FORMAZIONE 2018 MANUALE PER L'EQUITAZIONE DIBASE



PROGRAMMA

Capitolo 4

SALTO OSTACOLI

4.1 Storia del Salto Ostacoli

4.2 Disciplina del Salto Ostacoli

Capitolo 5

CONCORSO COMPLETO

5.1 Storia del C.C.

5.2 Definizione di C.C.

5.3 La Prova di Dressage nel

C.C.

5.4 La Prova di Cross Country

<u>nel C.C.</u>

5.5 La Prova di Salto Ostacoli

<u>nel C.C.</u>

5.6 Norme Generali nel C.C.





PROGRAMMA

Capitolo 6

L'ISTRUTTORE

6.1 La Figura dell'Istruttore

6.2 Lavorare in Sicurezza

Capitolo 7 **CONDUZIONE** 7.1 Struttura di una Lezione di **Equitazione** 7.2 Introduzione al Lavoro sulle **Barriere a Terra** 7.3 Le Fasi del Salto 7.4 Introduzione al Lavoro sui Primi Salti 7.5 Introduzione al Lavoro in Campagna

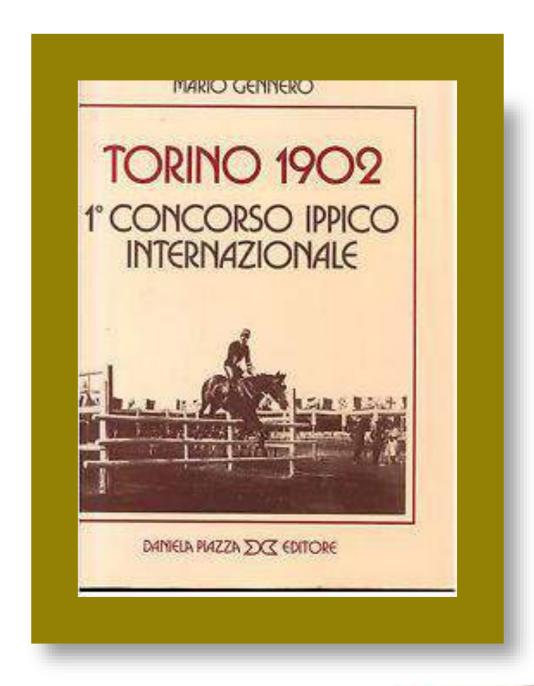




Storia del Salto Ostacoli



Il primo concorso ippico ufficiale si tenne agli inizi di questo secolo, era il 1902 a Torino, e fu la consacrazione dello stile "Caprilliano" ovvero l'inizio del concorso ippico moderno, sia nello stile in sella che nella concezione dei percorsi.







Nel 1912 il salto ostacoli entrò a far parte ufficialmente delle discipline olimpiche, ai Giochi di Stoccolma, e fino agli anni 50 restò sempre prerogativa dei militari, che potevano contare su un parco cavalli decisamente ampio.



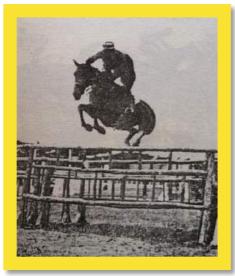
La Storia del Salto Ostacoli



Alcuni dei nostri Campioni del passato













I FRATELLI D'ITALIA

I cosiddetti "Fratelli d'Italia" non possono essere che Piero e Raimondo d'Inzeo (risp. 1923-2014 e 1925-2013):



"Otto medaglie tra individuali e a squadre nell'arco di otto Olimpiadi", Piero tutte in salto ostacoli dal 1948 al 1976, più la presenza anche in completo nel 1952; Raimondo la prima nel 1948 in completo, poi le successive sette in salto ostacoli. Le loro medaglie sono state vinte a Stoccolma 1956 (Piero bronzo e Raimondo argento, più l'argento di squadra), a Roma 1960 (Raimondo oro e Piero argento, Italia bronzo), a Tokyo 1964 (bronzo a squadre) e a Monaco 1972 (bronzo a squadre).





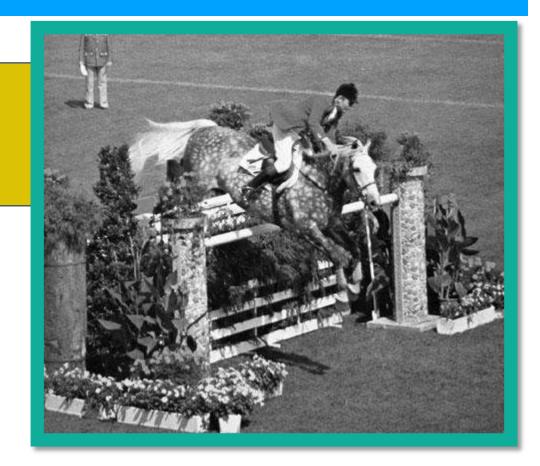
Antonio Gutierrez su Osoppo, Piazza di Siena 1938, gara di elevazione 2,44 m

Salvatore Oppes su Somalo Lisbona, 1954





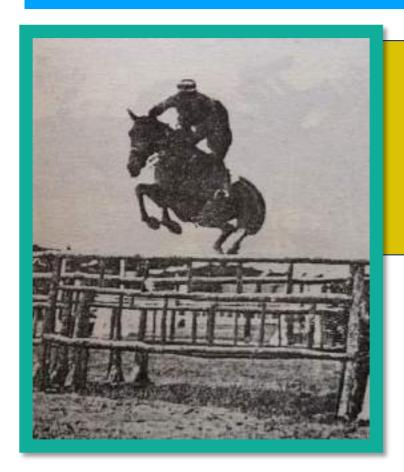
Graziano Mancinelli su Ambassador, Piazza di Siena





Graziano Mancinelli su Water Surfer

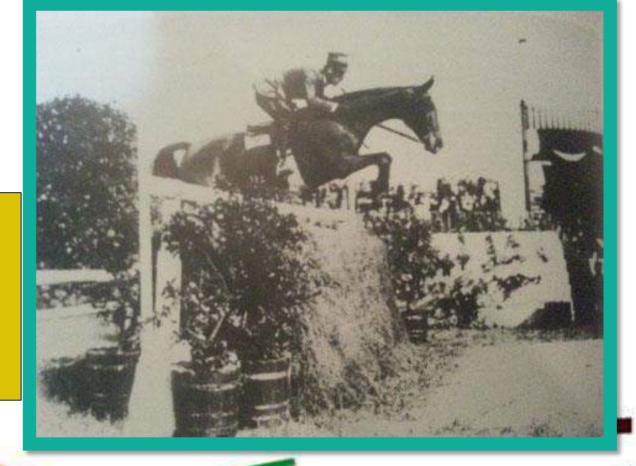




Cap. Tommaso Lequio

Oro Anversa 1920 salto a ostacoli individuale Argento Parigi 1924 salto a ostacoli individuale 4° Amsterdam 1928 prova a squadre

Ranieri Di Campello su Beaurivage al Concorso di Nizza





Disciplina del Salto Ostacoli



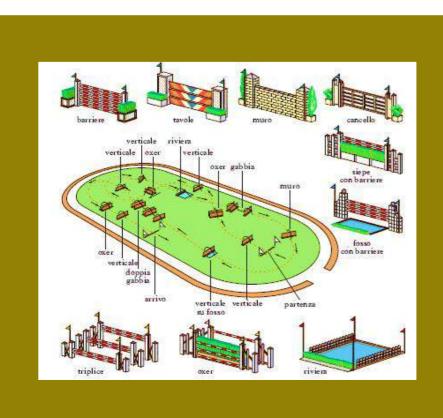
La Disciplina del Salto Ostacoli

Il Salto Ostacoli è la specialità principe dell'equitazione nel nostro paese, la più diffusa e praticata.





