6. Che cose è la dichiarazione di partenza, quando e come deve essere data e cosa comporta la sua omissione?

Al fine di indicare in quale singola categoria intende partecipare con ciascun cavallo iscritto, ciascun cavaliere – o Istruttore dei cavalieri Under 18 - appone “firma di partenza” valida come “Dichiarazione di Partenza” sugli elenchi degli iscritti predisposti dalla Segreteria di Concorso ed esposti in bacheca, o alternativamente mediante “firma on line” nelle app e/o nel/i sistemi informatici adottati da F.I.S.E. (ed eventualmente anche in altri sistemi on line adottati dal singolo Comitato Organizzatore che non possono essere alternativi, ma solo complementari all'utilizzo di app e sistemi adottati da F.I.S.E.).

La Dichiarazione di Partenza per il 1° giorno di gara, deve essere apposta entro le ore 18.00 del giorno precedente. Qualora ne sia data possibilità dalla Segreteria la dichiarazione di partenza può essere effettuata anche online per come indicato al precedente punto, o via e-mail.

Per il/i giorno/i successivo/i detta dichiarazione deve essere apposta, per tutte le categorie, la sera precedente il loro previsto svolgimento, entro 30 minuti successivi all'orario di conclusione dell'ultima categoria in programma.

Quando il cavaliere non provvede alla “Dichiarazione di Partenza” per mancata apposizione di “Firma di Partenza” è da intendersi come rinuncia a partire nella singola giornata di gara, senza che ciò comporti ritiro dell'iscrizione. Il cavaliere resta pertanto iscritto alla gara e obbligato al pagamento della Quota di Iscrizione ma non della Quota di Partenza.

Nel caso in cui un cavaliere non firmasse nei termini regolamentari la “Dichiarazione di Partenza” il Presidente di Giuria può autorizzare l'inserimento del binomio nell'ordine di partenza applicando un'ammenda di €.20.00. L'ammenda non è dovuta qualora il cavaliere decida successivamente alla prima partecipazione di iscriversi ad un secondo percorso.

La Segreteria di Concorso predispone e rende noti gli ordini di partenza per ciascuna categoria almeno un'ora prima dell'inizio della stessa mettendoli on line, nelle app e nel/i sistemi adottati da F.I.S.E. (ed eventualmente anche in altri sistemi on line adottati dal singolo Comitato Organizzatore). Deve altresì provvedere a garantirne la tempestiva diffusione mediante affissione in bacheca, curando la stampa di congruo numero degli stessi da rendere disponibili per tempo ai concorrenti.

7. Che cosa sono i premi d'onore, quando sono cumulabili e quando no?

I Premi d'Onore sono costituiti da premi in oggetto. Per essere considerati tali essi non devono sostituire i premi in denaro.

Possono essere messi in palio sia nelle singole categorie di un concorso che come premi complessivi del concorso stesso, o per specifiche tipologie di partecipanti, di categorie, ecc..

La dotazione complessiva dei premi d'onore deve essere indicata nel Programma della Manifestazione. In ogni caso eventuali premi d'onore non indicati nei programmi della manifestazione devono essere annunciati con altoparlante e mediante avviso affisso in bacheca prima dell'inizio della manifestazione stessa, o prima del ritiro delle firme della prima giornata di gare.

A categoria iniziata nessun premio d'onore può essere aggiunto.

Per l'assegnazione dei premi d'onore, siano essi di una singola categoria o premi complessivi del concorso stesso, quando la dizione programmatica non specifichi diversamente, valgono le seguenti norme:

- sul programma della manifestazione, il Comitato Organizzatore deve indicare se il premio d'onore è riservato a concorrenti in possesso di Patente "A" o Brevetto o 1° o 2° Grado;
- per "cavaliere" o "concorrente" si intende chiunque abbia partecipato alla gara o alle gare del concorso indipendentemente dalla sua qualifica in base alle qualifiche indicate al Titolo II, del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E.;
- per le altre dizioni programmatiche, qualora non sia diversamente specificato si fa riferimento alle qualifiche indicate al Titolo II, del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E.;
- per l'assegnazione di premi d'onore in una specifica categoria e destinati a concorrenti con una determinata qualifica (amazzone, militari, juniores, children, under 18, ecc.) sono presi in considerazione i risultati acquisiti soltanto dai classificati nel primo 50% della classifica generale della categoria stessa;
- nel caso di impossibilità di assegnazione per mancanza di classificati, i premi stessi non vanno assegnati e sono incamerati dal Comitato Organizzatore o destinati ad eventuale diverso titolo in altre categorie del concorso;
- questi premi non sono cumulabili in capo ad uno stesso binomio. Quando, pertanto, in un concorso, un binomio si aggiudica più premi d'onore deve optare per uno solo di essi. I premi non assegnati per tale motivo sono attribuiti ai concorrenti che seguono nelle classifiche delle rispettive qualifiche;
- i premi d'onore di una singola categoria, così come quelli tipo challenge e quelli destinati ai proprietari dei cavalli, (intendendosi come tali quelli risultanti nella registrazione al Ruolo federale del cavallo F.I.S.E) sono cumulabili;
- quando, per la determinazione della classifica, concorrono più cavalli montati dallo stesso concorrente il concorrente riceve il punteggio pieno per ogni cavallo costituendo un diverso binomio;
- quando un binomio partecipa a più gare nella stessa giornata, si prende in considerazione il miglior risultato ottenuto nella stessa giornata.

8. Quali sono i dirigenti, i commissari ed i servizi in un concorso ippico?

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista l'individuazione di una serie di figure utili a garantire il corretto e professionale svolgimento della Manifestazione.

Talune di queste figure, per la preparazione richiesta, specificità del ruolo e l'esigenza di garantire terzietà e trasparenza alla manifestazione, sono individuate tra coloro che – appositamente formati e aggiornati dalla Federazione – sono regolarmente iscritti a specifici ruoli o elenchi federali: Ufficiali di Gara (Presidente di Giuria, Componenti della Giuria, Steward); Direttori di Campo, Segreterie di Concorso, Veterinari di Servizio, Segretari-Speaker e Segretari al Cerimoniale.

La F.I.S.E. o il competente Comitato Regionale, procede a indicare i nominativi di Presidente di Giuria, Commissario (Steward) o Commissario Capo (o Chief Steward), e componenti della Giuria, quando previsto nelle forme sopra determinate, contestualmente alla pubblicazione del programma e garantendo che la pubblicazione dello stesso sul sistema di Iscrizioni on line avvenga completa di detti nominativi.

Per ogni Manifestazione, la F.I.S.E. provvede all'individuazione e nomina di:

- un Presidente di Giuria;
- un Commissario, denominato anche Steward o di un Commissario Capo, denominato anche Chief Steward, quando necessario in funzione del numero di campi impiegati e di iscritti (norma sospesa sino a nuova disposizione del Consiglio Federale; pertanto la nomina rimane di competenza del Comitato Organizzatore).

Per ogni Manifestazione è prevista la nomina da parte del Comitato Organizzatore:

- di un Direttore del Concorso (Show Director);
- di un Direttore di Campo ed eventuali assistenti;
- di uno o più Commissari, denominati anche Steward, quando in funzione del numero dei campi o di iscritti, è necessario nominare più di un Commissario;
- di un Servizio di Segreteria di Concorso scelto fra soggetti inseriti nell'apposito Ruolo F.I.S.E.;
- degli Ufficiali di Gara componenti la Giuria, nel rispetto dei numeri minimi sotto indicati, e per quanto la nomina non sia riservata a F.I.S.E. per come di seguito indicato;
- di eventuali Giudici di merito, di stile - nei numeri specificati dalle apposite norme del Regolamento.