La Disciplina del Salto Ostacoli



I concorrenti debbono affrontare, all'interno di un campo di gara circoscritto (in erba o in sabbia, all'aperto o "indoor") un percorso composto da ostacoli mobili costruiti in legno e composti da vari elementi come barriere, tavole e cancelli.



La Disciplina del Salto Ostacoli

I concorsi si differenziano tra loro per la progressiva difficoltà (altezza e complessità del percorso), per la tipologia (a tempo, di precisione, ecc...) in numerose combinazioni che sono raccolte all'interno del Prontuario FISE che ne regola lo svolgimento.





Ricognizione del Percorso





La ricognizione del percorso deve essere effettuata nella tenuta regolamentare (da gara), a piedi, prima dell'inizio di ogni prova. L'autorizzazione ad entrare sarà data dalla Giuria con il suono della campana e l'annuncio con l'altoparlante. Alla ricognizione del percorso sono ammessi i concorrenti interessati e gli eventuali loro tecnici.



Qualificazione dei Cavalieri

I Cavalieri, a seconda dell'età e del sesso, vengono così qualificati:

Giovanissimi: dai 4 anni agli 11 anni.

Children: dai 12 anni ai 14 anni.

Juniores: dai 14 anni ai 18 anni.

Young Riders: dai 16 ai 21 anni.

Seniores: a partire dai 19 anni in poi.

Amazzoni: di ogni età, di sesso femminile.

Ambassador: Sono gli atleti di ambo i sessi a partire dal 45° anno di età.



CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI DI SALTO OSTACOLI

I Concorsi di Salto Ostacoli si classificano nel seguente modo:

Concorsi Sociali

Concorsi Promozionali

Concorsi Nazionali

Concorsi Giovani Cavalli

Concorsi Sperimentali

Concorsi Eventi Speciali

Concorsi Internazionali



CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI DI SALTO OSTACOLI

I Concorsi
Nazionali in base
alle giornale
(A,B,C), in base
al montepremi
(*stelle) sono
così classificati:

Tipo A 3 giornate.
Tipo B 2 giornate.
Tipo C 1 giornata.

Ogni concorso di tipo A-B-C si classifica a 0, 1, 2, 3, 4, 5 o 6 *stelle in base al montepremi.

Salto Ostacoli



Tutti i diritti sono riservati

Penalità e relative tabelle

Azione	Specifiche	Penalità
Prima disobbedienza		4 punti
Ostacolo abbattuto saltando (per i muri caduta di uno o più mattoni o cupole)		4 punti
Errore alla riviera		4 punti
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo	Penalità	4 punti
	Tempo: correz.secondi	6 secondi
Seconda disobbedienza (le disobbedienze si addizionano non solo allo stesso ostacolo, ma anche nell'insieme del percorso)		Eliminazione
Caduta	Nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi	Eliminazione
Tempo massimo superato per ogni 4 secondi iniziati		1 punto
Tempo massimo superato nei barrage per ogni secondo iniziato		1 punto
Tempo massimo superato nei barrage di precisione per ogni 4 secondi iniziati		1 punto
Tempo limite superato		Eliminazione

Gli errori sono computati in punti di penalità o in secondi in funzione delle seguenti tabelle. Devono essere presi in considerazione gli errori commessi tra la linea di partenza e quella di arrivo.

Azione	Specifiche	Penalità
Ostacolo abbattuto saltando (per i muri caduta di uno o più mattoni o cupole)		4 secondi
Errore alla riviera		4 secondi
Nei barrage e nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive		3 secondi
Prima disobbedienza		nessuna
Seconda disobbedienza		Eliminazione
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo: correzione del tempo in secondi		6 secondi
Caduta	Nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi	Eliminazione
Tempo limite superato		Eliminazione

Salto Ostacoli



Tutti i diritti sono riservati

TABELLA A

Azione	Specifiche	Penalità
Prima disobbedienza		4 punti
Ostacolo abbattuto saltando (per i muri		4 punti
caduta di uno o più mattoni o cupole)		
Errore alla riviera		4 punti
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo	Penalità	4 punti
	Tempo: correz.secondi	6 secondi
Seconda disobbedienza (le disobbedienze si		Eliminazione
addizionano non solo allo stesso ostacolo,		
ma anche nell'insieme del percorso)		
Caduta	Nei concorsi di qualsiasi formula:	Eliminazione
	prima caduta del cavallo, del cavaliere o	
	di entrambi	
Tempo massimo superato per ogni 4		1 punto
secondi iniziati		
Tempo massimo superato nei barrage per		1 punto
ogni secondo iniziato		
Tempo massimo superato nei barrage di		1 punto
precisione per ogni 4 secondi iniziati		Ų.
Tempo limite superato		Eliminazione

Gli errori sono computati in punti di penalità o in secondi, errori commessi tra la linea di partenza e quella di arrivo.

Salto Ostacoli



Tutti i diritti sono riservati

TABELLA C

Gli errori sono calcolati in secondi che si aggiungono al tempo impiegato dal concorrente per effettuare il percorso.

	Azione	Specifiche	Penalità
i	Ostacolo abbattuto saltando (per i muri caduta di uno o più mattoni o cupole)		4 secondi
	Errore alla riviera		4 secondi
	Nei barrage e nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive		3 secondi
	Prima disobbedienza		nessuna
	Seconda disobbedienza		Eliminazione
	Disobbedienza più abbattimento di ostacolo: correzione del tempo in secondi		6 secondi
	Caduta	Nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi	Eliminazione
	Tempo limite superato		Eliminazione



- saltare in campo gara un ostacolo prima del suono della campana;
- partire prima che sia dato il segnale della campana e saltare o tentare di saltare il primo ostacolo del percorso;
- superare il tempo limite;
- incorrere in una difesa del cavallo superiore a 45" di seguito durante il percorso;



- saltare un ostacolo senza aver rettificato un errore di percorso;
- nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi;
- saltare un ostacolo non nell'ordine indicato;



- saltare un ostacolo non facente parte del percorso;
- omettere di saltare un ostacolo del percorso;
- saltare un ostacolo in senso contrario a quello indicato dalle bandiere;



• 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, il superamento di detto ostacolo non comporta né eliminazione né penalizzazione.

Resta tuttavia al concorrente, accortosi in tempo di un ostacolo abbattuto, la possibilità di arrestarsi, di farlo sistemare e di riprendere il percorso. Il tempo necessario per la sistemazione deve essere neutralizzato;



- ripartire dopo un'interruzione senza aver atteso il suono della campana;
- saltare più di due volte un ostacolo facoltativo in campo o saltarlo in senso contrario;
- non ripetere tutti i salti di una gabbia o doppia gabbia dopo un rifiuto, uno scarto (o una caduta nelle prove di campionato);



- non saltare separatamente ogni elemento di una gabbia o doppia gabbia;
- saltare il primo ostacolo del percorso senza aver tagliato il traguardo di partenza;
- non passare a cavallo il traguardo di arrivo prima di lasciare il campo;



- uscire, concorrente e/o cavallo, dal campo
- uscire, concorrente e/o cavallo, dal camprima della fine del percorso, così come prima di tagliare il traguardo di partenza senza l'autorizzazione della Giuria;
- accettare a cavallo qualsiasi oggetto durante il percorso salvo gli occhiali ed il cap;
- perdere il cap durante il percorso;



- non uscire da una gabbia chiusa secondo la giusta direzione o apportare o fare apportare spostamenti agli elementi costituenti la gabbia stessa;
- commettere la seconda disobbedienza nell'insieme del percorso;
- impiegare più di 45", dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso sia iniziato, per saltare il 1° ostacolo.



Cause di eliminazione a discrezione della Giuria

- non entrare in campo alla chiamata del proprio numero;
- entrare in campo non a cavallo od uscire a piedi;
- ricevere aiuti di compiacenza;
- entrare in campo a piedi dopo l'inizio della categoria;
- non fermarsi al suono della campana;



Cause di eliminazione a discrezione della Giuria



- non indossare la tenuta regolamentare;
- 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.



Salto facoltativo dopo eliminazione o ritiro

Un concorrente eliminato o ritiratosi durante il percorso è autorizzato, prima di lasciare il campo, ad effettuare un solo tentativo su un ostacolo del percorso nella debita direzione.



Qualora un concorrente sia stato eliminato per caduta non è autorizzato ad effettuare il salto di prova.

Il concorrente che non si attiene a quanto sopra è punibile con una ammenda.









Salto facoltativo dopo eliminazione o ritiro

N.B. nelle categorie 110 può proseguire fino alla terza disobbedienza, e nelle categorie inferiori fino alla quarta disobbedienza









LA CAMPANA



La campana viene utilizzata per comunicare con il concorrente. Il componente della Giuria che presiede la Categoria, ha la responsabilità della sua utilizzazione. Essa serve:

- a) ad autorizzare i concorrenti ad entrare in campo per la ricognizione del percorso ed a lasciare lo stesso al termine del periodo accordato;
- b) a dare il segnale di partenza per il conto alla rovescia dei 45" visibile su apposito tabellone.





LA CAMPANA



La campana viene utilizzata per comunicare con il concorrente. Il componente della Giuria che presiede la Categoria, ha la responsabilità della sua utilizzazione. Essa serve:

- ad interrompere il percorso a seguito di un fatto imprevisto;
- a segnalare che l'ostacolo deve essere ripetuto dopo un rifiuto con spostamento o rovesciamento dell'ostacolo.
- a dare il segnale di riprendere il percorso dopo una interruzione;

Salto Ostacoli





LA CAMPANA



La campana viene utilizzata per comunicare con il concorrente. Il componente della Giuria che presiede la Categoria, ha la responsabilità della sua utilizzazione. Essa serve:

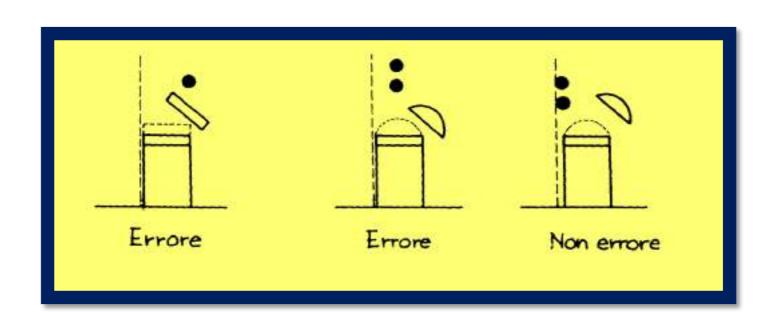
f) a segnalare - con suoni ripetuti - l'eliminazione ed il conseguente ordine di lasciare il campo. N.B. Se il concorrente non obbedisce al segnale d'arresto dato con la campana può essere eliminato, a giudizio della Giuria.

Se dopo un'interruzione, il concorrente riparte senza aver atteso il suono della campana, viene eliminato (eliminazione automatica).

> Salto Ostacoli



Ostacolo Abbattuto



Per ostacolo abbattuto si intende quell'ostacolo a cui è stata "variata la sua altezza o la sua profondità".

Salto
Ostacoli

452

Dipartimento Formazione

FRUSTA E SPERONI

- In campo gara ed in campo prova è proibito l'uso di frusta, la cui lunghezza superi i 75 cm.
- In campo prova, esclusivamente per il lavoro in piano, è autorizzato l'uso della frusta lunga da dressage (max 110 cm).
- E' proibito l'uso di speroni che possano ferire il cavallo.
- E' proibito l'impiego da terra di qualsiasi frusta, ad esclusione di quella utilizzata per il movimento alla corda, ove sia previsto uno spazio riservato.
- L'inosservanza dei divieti di cui sopra è punibile con ammenda o con la squalifica del cavallo e/o del cavaliere.



Salto Ostacoli



La Disciplina del Salto Ostacoli



Il cavallo da salto ostacoli deve essere potente e maneggevole, oltre che preciso, veloce e completamente rispondente alle azioni del cavaliere.

Salto Ostacoli



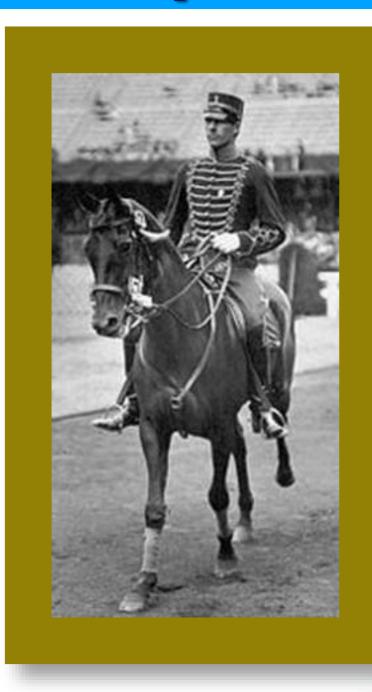






Inizialmente chiamato Military, divenne ufficialmente disciplina olimpica nel 1912, in occasione delle Olimpiadi di Stoccolma.