Per ogni campo gara di cui è previsto l'utilizzo nel programma della Manifestazione, la giuria deve essere composta da:

- Fino a 175 binomi iscritti: almeno n. 2 Giudici più un Segretario di Giuria/Speaker;
- Oltre i 175 binomi iscritti almeno 3 Giudici più Segretario di Giuria/Speaker;

Il Comitato Organizzatore designa inoltre, a servizio dell'intera Manifestazione:

- un Servizio di assistenza medica e di pronto soccorso (ambulanza) nelle forme previste dal precedente art. 62;
- un Veterinario di Servizio (presente o reperibile secondo le specifiche disposizioni in merito alla tipologia di Concorso);
- un Maniscalco di Servizio (presente o reperibile secondo le specifiche disposizioni in merito alla tipologia di Concorso);
- un Responsabile alle scuderie (quando ritenuto utile);
- un servizio di cronometraggio, (ove necessario secondo le specifiche disposizioni in merito alla tipologia di Concorso, nel rispetto di quanto al successivo art. 94);

I soggetti designati a svolgere Attività di Servizio in una Manifestazione non possono, nel corso della medesima manifestazione, svolgere più di una funzione fra quelle previste.

9. Quando un concorso si intende iniziato e quando ultimato?

Un concorso si intende iniziato 24 ore prima dell'inizio della prima gara e 1 ora dopo la fine dell'ultima.

10. Qual è la tenuta obbligatoria dei concorrenti per partecipare ad un concorso di salto ostacoli?

In occasione delle Manifestazioni Sportive, sia in gara, che durante la ricognizione del percorso, in campo prova e in occasione della cerimonia di premiazione, è obbligatorio che i cavalieri partecipanti indossino la tenuta regolamentare.

Durante le manifestazioni sportive ogni cavaliere, anche se non iscritto alla Manifestazione, è obbligato ad indossare il cap debitamente allacciato dal momento in cui monta a cavallo, anche fuori dai campi prova o gara.

Per tutti i cavalieri è consentito indossare alternativamente:

- giacca con i colori dell'Ente presso il quale lo stesso ha residenza sportiva dichiarati nello statuto depositato in sede di affiliazione o aggregazione o successivamente modificato e trasmesso alla F.I.S.E. e al Registro degli Affiliati Coni, i cui colori sono approvati dal Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'Ente presso il quale il cavaliere è tesserato;
- giacca con i colori del Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'Ente presso il quale il cavaliere è tesserato previa autorizzazione dello stesso Comitato Regionale al singolo cavaliere;
- giacca in uno dei seguenti colori: nero, bleu chiaro o scuro, grigio chiaro o scuro, rosso, bordeaux, marrone, verde. Le giacche possono avere anche profili di colore differenti in colletti, revers, pattine delle tasche. Essere tinta unita o con leggere righe in tono;
- pantaloni bianchi o beige;
- camicia o polo bianca o di colori tenui, con manica lunga o corta, con colletto bianco. Per le sole amazzoni anche con pistagnina bianca;
- cravatta o plastron bianco, ad eccezione delle amazzoni che quando indossano pistagnina;
- stivali neri o marroni con o senza risvolto. Gli stivali possono essere sostituiti da stivaletti con ghette in pelle nera purché non scamosciata. Gli stivali e gli stivaletti devono avere il tacco.

Per i cavalieri che abbiano residenza sportiva in Ente Militare, Gruppo Sportivo Militare, Corpo dello Stato o similare:

- uniforme dell'arma secondo le prescrizioni della stessa con obbligatorio il cap od altro casco rigido

Tenuta Estiva.

Durante il periodo compreso tra il 1° maggio e il 30 settembre è consentito l'uso della tenuta estiva.

È consentito indossare alternativamente alla camicia o polo di cui sopra:

- polo senza cravatta con stemma dell'Ente presso il quale lo stesso ha residenza sportiva dichiarati nello statuto depositato in sede di affiliazione o aggregazione o successivamente modificato, i cui colori sono approvati dal Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'Ente presso il quale il cavaliere è tesserato;
- polo senza cravatta con i colori del Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'Ente presso il quale il cavaliere è tesserato previa autorizzazione dello stesso al singolo cavaliere;
- polo senza cravatta con logo dello Sponsor.
- Camicia (bianca o di colore tenue) con colletto e polsini bianchi, manica corta (**no senza maniche**) o lunga con i polsini correttamente abbottonati, con cravatta bianca.

Il Presidente di giuria può autorizzare l'uso di tenuta estiva anche in differenti periodi, in funzione delle condizioni climatiche, anche mediante avviso affisso alla bacheca presso la Segreteria di Concorso.

Per la partecipazione al Gran Premio il Presidente di Giuria, su richiesta e/o d'intesa con il Comitato Organizzatore, può escludere l'utilizzo di divisa estiva.

I Cavalieri in possesso di patente A o patente B che partecipano a categorie di altezza cm 110 o inferiori, sono autorizzati ad indossare, una divisa dell'Ente presso il quale lo stesso ha residenza sportiva, così composta:

- Polo manica lunga o corta, senza cravatta;
- felpa o maglione o giubbotto;
- Pantaloni bianchi o beige;

E' consentito inoltre indossare jodhpurs e stivaletti.

La divisa dell'Ente presso il quale lo stesso ha residenza sportiva deve essere preventivamente autorizzata dal Comitato Regionale di appartenenza.

Per i Percorsi Addestrativi è obbligatorio l'uso di pantaloni da equitazione, stivali o stivaletti con ghettoni. Nel periodo invernale è possibile indossare una giacca o un giubbotto, nel periodo estivo è possibile indossare una camicia con cravatta bianca o una polo senza cravatta (tinta unita con colori tenui).

Con riferimento alle sponsorizzazioni si applica quanto previsto al specifico Libro V del Regolamento Generale F.I.S.E..

In caso di avverse condizioni atmosferiche, il Presidente di Giuria autorizza l'uso di impermeabile o di soprabito mediante avviso affisso alla bacheca presso la Segreteria di Concorso o tramite altoparlante.

Il concorrente non in ordine con la tenuta obbligatoria è punito con ammenda di € 20,00.

11. Quali sono le bardature e le imboccature vietate nei campi prova e di gara?

E' vietato l'uso di paraocchi e di imboccature particolarmente dolorose o costringenti. Nei campi di prova è consentito l'uso della martingala fissa e redini di ritorno per i cavalieri di 1° e 2° Grado. Tiranti di gomma e sistemi di abbassatesta sono consentiti solo per il lavoro in piano.

12. Quali sono gli obblighi del concorrente nella presentazione in campo?

Il concorrente deve entrare ed uscire dal campo al trotto o al galoppo e presentarsi alla Giuria.

Qualora i concorrenti siano dispensati dal saluto, dovranno partire al suono della campana.

Nel caso siano ammessi due cavalli in campo, il cavaliere in attesa dovrà porre la massima attenzione a non interferire ed arrecare disturbo allo svolgimento del percorso del cavaliere che lo precede.

13. Quali sono i divieti da osservare in campo prova?

Non è consentito lavorare i cavalli alla corda, saltare gli ostacoli in direzione diversa da quella delle bandiere e saltare ostacoli con dimensioni superiori di 10 cm. A quelle previste per la categoria in svolgimento. Non è consentito tenere in mano gli ostacoli o parte di essi. Nei campi prova è consentito saltare ostacoli i cui elementi che lo determinano non siano paralleli alla linea del terreno (croce), purchè l'altezza degli estremi delle barriere non sia superiore a 1,30 metri ed il fronte dell'ostacolo non sia inferiore a 3,50 metri.

14. Quando un percorso si intende iniziato e quando ultimato?

Si intende iniziato nel momento in cui il concorrente passa la linea di partenza nel senso indicato dalle bandiere e si intende ultimato nel momento in cui viene attraversata la linea di arrivo, sempre nel senso indicato dalle bandiere.

15. Cosa si intende per "ostacolo combinato" ed "ostacolo combinato chiuso"?

Ostacolo combinato: quando è composto da due, tre o più elementi (gabbia, doppia gabbia, tripla gabbia) distanti tra loro di non meno di 7 metri e non più di 12, misurata tra le facce interne.

Ostacolo combinato chiuso: se i limiti che lo circondano possono essere superati solamente saltando.

16. Quando un ostacolo è considerato abbattuto?

Quando una delle parti che lo compongono cadono (anche se la caduta viene arrestata da un qualsiasi altro elemento dell'ostacolo) oppure quando almeno una delle sue estremità non poggia più sul supporto.

17. Quando un concorrente è considerato “caduto”?

Vi è caduta del concorrente quando, non essendo caduto il cavallo, si è verificata una separazione tra cavallo e concorrente e quest'ultimo abbia trovato un appoggio, di qualunque natura esso sia (barriera, piliere...), che gli impedisca di toccare il terreno. Il cavallo è considerato caduto allorché la spalla e l'anca dello stesso cavallo toccano il terreno oppure un ostacolo ed il terreno.

La caduta del cavallo e/o del cavaliere o di entrambi comportano sempre l'eliminazione.

18. Cosa si intende per tempo massimo e tempo limite?

Tempo massimo: è quello stabilito sulla base della lunghezza e della velocità previste per il percorso. Deve essere obbligatoriamente indicato sul grafico del percorso. Il tempo limite è il doppio del tempo massimo. il suo superamento comporta l'eliminazione del binomio.

19. Che differenza c'è tra una categoria a barrage e una mista?

A barrage: percorso base più barrage (massimo due), nel barrage a parità di penalità, è il minor tempo impiegato a determinare la classifica. I concorrenti non ammessi al barrage, a parità di penalità, sono classificati ex-aequo.

Mista: percorso base più barrage (massimo due), nel barrage a parità di penalità, è il minor tempo impiegato a determinare la classifica. I concorrenti non ammessi al barrage, a parità di penalità, sono classificati in base al miglior tempo impiegato nel percorso base.

20. Come vengono penalizzati gli errori in un percorso di salto ostacoli?

Gli errori vengono computati in penalità o in secondi secondo la tabella “A” o “C”. Sono presi in considerazione soltanto gli errori commessi tra la linea di partenza e quella di arrivo.

21. Quale è la differenza tra tabella “A” e tabella “C”?

Tabella “A”: gli errori sono computati in punti di penalità.

Tabella “C”: gli errori sono computati in secondi, che si aggiungono al tempo impiegato dal binomio per effettuare il percorso.

22. Quando si ha errore alla riviera?

Ai fini della verifica della corretta esecuzione della riviera da parte del binomio concorrente, è preposto un Ufficiale di Gara di almeno 1° livello. Detto Ufficiale di Gara è posizionato in campo, a fianco della riviera, in linea con l'uscita della stessa. Il giudizio

sulla corretta esecuzione della Riviera o dell'essere stato commesso errore dal binomio concorrente è inappellabile e non può essere modificato nemmeno dalla Giuria. Nel caso

in cui non sia disponibile un Giudice per tale compito è obbligatorio trasformare la riviera in fosso.

Si ha errore alla riviera quando il cavallo tocca l'acqua o il nastro o listello che la delimita con uno o più zoccoli/ferri.

Lo spostamento dell'elemento di invito (siepe, muretto, barriera, cancellino o elementi decorativi) non è considerato errore così, pure, non è considerato errore lo zoccolo o ferro che poggia su tale invito.

23. Cosa è l'eliminazione e come si distinguono le cause d'eliminazione?

L'eliminazione comporta il divieto per il concorrente di iniziare e/o di continuare la prova in corso.

Cause di Eliminazione a Discrezione della Giuria:

Sono cause di eliminazione soggette a valutazione della Giuria - che si determina considerando quanto indicato ai precedenti articoli, e ponendo particolare attenzione anche a: atteggiamento, attenzione, età ed esperienza del cavaliere, anche in funzione del tipo di concorso e di categoria - i seguenti comportamenti del binomio concorrente:

- a) non entrare in campo alla ripetuta chiamata del binomio e/o del numero di testiera che lo identifica;
- b) entrare in campo non a cavallo od uscire a piedi;
- c) ricevere aiuti di compiacenza;
- d) entrare in campo a piedi dopo l'inizio della categoria;
- e) non fermarsi al suono della campana;
- f) rilevante difformità nel non indossare la tenuta regolamentare tale da rischiare di mettere a pregiudizio il benessere del cavaliere o del cavallo e/o offendere il pubblico o la dignità della manifestazione (fatti salvi quindi i casi in cui la Giuria applichi ammenda);
- g) saltare un ostacolo in campo dopo aver tagliato la linea di arrivo, salvo il salto di un ostacolo situato dopo l'arrivo nella stessa direzione dell'ultimo del percorso e non facilmente evitabile.

Cause di Eliminazione Automatica applicata dalla Giuria:

Sono cause obbligatorie di eliminazione che la Giuria ha il dovere di applicare - senza valutazioni facoltative - i seguenti comportamenti in Campo Gara del binomio concorrente:

- a) saltare in campo un qualsiasi ostacolo prima del suono della campana;
- b) iniziare il percorso prima che sia dato il segnale della campana tagliando la linea di partenza e saltando o tentando di saltare il primo ostacolo del percorso;
- c) superare il tempo limite;
- d) incorrere in una difesa del cavallo superiore a 45" continuativi durante il percorso;
- e) impiegare più di 45" a saltare un ostacolo in caso di disobbedienza;
- f) saltare un ostacolo senza aver rettificato un errore di percorso;
- g) caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi;
- h) saltare un ostacolo, o transitare da un passaggio obbligato, non nell'ordine indicato dal grafico del percorso;
- i) saltare un ostacolo non facente parte del percorso;
- j) omettere di saltare un ostacolo del percorso;
- k) saltare un ostacolo in senso contrario a quello indicato dal grafico del percorso;
- l) saltare un ostacolo abbattuto a seguito di disobbedienza prima che sia stato rimesso in ordine. Qualora, però, un concorrente salti un ostacolo abbattuto che trovasi in tale situazione da prima dell'inizio del percorso o, comunque, per causa non ad egli attribuibile (ad es. abbattuto dal vento; urtato dal binomio in attesa di partire successivamente; ecc.) il superamento di detto ostacolo non comporta né

eliminazione né penalizzazione se non vi è ulteriore abbattimento Resta tuttavia al concorrente, accortosi in tempo di un ostacolo abbattuto, la possibilità di arrestarsi, alzando il braccio per farlo sistemare e di riprendere il percorso. Il conteggio del tempo del percorso è sospeso

- m) ripartire dopo un'interruzione disposta dalla Giuria con suono della campana, senza aver atteso ulteriore suono della campana;
- n) saltare più di due volte un ostacolo facoltativo in campo;
- o) non ripetere tutti i salti di una gabbia o doppia gabbia dopo un rifiuto, o uno scarto, salvo che si tratti di ostacolo "chiuso";
- p) non saltare separatamente ogni elemento di una gabbia o doppia gabbia;
- q) saltare il primo ostacolo del percorso senza aver tagliato la linea di partenza;
- r) non passare a cavallo il traguardo di arrivo prima di lasciare il campo;
- s) uscire, concorrente e/o cavallo, dal campo prima della fine del percorso;
- t) accettare che venga porto al cavaliere in Campo Gara dopo il passaggio del binomio dallo start qualsiasi oggetto salvo che si tratti di occhiali e/o di cap;
- u) non uscire da una gabbia chiusa secondo la giusta direzione o apportare o fare apportare spostamenti agli elementi costituenti la gabbia stessa;
- v) commettere la seconda disobbedienza nell'insieme del percorso (tranne le categorie di altezza 100 ed inferiori);
- w) commettere la terza disobbedienza nell'insieme del percorso (solo per le categorie di altezza 100 e inferiori);
- x) impiegare più di 45", dopo il segnale di partenza (dato dalla campana) e dopo che il tempo del percorso sia iniziato (allo scadere dei 45" di countdown) per saltare il 1° ostacolo;
- y) perdere il cap durante il percorso.