Axel Nordlander
(1879 - 1962)
è stato un
cavaliere
svedese,
vincitore di due
medaglie d'oro
nel Concorso
Completo ai
Giochi olimpici di
Stoccolma 1912







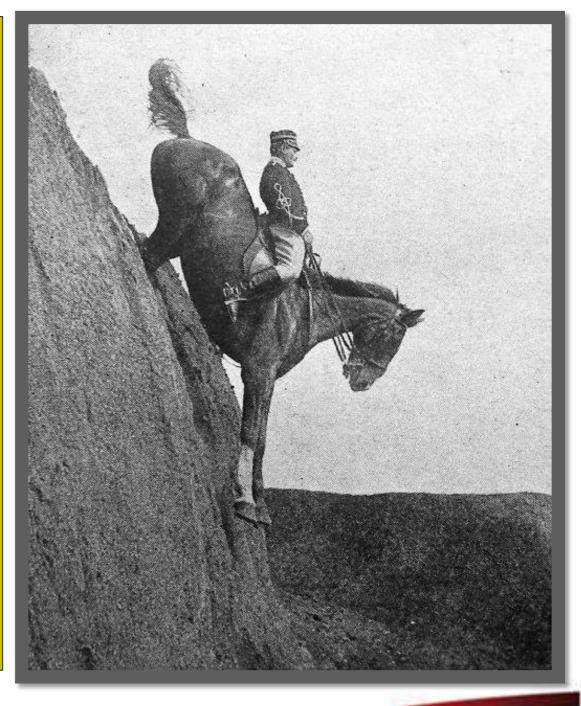


Le prime prove, a quei tempi, non si svolgevano in aperta campagna, bensì in luoghi ridotti con ostacoli naturali (fossi, staccionate, tronchi, triplici, muri, ecc.). Si trattava di una prova ibrida fra il salto ostacoli e la prova di campagna, probabilmente simile

all'attuale derby.



Il nome originale "Military" è una chiara indicazione dello scopo iniziale: formare cavalli per la cavalleria, resistenti, volenterosi e capaci di superare ogni genere di ostacoli; l'obiettivo dei militari di cavalleria era, infatti, quello di combattere con coraggio, dimostrando le loro capacità a cavallo.

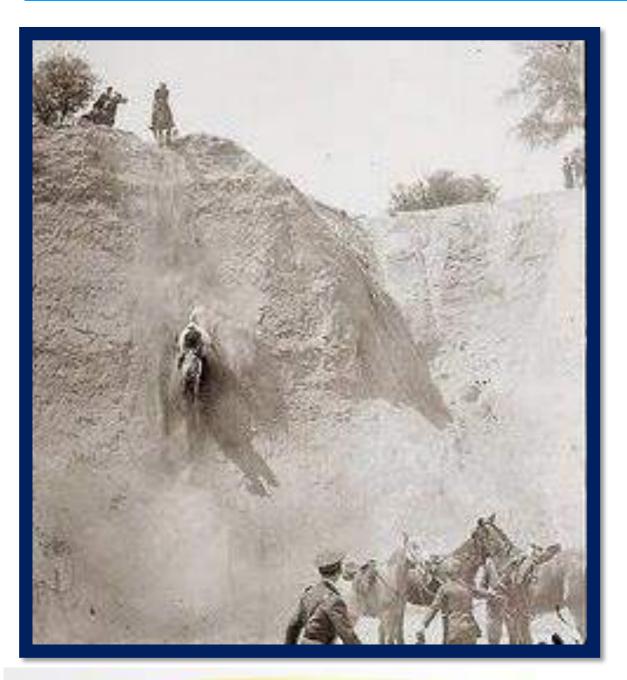


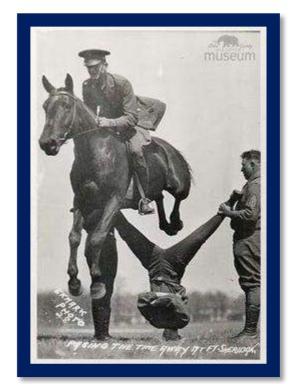


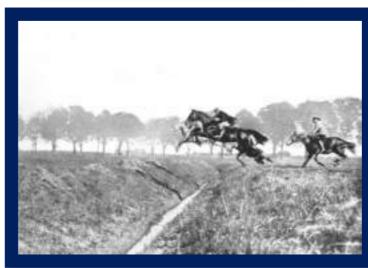


La preparazione dei cavalli degli ufficiali, dei sottoufficiali e dei soldati contemplava delle prove a dir poco "massacranti". Essi dovevano dimostrare di essere degni di andare in guerra, pronti a qualsiasi tipo di prova o addirittura sacrificio.

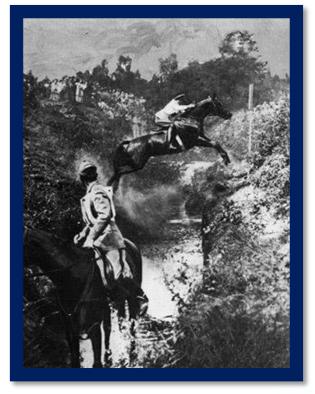






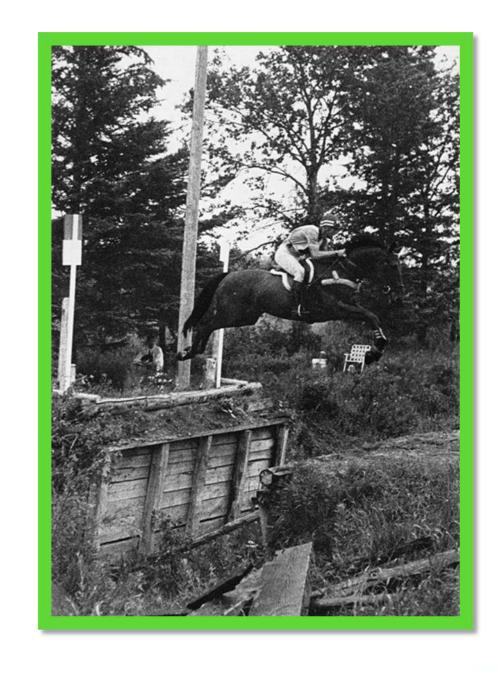








In Italia queste prove si chiamavano "Campionato del cavallo militare". Dopo aver compiuto una marcia veloce di 50 Km circa senza fermarsi, si doveva affrontare un percorso molto impegnativo di cross lungo alcuni chilometri seminato di ostacoli naturali fissi.







Più tardi si aggiunse una prova di Salto Ostacoli per dimostrare che il cavallo era ancora in salute, capace di riprendere e continuare lo sforzo richiesto dalla continuazione del servizio in guerra. E questo nonostante le dure prove precedenti.



Con l'andare degli anni, queste prove estreme furono "rimpolpate" con l'aggiunta della prova di addestramento, in Italia chiamata allora Maneggevolezza. Con questa aggiunta il "Campionato del cavallo militare" prese la denominazione di "Campionato del Cavallo d'Armi"







Il "Campionato del Cavallo d'Armi" era una disciplina che comprendeva cinque prove: Maneggevolezza, Trasferimento (marcia o fondo), Steeple Chase (corsa a ostacoli), Cross Country e infine, Salto Ostacoli.