24. In cosa consistono gli aiuti di compiacenza e che cosa comportano?

E' considerato tale qualsiasi intervento, sollecitato o meno dal concorrente e da chiunque promosso, fatto con lo scopo di facilitare il compito del concorrente o di aiutare il suo cavallo nell'affrontare il percorso.

A tal fine il percorso si intende iniziato e terminato quando il concorrente ha tagliato rispettivamente la linea di partenza e di arrivo dopo il salto dell'ultimo ostacolo nella giusta direzione.

È aiuto di compiacenza porgere in Campo Gara, dopo aver tagliato la linea di partenza, qualsiasi oggetto al cavaliere (frustino, giacca, guanti, speroni, ecc.). Non è, in nessun caso, considerato aiuto di compiacenza porgere ad un concorrente occhiali e/o cap.

In casi particolari la Giuria può autorizzare il concorrente che ne abbia fatto richiesta ad entrare in campo con l'aiuto di un'altra persona.

25. Cosa vuol dire sbarrare un cavallo e quali sanzioni comporta?

Prima, durante e dopo una prova, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, durante una manifestazione è proibito sbarrare i cavalli in qualsiasi maniera e compiere ogni atto di crudeltà o brutalità nei confronti dei cavalli stessi.

Per "sbarrare" si intendono tutte le possibili tecniche volte ad obbligare i cavalli a saltare più alto e/o con maggior attenzione in gara.

E' proibito quindi saltare ostacoli costruiti per altezza, larghezza, dislocazione di barriere a terra (o altro) in modo tale da indurre il cavallo ad urtare violentemente barriere o parti dell'ostacolo stesso.

E' altresì proibito provocare deliberatamente (a giudizio del Giudice preposto o del Commissario al Campo Prova) l'abbattimento di ostacoli in modo violento.

e analogamente prodotti o attrezzature che provochino forme di desensibilizzazione, anestetizzazione, o effetto simile al fine di provocare limitazioni alla sensibilità del cavallo. Tali comportamenti sono considerati a tutti gli effetti violazioni che mettono a rischio il benessere del cavallo.

E' assolutamente vietato l'uso di sbarre a mano, macchine, attrezzi, stinchiere illecitamente modificate, o di qualunque altro mezzo usato per provocare dolore al cavallo. Tali comportamenti sono considerati a tutti gli effetti violazioni che mettono a rischio il benessere del cavallo.

L'inosservanza dei divieti sopra indicati (da parte dei cavalieri, proprietari, detentori, istruttori o tecnici, e/o di assistenti a terra) deve essere punita con la squalifica del cavallo e/o del concorrente. Il Presidente di Giuria riporta l'accaduto nella Relazione del Presidente di Giuria, anche sulla base di relazione dei Commissari (Steward) o degli altri Ufficiali di Gara. In funzione della gravità dell'accaduto e delle percepite conseguenze delle azioni del cavaliere il Presidente di Giuria valuta se trasmettere gli atti al competente Organo di Giustizia Sportiva.

Le prescrizioni previste nel presente articolo e le relative sanzioni si applicano anche nell'ipotesi che le brutalità siano effettuate al di fuori delle manifestazioni sportive.

26. Le categorie di stile.

La FISE considera le Categorie di Stile un utile strumento di verifica e confronto per i giovani Cavalieri, che contribuisce al consolidamento delle loro basi tecniche, per la loro formazione quali Cavalieri capaci e consapevoli e per la loro migliore crescita agonistica.

Le Categorie di Stile sono delle gare a giudizio a carattere addestrativo/agonistico da effettuarsi su un percorso di salto ostacoli opportunamente predisposto, dove vengono valutati lo STILE e le CAPACITA' del Cavaliere.

Lo scopo è quello di porre le opportune attenzioni sulle basi dell'Equitazione, incentivare un maggior lavoro dei cavalli a partire dal lavoro in piano per consentire al Cavaliere di evidenziare le sue capacità equestre e maturare corrette esperienze, in maniera non disgiunta dalla componente agonistica.

L'oggetto della valutazione in queste categorie è il Cavaliere.

Il Cavaliere per poter dare dimostrazione delle sue capacità (sensibilità, tatto equestre, capacità tecniche, efficacia ed eleganza) dovrà presentare un Cavallo idoneo, razionalmente preparato sia in piano che sugli ostacoli.

Valutazione

In un percorso di stile, vengono presi in considerazione i seguenti aspetti:

1. Status

Per "STATUS" si intende l'immagine generale che offre il Cavallo.

Elementi di osservazione e valutazione:

- condizione generale del Cavallo;
- pulizia e toelettatura;
- condizione atletica del Cavallo (muscolatura);
- correttezza della bardatura.

NOTE

Nelle Categorie di Stile sono apprezzate le criniere intrecciate in maniera tradizionale. E' apprezzato l'utilizzo di bardature di tipo classico e ben aggiustate (colori neutri).

DA VALUTARE: Il sottosella deve essere bianco, intero o sagomato. E' altresì ammesso il sottosella sagomato di agnellino, bianco o di colore neutro. Colori diversi devono essere penalizzati di -2 punti.

Imboccature: libere, come da regolamento S.O..
Protezioni degli arti: come da regolamento S.O..

2. Presentazione

Per la “PRESENTAZIONE”, alla chiamata dello speaker, il Cavaliere si deve avvicinare alla Giuria, effettuare un alt e procedere al saluto. Elementi di osservazione e valutazione:

- tenuta del Cavaliere;
- ingresso, avvicinamento alla Giuria al trotto sollevato (battere la sella) esprimendo energia. Qualità dell'esecuzione: ritmo, decontrazione, contatto;
- preparazione dell'alt attraverso il trotto seduto, gestione dell'alt, saluto;
- modo di riprendere le redini e qualità del contatto; fluidità della transizione in avanti dopo il saluto; insieme del binomio.

NOTE

Si consiglia l'uso di capi di abbigliamento di foggia e colori classici.

Nelle gare di stile è previsto l'uso della giacca. In caso di condizioni meteo particolarmente sfavorevoli, il Giudice può autorizzare l'uso della tenuta estiva o dell'impermeabile.

Il Cavaliere si dovrà presentare su chiamata della Giuria, anche se già presente in campo come secondo Cavallo.

Il saluto deve essere eseguito da fermo. Nei casi in cui il Cavaliere non riesca ad ottenere l'immobilità, sarà valutata la sua capacità di gestire il Cavallo il più fermo possibile durante il saluto.

Il saluto deve essere eseguito con un braccio disteso lungo il fianco e con il palmo della mano rivolto verso il Cavallo. Le Amazzoni possono eseguire il saluto secondo tradizione, inchinando leggermente il capo. Le redini devono essere mantenute nella mano opposta a quella che effettua il saluto, assieme all'eventuale frustino (la mano che effettua il saluto, indifferentemente la destra o la sinistra, deve rimanere libera).

Dopo il saluto, il Cavaliere deve impugnare correttamente le redini, stabilire il contatto con la bocca del cavallo ed effettuare una transizione in avanti, dritto, al passo o al trotto, predisponendosi alla partenza al galoppo e al circolo. La giuria darà il segnale di partenza per mezzo della campana.

Il Cavaliere ha a disposizione 45” per effettuare il circolo iniziale al galoppo e per tagliare il traguardo di partenza.

3. Ostacoli

Alla voce “OSTACOLO”, viene valutata la qualità del salto considerando le capacità del Cavaliere di assistere e seguire il Cavallo su ogni singolo ostacolo o combinazione.

Sono elemento di valutazione i seguenti aspetti:

- battuta (distanza, energia, fluidità, sicurezza e attenzione);
- correttezza della parabola del Cavallo (libertà di incollatura, rotondità);
- capacità del Cavaliere di assistere il Cavallo (uso degli aiuti);
- capacità del Cavaliere di seguire il Cavallo durante tutte le fasi del salto (equilibrio e posizione);
- precisione e sicurezza del salto.

NOTE

L'avvicinamento deve essere effettuato in “assetto leggero”.

In linea di principio, il galoppo da lontano deve essere sull'inforcatura; nelle falcate di galoppo precedenti la battuta, il Cavaliere deve inforcarsi maggiormente avvicinandosi

alla sella con il busto mantenuto leggermente inclinato in avanti. Leggero e in armonia con il movimento del Cavallo, il Cavaliere può arrivare a “sedersi in leggerezza”, vale a dire a poggiare le natiche sulla sella, mantenendo il proprio peso prevalentemente

sulle staffe. Per agevolare qualche distanza “corta” il busto può arretrare ulteriormente fino ad avvicinarsi alla linea verticale, senza infastidire il Cavallo con il proprio peso.

È di grande importanza la capacità di valutare e riconoscere le distanze durante l'avvicinamento al fine di favorire una buona battuta, nel rispetto del ritmo e delle corrette iniziative del Cavallo.

In battuta il Cavaliere deve rimanere ben inforcato, con il peso prevalentemente sulle staffe e con la gamba in posizione (vicina al sottopancia) che continua a esercitare una certa pressione sul costato. Il movimento del busto in avanti deve attendere lo stacco degli anteriori, senza anticipare.

Durante la fase ascendente della parabola del salto, fino al suo vertice, il busto del Cavaliere deve seguire il movimento dell'incollatura del Cavallo in maniera parallela ad essa, evitando di eccedere e di effettuare movimenti laterali.

Sul vertice della parabola, la linea ideale bocca del Cavallo - mano - gomito tende a spezzarsi, formando un nuovo allineamento che parte sempre dalla bocca del Cavallo, passa attraverso la mano del Cavaliere e termina lungo il braccio (tra il gomito e la spalla). Le gambe devono rimanere vicine al sottopancia senza scivolare indietro: lo staffile deve risultare perpendicolare al terreno.

Nella fase discendente, il Cavaliere (sempre ben inforcato) con i piedi poggiati sulle staffe, deve rilevare le spalle per agevolare l'equilibrio in ricezione. Durante questa fase la gamba può avanzare arrivando a posizionarsi al sottopancia.

Sul salto la mano del Cavaliere non deve mai contrastare la bocca e il peso del corpo non deve poggiare sulla sella: il Cavallo deve dare l'impressione di saltare liberamente, non costretto o infastidito dal Cavaliere. In un salto di qualità, il dorso e l'incollatura del Cavallo assumono la forma di un arco sopra l'ostacolo.

Nella ricezione il Cavaliere deve rimanere “insieme” al Cavallo e riprendere con natura-lezza l'azione di galoppo.

La posizione corretta del Cavaliere rappresenta la giusta premessa all'assetto corretto e all'uso corretto ed efficace degli aiuti.

Per “assetto” si intende la capacità del Cavaliere di rimanere in equilibrio, di assistere e di seguire i movimenti del Cavallo in buona scioltezza. Sono elemento di valutazione i seguenti aspetti:

- qualità della posizione del Cavaliere;
- qualità dell'assetto, equilibrio, “insieme” Cavallo - Cavaliere;
- posizione e uso degli aiuti.

NOTE

Per quanto riguarda la posizione, è opportuno tenere a mente come questa dipenda direttamente dalla posizione della gamba e dell'inforcatura. La lunghezza degli staffili deve quindi essere appropriata; le staffe devono essere calzate per circa un terzo della lunghezza del piede, fino alla parte più larga.

Come la staffatura, anche la lunghezza delle redini condiziona in maniera determinante il resto della posizione e influisce direttamente sulla possibilità di utilizzare gli aiuti. In linea di principio, le mani devono rimanere davanti alle spalle del cavaliere. La testa, deve rimanere eretta, in estrema scioltezza e con lo sguardo alto in direzione del movimento, a vantaggio dell'equilibrio, del controllo e dell'organizzazione del percorso.

Rispetto al cavallo, le mani devono agire appena sopra e davanti al garrese.

Il Cavaliere deve sempre rimanere in equilibrio, il peso del corpo inteso come aiuto, deve essere usato in accordo con gli altri aiuti (gambe e mani) per il controllo del movimento, senza movimenti scomposti.

Mantenendo un buon insieme con il cavallo, l'assetto può essere:

- “leggero sull'inforcatura” con il Cavaliere che galoppa in sospensione sulle staffe

ripartendo il proprio peso sulle staffe, senza appoggiare le natiche sul seggio della sella e con il busto leggermente inclinato in avanti;

- “seduto in leggerezza”, con il Cavaliere che si siede leggermente sul seggio della sella, continuando tuttavia a ripartire il proprio peso prevalentemente sulle staffe (con il busto che rimane leggermente inclinato in avanti);

- “seduto” (propriamente detto), con il peso ripartito anche sul seggio della sella e il busto più rilevato (ma non oltre la linea verticale).

Se il Cavaliere rimbalza sulla sella per carenza di assetto o per agevolare gli aiuti propulsivi, la valutazione non può essere positiva.

Il Cavaliere deve esprimere in maniera chiara le qualità dell’assetto leggero sull’inforcatura, ove opportuno, quelle dell’assetto seduto in leggerezza e solo eccezionalmente in assetto seduto (se necessario, per riportare il cavallo “davanti alla gamba”). Per quanto sopra, nelle gare di stile non può essere valutato in maniera positiva il galoppo seduto/sull’inforcatura, alternato ad ogni falcata di galoppo.

L’uso corretto degli aiuti e un addestramento razionale devono portare il Cavallo a essere rispondente alle richieste del Cavaliere in un atteggiamento di fattiva collaborazione e partecipazione agli esercizi proposti.

5. Svolgimento

Alla voce “SVOLGIMENTO” viene valutato il comportamento del binomio durante il per-corso, non espressamente compreso alla voce OSTACOLI.

Sono elementi di valutazione:

- modo di prendere il galoppo e di creare i presupposti per un buon percorso, utilizzando un circolo;
- qualità del galoppo (impulso, ritmo, decontrazione, equilibrio e concentrazione);
- tracciato seguito sul terreno (utile ad affrontare gli ostacoli in maniera corretta);
- regolarità della cadenza e del percorso in generale;
- avvicinamenti agli ostacoli (energia, equilibrio, fluidità, sicurezza e attenzione delle ultime falcate di galoppo);
- modo di riprendere il percorso dopo gli ostacoli (fluidità, equilibrio, controllo);
- qualità del rapporto con la bocca del Cavallo; controllo del Cavallo;
- modo di riportare il Cavallo alla calma e alla decontrazione alla fine del percorso;
- capacità del Cavaliere di impostare gli avvicinamenti in maniera chiara e sicura;

NOTE

Il Cavaliere deve effettuare il percorso in “assetto leggero” al fine di dirigere il Cavallo con efficacia e per seguirlo in leggerezza. Dovrà quindi essere in grado di galoppare sull’“inforcatura” e all’occorrenza, “seduto in leggerezza” con naturale semplicità e scioltezza. Montare in avanti, in assetto leggero e con le mani basse (appena sopra al garrese), facilita l’insieme e consente di ridurre le azioni all’essenziale.