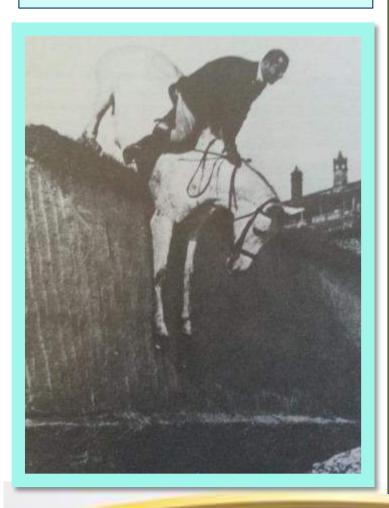
La vittoria di questo campionato era un titolo prestigioso per l'ufficiale che riusciva a conquistarlo.





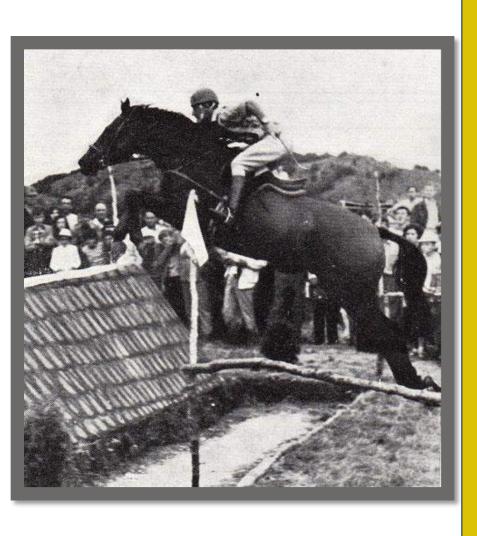


Il Marchese Fabio
Mangilli in una gara
di Concorso
Completo



Questa disciplina militare, dopo la seconda guerra mondiale, divenne Concorso Completo che prese la consistenza dei giorni nostri, comprendeva quindi le seguenti prove: Dressage o Addestramento, Campagna (divisa in 5 fasi) e Salto Ostacoli.

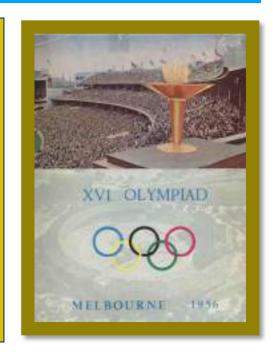




Le fasi di campagna, dopo la Seconda Guerra Mondiale, consistevano in una Prima Marcia di circa 6 Km, uno Steeple Chase di 3.600-4.000 metri, una Seconda Marcia ancor più lunga (circa 14 km), un Cross Country di 7.000-8.000 metri, quest'ultimo prevedeva 30-35 ostacoli fissi, di differente natura, in salita e in discesa, da affrontare a velocità sostenuta e una Fase Finale di circa 2.000 metri da percorrere ad una velocità moderata per far riprendere fiato al cavallo.



Le donne furono ammesse ai Giochi Olimpici solo nel 1956 a Stoccolma, insieme ai Sottufficiali.
Con questa conquista, anche il fermo proposito di de Coubertin "considerare il sesso femminile come inadatto a questo tipo di prove", fu definitivamente accantonato.









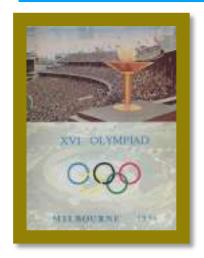






Durante le edizioni olimpiche del 1992 e del 1996, con la motivazione dell'horse welfare (sensibilizzazione nei riguardi del benessere e della salute del cavallo), furono eliminati dalla prova di campagna lo steeple chase e le due marce.

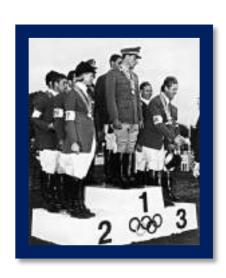








Alcuni dei nostri Campioni alle Olimpiadi del passato

















Mauro Checcoli durante le edizioni olimpiche di Tokio 1964 conquistò due medaglie d'Oro, una individuale e una a squadre.

Qui nella prova di salto ostacoli del C.C.E.





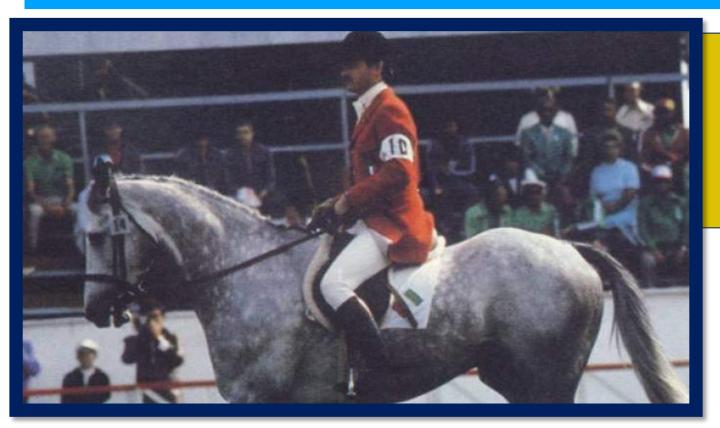




La Squadra Olimpica Medaglia d'Oro a Tokio 1964:

Marchese Fabio Mangilli, caposquadra
Paolo Angioni, anni 26 - King, p.s.i. c.b. anni 8, nato in Irlanda
Alessandro Argenton, anni 27 - Scottie, p.s.i. c.m. anni 7, nato in Irlanda
Mauro Checcoli, anni 21 - Surbean, p.s.i. c.gr. anni 9, nato in Irlanda
Giuseppe Ravano, anni 21 - Royal Love p.s.i. c.b. anni 10, nato in Irlanda



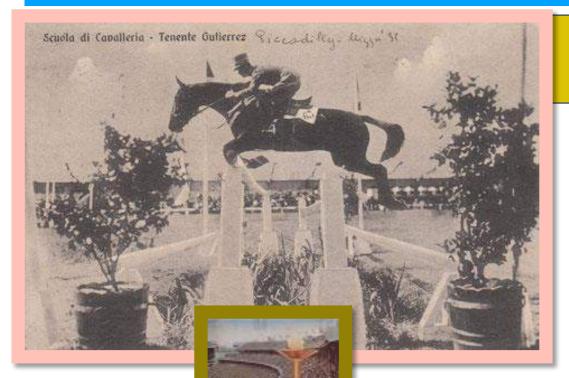


Federico Euro Roman, Medaglia d'Oro a titolo individuale e d'argento a squadre a Mosca 1980.

La Squadra Olimpica Medaglia d'Argento a Mosca 1980: Federico Euro Roman, Mauro Roman, Marina Sciocchetti e Anna Casagrande.







Giancarlo Gutierrez

1931 tratta da una cartolina dedica alla Scuola di Cavalleria



Serg. Magg. G. Molinari su Tolentino alla prova di concorso ippico

Adriano Capuzzo partecipò alle Olimpiadi a Stoccolma del 1956 nella squadra di completo, insieme a Giancarlo Gutierrez e a Giuseppe Molinari.