Ad ogni modo, nel corso della prova, dovrà essere evidente la capacità del Cavaliere di galoppare sull’inforcatura, in una buona condizione di equilibrio e controllo del Cavallo.

Solo in qualche caso eccezionale, di difficoltà particolare, il Cavaliere potrà adottare l’assetto “seduto” propriamente detto con il busto che arretra per qualche momento oltre la linea verticale.

Gli interventi devono essere eseguiti con tatto e in leggerezza, ridotti all’essenziale. Devono essere chiari ed essere utilizzati con criterio, evitando azioni che possono infastidire il Cavallo: insieme e collaborazione devono risultare sempre evidenti.

L’uso continuo del tallone o dello sperone contro il costato del Cavallo evidenzia un uso poco corretto degli aiuti pertanto deve trovare riscontro negativo nel punteggio e nelle no-te allegate. Il frustino e gli speroni sono aiuti che devono essere usati in maniera appropriata come stimolo per avanzare, mai con rabbia o violenza.

L’impiego corretto del frustino deve avvenire a rinforzo dell’azione delle gambe, senza violenza, sul costato del Cavallo (dietro la gamba). Questo aiuto utilizzato sulla spalla,

può essere accettabile solo se occasionale; non deve essere ripetuto né automatico e non deve influire sulla qualità dell'insieme del binomio.

L'uso della voce può essere occasionale: per rappresentare una forma di comunicazione corretta con il Cavallo, non deve essere ripetuto in maniera sistematica. Non sono ammessi commenti verbali del Cavaliere durante la prova.

I cambiamenti di direzione devono essere effettuati in equilibrio, utilizzando il sostegno delle gambe e di entrambe le redini, con armonia.

Il Cavallo deve dimostrare di partecipare agli esercizi richiesti rimanendo in una condizione di accettazione dell'imboccatura e degli altri aiuti, vale a dire "alla mano". Questo può avvenire anche con una posizione dell'incollatura più libera e naturale rispetto a quanto richiesto nelle prove di Dressage in cui il Cavallo deve rimanere "nella mano" con l'incollatura in un atteggiamento sostenuto, stabile e rotondo.

Un percorso eseguito con il Cavallo "nella mano" risulta particolarmente apprezzabile a condizione che impulso, collaborazione e la libera espressione sul salto siano sempre garantiti ed evidenti.

Diversamente, Cavalli "contro la mano", "dietro la mano", tesi, insofferenti, o che in qualunque modo si difendono o si sottraggono, rivelano un cattivo addestramento o un uso poco corretto degli aiuti. Tutte queste situazioni devono essere opportunamente sanzionate e segnalate dal giudice.

Le girate devono essere effettuate al galoppo corretto; gli eventuali cambi di galoppo al volo devono essere effettuati rispettando il ritmo e la direzione. Nel caso in cui non sia stato possibile effettuare il cambio, la prosecuzione della girata al galoppo rovescio non costituisce un grave errore. Diversamente, galoppo disunito e galoppo falso sono condizioni molto negative che devono essere corrette da parte del Cavaliere.

Nelle circostanze in cui il Cavallo non si sia ricevuto al galoppo giusto, e che non sia possibile eseguire un cambio al volo, è accettabile che il cambio di galoppo avvenga attraverso il trotto, fino ad altezze 110 cm.

Nelle categorie di stile il tracciato ottimale prevede che gli ostacoli siano affrontati con girate appropriate, non troppo larghe, che consentano almeno tre falcate sulla linea perpendicolare al centro prima dell'ostacolo. Questa direzione deve essere mantenuta anche nella falcata successiva alla ricezione.

PARTE IV – IL DRESSAGE CENNI E REGOLAMENTO (nozioni)

SCOPO E PRINCIPI GENERALI DEL DRESSAGE

Lo Scopo del dressage è lo sviluppo del Cavallo in un Atleta sereno (felice) attraverso una educazione armoniosa. Come risultato, il dressage rende il Cavallo calmo, morbido, sciolto e flessibile, ma anche fiducioso, attento e disponibile, raggiungendo così una perfetta intesa con il proprio Atleta.

Queste qualità si manifestano con:

- Franchezza e regolarità delle andature.
- Armonia, leggerezza e facilità dei movimenti
- Leggerezza del treno anteriore e impegno dei posteriori che hanno origine da un vivace impulso
- Accettazione della imboccatura senza alcuna tensione o resistenza, cioè in totale decontrazione.

Il Cavallo da quindi l'impressione di eseguire di propria iniziativa quanto gli è richiesto. Fiducioso e attento, si affida generosamente al controllo dell'Atleta, rimanendo assolutamente dritto in ogni movimento in linea retta e adattando la propria curvatura alle linee curve.

Il passo è regolare, libero e franco. Il trotto è libero, sciolto, regolare e attivo. Il galoppo è regolare leggero e in equilibrio. I posteriori non sono mai inattivi o pigri. Il Cavallo alla

minima indicazione dell'Atleta risponde animando cos'ì tutto il proprio corpo. Grazie all'impulso sempre pronto e alla scioltezza delle articolazioni, non irrigidite da alcuna resistenza, il Cavallo ubbidisce volentieri e senza esitazioni e risponde agli aiuti con calma e precisione, mostrando un equilibrio naturale e armonioso sia fisico che psicologico.

In tutto il lavoro, compreso l'alt, il Cavallo deve essere "nella mano". Un Cavallo si dice "nella mano" quando l'incollatura è più o meno rilevata e arrotondata a seconda del livello di addestramento e dell'estensione o riunione dell'andatura, accettando docilmente l'imboccatura con un contatto leggero e morbido. La testa dovrebbe rimanere in una posizione stabile, come regola generale con la linea del naso leggermente avanti la verticale, con la nuca mantenuta morbida come punto più alto della incollatura. Il Cavallo non deve opporre alcuna resistenza all'Atleta.

La cadenza è l'espressione della particolare armonia che un Cavallo mostra muovendosi con regolarità, impulso ed equilibrio ben marcati al trotto ed al galoppo. Deve essere mantenuta in tutti i differenti esercizi al trotto o al galoppo, e in tutte le variazioni di queste andature.

La regolarità delle andature è fondamentale nel dressage.

1. Quali sono le norme che regolano l'esecuzione delle Riprese?

In tutti i concorsi di Dressage le riprese, potranno essere lette se sarà richiesto dal concorrente e se il concorrente avrà a sua disposizione un lettore di sua fiducia.

Il concorrente rimane l'unico responsabile della corretta esecuzione della ripresa.

Ai Campionati Italiani, ai Campionati Regionale, nelle Coppe e Trofei è vietata la lettura delle riprese.

Un movimento che deve essere eseguito in un dato punto del rettangolo è corretto quando il busto dell'Atleta si trova all'altezza di quel punto, eccetto nelle transizioni quando il Cavallo si avvicina alla lettera da una linea diagonale o perpendicolare al punto dove la lettera stessa è posizionate.

In questo caso, le transizioni, ed i cambi al volo, devono essere eseguiti quando il naso del Cavallo raggiunge la lettera, così che il Cavallo sia diritto nella transizione e/o nel cambio al volo.

Una ripresa ha inizio con l'entrata in A e termina dopo il saluto alla fine dell'esercizio, appena il Cavallo si muove in avanti. Tutto quanto accade prima dell'inizio della ripresa o dopo la fine non ha effetto sull'attribuzione dei voti.

L'Atleta dovrebbe lasciare il campo gara come prescritto nel testo della ripresa.

Quando un concorrente commette un "errore di percorso" (girata dalla parte sbagliata, omissione di un movimento, ecc.), il Presidente di Categoria (giudice in C) lo avverte suonando la campana.

Il Presidente, in caso ce ne sia bisogno, indica il punto dove deve riprendere la ripresa ed il movimento da eseguire, poi lascia continuare.

Tuttavia, anche se il concorrente commette un "errore di percorso", nei casi in cui il suono della campana potrà inutilmente intralciare lo svolgersi del lavoro (per esempio se il concorrente esegue una transizione dal trotto medio al passo riunito in V in luogo di K) deciderà il Presidente di Categoria (giudice in C) se suonare o no.

Tuttavia, se la campana non è stata suonata ad un errore di percorso e la prova richiede che lo stesso movimento sia ripetuto e l'Atleta commette di nuovo lo stesso errore, in tal caso sarà penalizzato solamente una volta.

La decisione su come e se un errore di percorso sia stato commesso spetterà al giudice in "C". Gli altri giudici assegneranno il punteggio di conseguenza.

Quando un concorrente commette un "errore di ripresa" (ad esempio trotto sollevato,

anziché seduto e viceversa; saluto non tenendo le redini in una sola mano, ecc.) deve essere penalizzato come per un "errore di percorso".

In linea di principio ad un Atleta non è permesso di ripetere un movimento della prova a meno che il Presidente di Categoria (giudice in C) abbia segnalato un errore di percorso (con il suono della campana).

Tuttavia, se l'Atleta ha avviato l'esecuzione di un movimento e tenta di ripetere lo stesso movimento di nuovo, i giudici devono valutare solo il primo movimento mostrato ed allo stesso tempo, assegnare la penalità per un errore di percorso.

2. Quali sono le cause di eliminazione?

- **ZOPPIA:** In ogni caso di evidente zoppia, il Presidente di Categoria (giudice in C), avverte il concorrente che è eliminato suonando la campana. La sua decisione è inappellabile.
- **RESISTENZE:** Ogni resistenza o difesa da parte del Cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 20" è punita con l'eliminazione. Peraltro ogni resistenza che possa mettere in pericolo l'Atleta, il Cavallo, i giudici o il pubblico potrà causare l'eliminazione, per motivi di sicurezza, anche prima dello scadere dei 20". Ciò si applica anche a qualsiasi resistenza o difesa prima dell'entrata in campo gara.
- **CADUTA:** In caso di caduta del Cavallo e/o dell'Atleta, il concorrente sarà eliminato.
- **USCITA DAL RETTANGOLO:** Un Cavallo che durante l'esecuzione di una ripresa, tra il momento del suo ingresso in "A" e il suo saluto finale, esca completamente dal rettangolo con i quattro arti, dovrà essere eliminato.
- **AIUTI ESTERNI:** Ogni aiuto esterno quali ad esempio l'uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, assistenza al Cavallo o all'Atleta, non sono consentiti, pena l'eliminazione.

Altri motivi di eliminazione sono:

- la performance va contro la salute ed il benessere del Cavallo o l'Atleta mostra un modo di montare violento o aggressivo;
- entrare nel campo gara oltre 90" dal suono della campana. Fatta eccezione per cause di forza maggiore di cui deve essere informato il Presidente di Categoria (giudice in C) (es. perdita di un ferro, ecc);
- terzo errore di percorso o ripresa;
- bardatura o tenuta non consentita;
- presenza di sangue: se il giudice in C sospetta una ferita aperta, in qualunque parte del corpo del Cavallo, in campo gara, ferma il Cavallo per un controllo. Se il Cavallo dovesse mostrare del sangue fresco, verrà eliminato. L'eliminazione sarà inappellabile. Se il giudice in C, dopo il controllo dovesse confermare che il Cavallo non mostra sangue fresco, il concorrente può continuare. Nei casi in cui è presente lo Steward e dovesse rilevare sangue alla bocca o nella zona degli speroni dovrà informare il Presidente di categoria (Giudice in C) che eliminerà il Cavallo. Se il Cavallo dovesse essere eliminato per i motivi sopra citati o se il Cavallo si fosse ferito durante la ripresa, se avesse iniziato a sanguinare dopo averla finita, dovrà essere controllato dal veterinario di servizio prima di poter di nuovo gareggiare. La valutazione del veterinario di servizio sarà comunicata al Presidente di Giuria e la decisione di quest'ultimo sarà inappellabile.

3. Quali sono le Categorie delle Riprese?

Le riprese sono classificate, a seconda delle loro difficoltà, in:

- categorie E (riprese elementari)
- categorie F (riprese facili)
- categorie M (riprese medie)
- categorie D (riprese difficili)

Per ogni categoria le riprese sono distinte da un numero progressivo.

4. In quali campi possono svolgersi le gare?

Le gare possono svolgersi sia all'aperto che al chiuso (indoor), su un terreno che deve

essere ben piano, livellato e ben delimitato. Le dimensioni del rettangolo sono normalmente m. 60 x 20 oppure m. 40 x 20.

5. Che cosa è proibito fare in campo prova?

Nei campi prova sono vietate le stesse imboccature vietate in gara, tutte le redini ausiliarie e tutti i mezzi ausiliari, con la sola eccezione delle redini elastiche o fisse quando il cavallo viene lavorato alla corda.

6. E' consentito l'uso del frustino?

In tutte le riprese "E" è vietato il frustino. E' inoltre vietato nei Campionati Italiani, Campionati Regionali, Coppe e Trofei. E' ammesso nelle categorie "F", "M" e "D". La lunghezza massima consentita per la frusta è pari a cm 120. Per i pony cm 100. Quando non consentita la frusta deve essere lasciata cadere prima di entrare nello spazio circostante il campo gara. Nel caso si parta dall'interno del rettangolo non deve essere portata.

In caso contrario saranno applicate in deduzione le penalità previste.

PARTE V – IL CONCORSO COMPLETO DI EQUITAZIONE – CENNI E REGOLAMENTO (nozioni)

1. Cosa è il Concorso Completo di Equitazione e come si articola?

Il Concorso Completo costituisce la prova combinata più completa.

La pratica del Concorso Completo richiede da parte del Cavaliere esperienza e versatilità in tutte le discipline equestri in proporzione alla prova da affrontare, ed una precisa conoscenza delle possibilità del proprio cavallo, presentandolo con un buon livello di preparazione psicofisica, risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale.

Il Concorso Completo, di norma, comprende tre distinte prove nelle quali il Cavaliere monta lo stesso cavallo:

- ✓ Una prova di Dressage, che sarà sempre disputata per prima.
- ✓ Una prova di Cross Country, che può essere disputata come seconda o terza prova.
- ✓ Una prova di Salto Ostacoli, che può essere disputata come seconda o terza prova.

Le difficoltà tecniche delle prove devono essere proporzionate fra loro affinché risultino più competitivi i binomi che riescono a primeggiare in tutte le prove.

2. Quale è la tenuta prescritta nelle varie prove di un Concorso Completo di Equitazione?

Tenuta per la prova di Dressage:

Civili:

Tenuta da caccia.

Abito di Club, approvato dal Comitato Regionale di competenza.

- Abito dello Sponsor, secondo quanto stabilito nel Libro V del Regolamento Generale "Sponsorizzazioni - Norme per Enti affiliati ed aggregati, Atleti, Cavalieri".
- Abito del Comitato Regionale.

- Abito rosso che comprende: giacca rossa, pantaloni bianchi o bianco avorio, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto marrone, stivaletti e gambali neri.

Oppure:

- Abito nero, blu, marrone, grigio scuro o chiaro che comprende: giacca o frac neri o blu o grigio scuro o chiaro o marrone, pantaloni bianchi o beige, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto marrone, stivaletti e gambali neri.
- È consentita, inoltre, la presenza di profili di colore diverso rispetto ai colori autorizzati dallo stesso Regolamento.
- Cap attaccato in tre punti o casco con copricasco nero, blu o con i colori della Associazione o Società, entrambi omologati come previsto dall'Art.58 Cap e caschi (come misura di sicurezza i capelli devono essere avvolti all'interno del copricapo o con una retina).
- Guanti.