Articolo 1.1.2

Reg. C.C. Versione 1.10 in vigore dal 2 aprile 2018

Definizione di Concorso Completo



II CONCORSO COMPLETO comprende tre distinte prove nelle quali il cavaliere monta lo stesso cavallo:

Prova di Dressage

Prova di Cross Country

Prova di Salto Ostacoli





II CONCORSO COMPLETO può essere programmato su:



1 Giorno

"One Day"

2 Giorni

"Two Day"

3 Giorni

"Three Day"



1 Giorno

"One Day"

Nei One Day le tre prove seguiranno questo ordine:

Prova di Dressage



Prova di Salto Ostacoli

Prova di Cross Country



2 Giorni

"Two Day"

Nei Two Day le tre prove seguiranno questo ordine:

Prova di Dressage

Prova di Salto Ostacoli

Prova di Cross Country



Prova di Dressage

Prova di Cross Country

Prova di Salto Ostacoli



3 Giorni

"Three Day"

Nei Three Day le tre prove seguiranno questo ordine:

Prova di Dressage



Prova di Cross Country

Prova di Salto Ostacoli



Articolo 1.3.1

Reg. C.C. Versione 1.10 in vigore dal 2 aprile 2018

CATEGORIE dei Concorsi Completi



CATEGORIE DEI CONCORSI COMPLETI

Categoria Welcome A

Categoria Welcome A/B

Categoria Invito

Categoria 1/ Pony Base

> Categoria 2/ CNP 1*

I Concorsi
Completi si
disputano
sulle
seguenti
categorie:

Categoria CN1*

Categoria CN2*

Categoria CN3*

Categoria CN4*

Concorso Completo



Tutti i diritti sono riservati

CATEGORIE DEI CONCORSI COMPLETI

Le categorie
CNC1* Open si
effettuano sulla
prova di Cross
Country della
categoria CNC1*
e con prova di
Dressage e di
Salto Ostacoli di
una categoria
CNC2*

Precisazione sulle categorie OPEN:

Le categorie
CNC2* Open si
effettuano sulla
prova di Cross
Country della
categoria CNC2*
e con prova di
Dressage e di
Salto Ostacoli di
una categoria
CNC3*

Concorso Completo



Tutti i diritti sono riservati

Articolo 1.4.1

Reg. C.C. Versione 1.10 in vigore dal 2 aprile 2018

CLASSIFICAZIONE dei Cavalieri



Classificazione dei Cavalieri

I Cavalieri nel Concorso completo vengono così classificati: Juniores: Sono tutti i giovani di ambo i sessi fino al raggiungimento del 18° anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare).

Per i Cavalieri Juniores montati sui pony App. H (pag.107 reg. C.C.)

Giovani Cavalieri: Sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore ai 16 anni e fino al raggiungimento del 21° anno di età (si considera l'anno solare).

Seniores: Sono i Cavalieri di ambo i sessi a partire dal 19° anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare) non qualificati professionisti.

Professionisti: Sono i Cavalieri di ambo i sessi che, solamente dopo aver compiuto il 19° anno di età, sono considerati tali dalla FISE.

Cavalieri Stranieri: I Cavalieri provenienti da altre nazioni che partecipano alle gare nazionali sono equiparati ai Cavalieri italiani (indicato dalle norme federali).



Ordine e Orario di partenza nella Prova di dressage del Concorso Completo



Ordine e Orario di partenza nel Dressage del C.C.



Per la prova di Dressage è previsto un orario di ingresso dei binomi, che deve essere rispettato, salvo cause di forza maggiore, da Comitato Organizzatore e Cavalieri, per il buon andamento della manifestazione.

È comunque un diritto del Cavaliere attendere l'orario previsto per effettuare la prova. Per i Cavalieri che montano più cavalli, l'orario d'ingresso previsto per la prova di Dressage deve prevedere un tempo non inferiore a 40 minuti fra un cavallo e l'altro, superiore se il numero complessivo dei cavalli partenti lo permette.

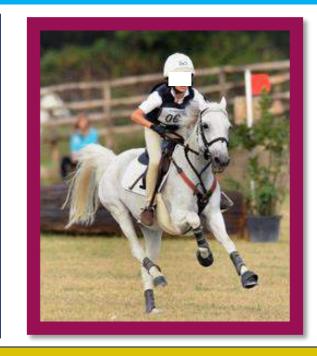


Ordine e Orario di partenza nella Prova di Cross County del Concorso Completo



TABELLA DI MARCIA del Cross Country del C.C.

Per la prova di Cross Country è stilato un orario di partenza dei binomi. Per i Cavalieri che montano più cavalli, la tabella di marcia della prova di Cross Country, deve prevedere un tempo non inferiore a 30 minuti dall'arrivo di un cavallo, alla partenza del cavallo successivo.



Nel caso in cui, per il sorteggio effettuato, non sia possibile ottemperare a quanto sopra, è facoltà della Segreteria, sentito il parere del Delegato Tecnico, spostare l'ordine di partenza dei Cavalieri che montano più cavalli. L'indicazione dell'orario di partenza di ogni binomio (tabella di marcia), è preparata in precedenza sulla base del tempo prescritto. Una copia di tale tabella viene affissa sulla bacheca ufficiale e distribuita a ciascun Cavaliere.



TABELLA DI MARCIA del Cross Country del C.C.



Ai Comitati Organizzatori, sentito il parere del Delegato Tecnico, è lasciata la massima libertà di scegliere l'intervallo di partenza tra i binomi.

Tuttavia si raccomanda che tale intervallo non sia inferiore a 3 minuti nelle categorie CNC2* e superiori al fine di evitare che i binomi si possano raggiungere.

La responsabilità di presentarsi puntuale è del Cavaliere.

È buona norma, da parte dei Comitati Organizzatori, prevedere uno Steward che chiami i Cavalieri alla partenza con anticipo (può essere l'addetto al cronometraggio fornito eventualmente di megafono). Eventuali modifiche alla tabella di marcia dopo la sua ufficializzazione sono autorizzate unicamente dal Delegato Tecnico.



TABELLA DI MARCIA del Cross Country del C.C.

ART. 1.8.5.3 CAVALIERE CHE SI PRESENTA IN RITARDO ALLA PARTENZA DELLA PROVA.

Un Cavaliere concorrente non è sarà autorizzato a partire per la prova di Cross Country, e viene sarà quindi eliminato, nel caso si presenti con un ritardo di oltre la metà dell'intervallo di tempo previsto fra le partenze dei binomi concorrenti.



Nel caso l'intervallo di tempo previsto fra le partenze dei binomi concorrenti sia superiore a 3 tre minuti, il ritardo consentito non può essere superiore a 90 secondi. Può partire Partirà comunque solo al segnale dello Steward alle partenze. Il suo tempo d'arrivo rimane rimarrà comunque quello stabilito sull'ordine di partenza.