Eccezioni:

- Agli Juniores (fino a 16 anni) su ponies è consentito indossare pantaloni lunghi e stivaletti.
- Nelle categorie Welcome A, Welcome A/B ed Invito, i Cavalieri sono autorizzati ad indossare, in sostituzione della tenuta regolamentare, la divisa dell'Associazione di appartenenza composta da pantaloni bianchi o beige, polo (manica corta o lunga), felpa o maglione o giubbotto.
- Su autorizzazione del Delegato Tecnico, è possibile indossare la giacca a vento, in caso di pioggia.

Militari:

Uniforme prescritta.

Guanti

Copricapo protettivo come previsto dall'Art.58 Cap e caschi.

Tenuta per la prova di Cross Country

- Tenuta leggera.
- Casco omologato come previsto dall'Art.58 Cap e caschi (come misura di sicurezza i capelli devono essere avvolti all'interno del copricapo o con una retina).
- Corpetto protettivo omologato dalle norme in vigore.
- Stivali, o stivaletti e gambali.
- Cronometro (facoltativo).

Eccezioni:

- Agli Juniores (fino a 16 anni) su ponies è consentito indossare pantaloni lunghi e stivaletti.

Tenuta per la prova di Salto Ostacoli

Tenuta da caccia.

- Abito di Club, approvato dal Comitato Regionale di competenza.
- Abito dello Sponsor, secondo quanto stabilito nel **Libro V del Regolamento Generale "Sponsorizzazioni - Norme per Enti affiliati ed aggregati, Atleti, Cavalieri"**.
- Abito del Comitato Regionale.

Oppure:

- Abito rosso che comprende: giacca rossa, pantaloni bianchi o bianco avorio, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto marrone, stivaletti e gambali neri.

Oppure:

- Abito nero, blu, marrone, grigio scuro o chiaro che comprende: giacca nera o blu o grigio scuro o chiaro o marrone, pantaloni bianchi o beige, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto marrone, stivaletti e gambali neri.
- È consentita, inoltre, la presenza di profili di colore diverso rispetto ai colori autorizzati dallo stesso Regolamento.

- Cap attaccato in tre punti o casco con copricasco nero, blu o con i colori della Associazione o Società, entrambi omologati come previsto dall'art.58 Cap e caschi (come misura di sicurezza i capelli devono essere avvolti all'interno del copricapo o con una retina).
- Camicia o polo con colletto e polsini bianchi.

Eccezioni:

- Agli Juniores (fino a 16 anni) su ponies è consentito indossare pantaloni lunghi e stivaletti.

Su autorizzazione del Delegato Tecnico, è possibile indossare la giacca a vento, in caso di pioggia.

Militari:

- Uniforme prescritta.
- Cap attaccato in tre punti o casco con copricasco, entrambi omologati come previsto dall'Art.58 Cap e caschi.

Tenuta estiva (dal 1° maggio al 30 settembre)

Civili:

- Polo bianca
- Camicia di colore tenue a maniche lunghe/corte con cravatta bianca.
- Invariato il resto della tenuta.

Militari:

- Uniforme prescritta.

In caso di particolari situazioni meteorologiche, il Delegato Tecnico, in accordo con i Presidenti di categoria ha la facoltà di autorizzare la tenuta estiva anche al di fuori del periodo stabilito.

3. Come sono penalizzati gli errori agli ostacoli nella prova di Cross Country?

Gli errori agli ostacoli delle categorie del Concorso Completo sono penalizzati come segue:

- ✓ Primo rifiuto o scarto o volta ad ogni ostacolo con un numero diverso: 20 penalità.
- ✓ Secondo rifiuto o scarto o volta ad ogni ostacolo con un numero diverso: 20 penalità.
- ✓ Secondo rifiuto o scarto o volta allo stesso ostacolo (considerando i vari elementi di una combinazione come facenti parte dello stesso ostacolo): 40 penalità.
- ✓ Attivazione di un dispositivo frangibile/deformabile quando viene modificata la dimensione dell'ostacolo: 11 penalità.

- ✓ Monta pericolosa: 25 penalità.
- ✓ Saltare fuori dalla bandiera: 15 penalità.
- ✓ Terzo rifiuto o scarto o volta: eliminazione.
- ✓ Errore di percorso non rettificato (saltare o tentare di saltare un ostacolo non nell'ordine o superare un passaggio obbligato non nell'ordine): eliminazione.
- ✓ Caduta del Cavaliere: eliminazione.
- ✓ Caduta del cavallo: eliminazione.

4. Cosa si intende per monta pericolosa?

Durante lo svolgimento delle prove e/o nei campi prova o di esercizio, ogni azione che, secondo l'opinione del Delegato Tecnico e/o della Giuria, mette in pericolo persone terze od aumenta sensibilmente il livello di rischio accettabile di Cavaliere e/o cavallo, è definita senza dubbio monta pericolosa e viene penalizzata secondo la gravità.

Questi atti possono includere, senza limitazione, uno dei seguenti casi:

- ✓ Montare fuori controllo (evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare la velocità e la direzione del cavallo che monta).
- ✓ Mantenere una velocità media esagerata: al riguardo, un anticipo sul tempo prescritto di più di 15 secondi potrebbe essere oggetto di analisi da parte degli Ufficiali di gara mentre un anticipo sul tempo prescritto di più di 30 secondi può risultare come un cattivo controllo del cavallo od uno scarso rispetto nei suoi confronti.
- ✓ Saltare ad un'andatura troppo veloce o troppo lenta.
- ✓ Montare ripetutamente davanti o dietro il movimento del cavallo quando salta.
- ✓ Effettuare male dei salti ripetutamente.
- ✓ Avere mancanza di reazione da parte del Cavaliere e/o del cavallo.
- ✓ Tentare di saltare un ostacolo da fermo.
- ✓ Proseguire il percorso con un cavallo esausto.
- ✓ Saltare deliberatamente o meno le bandelle che delimitano il percorso.
- ✓ Continuare dopo 3 disobbedienze, caduta o qualsiasi forma di eliminazione.
- ✓ Saltare un ostacolo di un altro percorso.
- ✓ Mettere in pericolo il pubblico in qualsiasi modo.
- ✓ Ostruire deliberatamente un Cavaliere che sta sorpassando e/o non seguire le istruzioni degli Ufficiali di gara, causando pericolo ad un altro Cavaliere.

Qualsiasi membro della Giuria e/o il Delegato Tecnico ha il diritto ed il dovere di monitorare possibili casi di monta pericolosa e, se ritenuto necessario, fermare ed eliminare un Cavaliere sul percorso di Cross Country o di Salto Ostacoli per monta pericolosa.

Tali atti, se non visti direttamente dalla Giuria e/o dal Delegato Tecnico, possono essere testimoniati da altri Ufficiali di gara od altre persone designate dal Delegato Tecnico (Ufficiali di gara, Cavalieri, Tecnici con esperienza non coinvolti nella gara), i quali devono immediatamente informare la Giuria e/o il Delegato Tecnico per i provvedimenti del caso.

4. Come è punita la monta pericolosa?

Tutti i casi di monta pericolosa comportano un avvertimento registrato.

Inoltre, a seconda delle circostanze, possono essere adottati entrambi i seguenti provvedimenti:

- ✓ 25 penalità.
- ✓ Eliminazione.

alla F.I.S.E. Centrale, la quale provvede ad aggiungerla all'elenco delle sanzioni del Cavaliere.

Nota: le 25 penalità sono considerate un'aggiunta alle penalità e possono essere date in qualsiasi momento durante la gara. Devono essere riportate nei risultati come penalità agli ostacoli.

Note:

Questa edizione è aggiornata in base alle ultime modifiche dei Regolamenti delle varie Discipline approvati ed operativi nel 2021