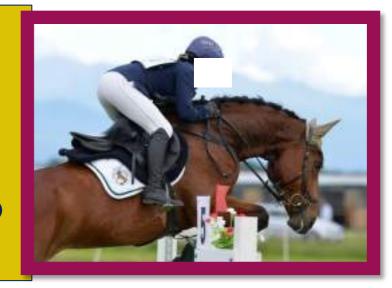


Ordine e Orario di partenza nella Prova di Salto Ostacoli del Concorso Completo



Ordine e Orario di partenza nel Salto Ostacoli del C.C.

A discrezione del Comitato Organizzatore ed in accordo con il Delegato Tecnico, l'ordine di partenza per la prova di Salto Ostacoli, quando essa si svolge dopo la prova di Dressage, <u>è libero</u>, ovvero i binomi entrano in campo per effettuare la prova quando sono pronti, dopo aver effettuato la prova di Dressage.



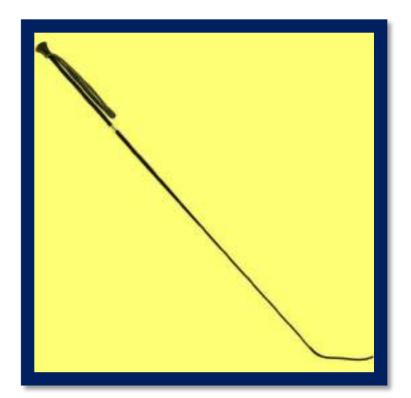
Per la migliore riuscita della manifestazione, è buona norma stabilire un tempo massimo dal termine della prova di Dressage entro il quale effettuare la prova di Salto Ostacoli, od un orario entro il quale effettuare la prova. Qualora il Delegato Tecnico in accordo con il Comitato Organizzatore, per il miglior funzionamento della gara o per la spettacolarità della prova, lo ritenga opportuno, potrebbe essere stilato un ordine di ingresso. Quando la prova di Salto Ostacoli si svolge dopo la prova di Cross Country, l'ordine di partenza deve essere l'inverso della classifica provvisoria dopo le prove di Dressage e di Cross Country. È facoltà della Segreteria, sentito il parere del Delegato Tecnico, inserire diversamente all'ordine inverso della classifica i Cavalieri che montano più cavalli, salvo comunque far partire prima i cavalli peggio classificati.



Articolo 2.4.2

regolamento C.C.

L'USO DELLA FRUSTA







Durante l'ispezione cavalli ed in campo prova è ammesso l'uso di frusta di lunghezza massima di 120 cm.

Durante la prova di Cross Country e di Salto Ostacoli è vietata la frusta di lunghezza maggiore di 75 cm od appesantita in fondo. Agli Juniores (fino a 16 anni) su ponies nei campi di esercizio e nei campi prova è consentito l'uso di frusta di lunghezza massima di 100 cm.

LA FRUSTA

In campo prova è vietato saltare con la frusta di lunghezza maggiore di 75 cm.

Durante la prova di Dressage e nell'area intorno al rettangolo non è permesso l'uso della frusta. La lunghezza della frusta è misurata comprendendo il fiocco.

Concorso Completo



Tutti i diritti sono riservati

Articolo 2.4.3

regolamento C.C.







Devono essere di lunghezza massima di 4 cm. (si misura dallo stivale alla punta).

Possono essere di metallo o di plastica.

GLI SPERONI Sono vietati gli speroni suscettibili di ferire un cavallo.

Agli Juniores (fino a 16 anni) su ponies è vietato l'uso degli speroni a rotelle.

L'uso degli speroni è facoltativo.



Sono ammessi, in tutte e tre le prove:

- 1. "Dummy Spurs"
- 2. Sperone "Principe di Galles"
- 3. Speroni a Martello
- 4. Sperone a rotella liscia verticale*
- 5. Sperone a rotella liscia orizzontale*
- 6. Sperone "Impuls" (può anche avere un disco piatto al posto delle sfere)
- 7. Sperone "Impuls" con sfera mordida verticale
- 8. Sperone "Impuls" con sfera mordida orizzontale
- 9. Speroni collo di cigno con o senza rotella

*NOTA: le rotelle devono girare

facilmente

Sperono fittizi: Dummy Spurs

Sono ammessi, solamente nella prova di Salto Ostacoli:

- 10. Speroni "Spursuader"
- 11. Speroni deviati
- 12. Speroni da Salto Ostacoli

 Non sono ammessi, in alcuna delle tre

 prove:
- 13. Sperone con rotella a stella
- 14. Sperone con piccola rotella a stella
- 15. Sperone da Dressage con rotella a

stella





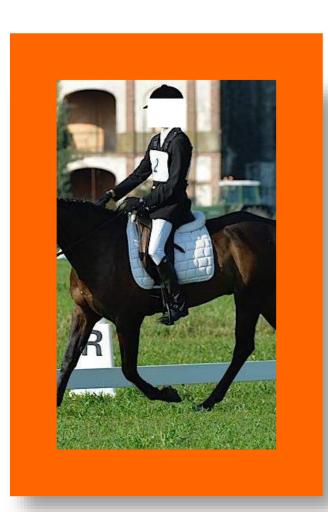
Capitolo 4

Reg. C.C. Versione 1.10 in vigore dal 2 aprile 2018

La prova di Dressage nel Concorso Completo



Art. 2.5.3 Riprese per la Prova di Dressage del C.C.



Il livello di difficoltà della prova di Dressage è determinato dalla categoria. Nelle prove di Dressage fino alla categoria 2 dalla categoria invito, 1 e 2, i Cavalieri possono eseguire il trotto (di lavoro e medio) seduto o sollevato a loro discrezione, a prescindere da quanto stabilito nel grafico della ripresa



Valutazione dei Giudici

Nella valutazione di ciascun movimento/figura e nei punti d'insieme possono potranno essere impiegati i mezzi punti decimali da 0,5 a 9,5 a discrezione del Giudice. Per "non eseguito" si intende il caso in cui praticamente non è stato fatto nulla del movimento richiesto.

- 10- eccellente
- 9- molto bene
- 8-bene
- 7- abbastanza bene
- 6- soddisfacente
- 5- sufficiente
- 4- insufficiente
- 3- abbastanza male
- 2- male
- 1- molto male
- 0- non eseguito



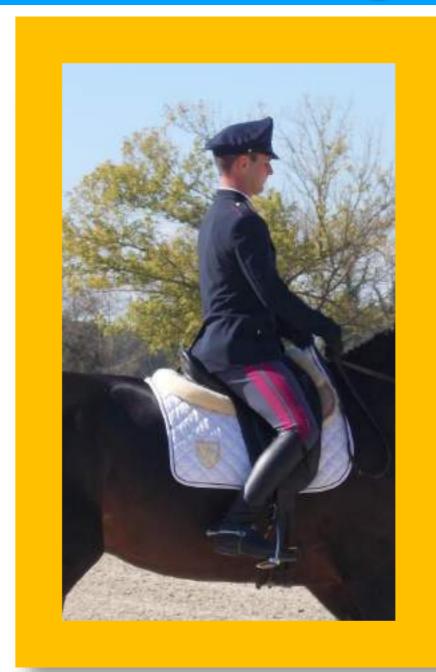
Concorso Completo



Tutti i diritti sono riservati

Art. 2.4.5.2 Militari

- Uniforme prescritta.
- Copricapo di ordinanza.





Art. 2.4.5.1 Civili

- Tenuta da caccia.
- Abito di Club, approvato dal Comitato Regionale di competenza.
- Abito dello Sponsor approvato dalla Federazione.
- Abito del Comitato Regionale autorizzato dallo stesso e approvato dalla Federazione.





Art. 2.4.5.1 Civili 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.





Art. 2.4.5.1 Civili OPPURE:

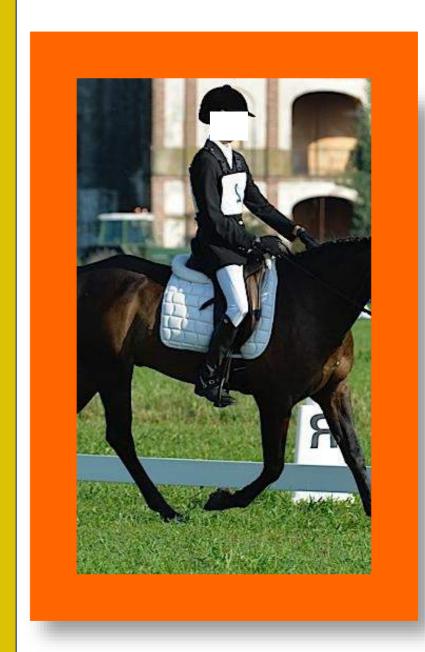
- Abito nero, blu, marrone, grigio scuro o chiaro che comprende: giacca o frac neri o blu o grigio scuro o chiaro o marrone, pantaloni bianchi o beige, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto marrone, stivaletti e gambali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





Juniores

- E' obbligatorio l'uso del cap o del casco omologato con il sottogola allacciato.
- Ai cavalieri Juniores è consentito l'uso di stivaletti e gambali neri, purchè di buona ed elegante fattura.
- Agli Juniores (fino a 16 anni) montati su Pony è consentito indossare pantaloni lunghi e stivaletti.





Tenuta estiva

Dal 1 Giugno al 30 Settembre è consentita ai cavalieri la "tenuta estiva" consistente in una maglietta polo bianca o camicia di colore tenue a maniche corte/lunghe con cravatta bianca, mantenendo invariato il resto della tenuta. In caso di particolari situazioni meteorologiche, il Delegato Tecnico, in accordo con i Presidenti di Categoria ha facoltà di autorizzarla anche al di fuori del periodo stabilito.





Art. 2.5.3 Sono obbligatori:

- Sella inglese,
- Testiera con una imboccatura e capezzina tra quelle consentite dal Regolamento Nazionale Dressage.

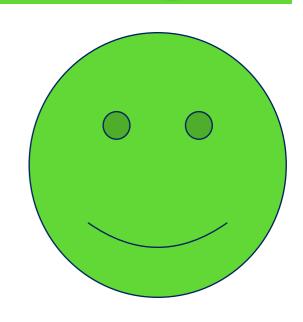






Sono ammesse:

- Copriorecchie o cuffie fonoassorbenti, che non coprano gli occhi del cavallo e che non siano legate alla testiera (non sono permessi i tappi nelle orecchie).
- Briglia nelle categorie CNC1* Open, CNC2*, CNC2* Open, CNC3*.
- Pettorale o martingala senza forchetta.
- Sottosella in feltro o agnello.
- Copertina sottosella di colore bianco o di colore abbinato allo sponsor o al circolo di appartenenza del Cavaliere e/o del cavallo.







Sono penalizzati con 2 punti

(non cumulabili ai fini dell'eliminazione):

Entrare in rettangolo con stinchiere,

paranocche, fasce, paraglomi.

Nel caso in cui il Cavaliere abbia iniziato l'esecuzione della ripresa, il Giudice in C, deve fermare il Cavaliere ed un assistente può entrare in campo per togliere le stinchiere, paranocche, ecc. dopo di che il Cavaliere può continuare la sua prova, scegliendo se ripartire con il movimento da dove è stato fermato oppure ricominciando l'esecuzione della ripresa dall'inizio (ripartendo dall'interno della recinzione) o da un movimento precedente.

I punti assegnati prima dell'interruzione non saranno cambiati.



Ulteriori cause di penalizzazione

Sono penalizzati con 2 punti

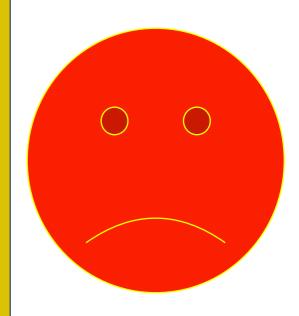
(non cumulabili ai fini dell'eliminazione):

- Entrare nel rettangolo 45 secondi dopo il suono della campana ma entro 90 secondi.
- Entrare nel rettangolo prima del suono della campana.
- Entrare intorno al rettangolo e/o in rettangolo con la frusta.
- Entrare intorno al rettangolo e/o in rettangolo con stinchiere, paranocche, fasce, paraglomi.
- Entrare intorno al rettangolo e/o in rettangolo con la tenuta non corretta (esempio non indossando i guanti).



Sono proibiti pena l'eliminazione:

- Coprinaso e qualsiasi forma di paraocchi.
- Rosette.
- Martingale con forchetta.
- Coprisella.
- Redini di ritorno, o qualsiasi altra redine che non sia quella diretta fra la mano del Cavaliere e l'imboccatura.
- Briglia (per i ponies).





Ulteriori cause di Eliminazione

- Evidente zoppia del cavallo
- Difesa prolungata nel rettangolo di gara che continua per più di 20 secondi.
- Difesa intorno al rettangolo di gara che possa mettere in pericolo il cavaliere, il cavallo o persone terze.

Art. 4.2.4





Ulteriori cause di Eliminazione

- Uscire dal rettangolo con i quattro arti (se il rettangolo è aperto sarà a discrezione della Giuria).
- Aiuti di compiacenza.
- 3° errore di percorso o di ripresa.
- Entrare in rettangolo dopo 90 secondi dal suono della campana.
- · Caduta del cavallo o del cavaliere.

Art. 4.2.4





Errori di Percorso e di Ripresa



Gli errori di percorso o di ripresa saranno penalizzati come segue:

- 1° errore -2 penalità
- 2° errore -4 penalità
- 3° errore eliminazione





SPECIFICANDO



L'eventuale eliminazione nella prova di Dressage non pregiudica la partecipazione fuori gara alle prove successive, a meno che non sia dovuta alla caduta del Cavaliere e/o del cavallo o per evidente zoppia del cavallo, su autorizzazione del Delegato Tecnico. Se il binomio è autorizzato a partire, nel caso siano previste classifiche e premiazioni specifiche per le singole prove, vi può prendere parte salvo aver provveduto a regolarizzare le relative tasse di iscrizione.



PROVA DI DRESSAGE



Il punteggio assegnato dai Giudici ai binomi viene convertito in "Punti negativi" o "Penalità". La classifica della prova di Dressage è determinata dal minor "Punteggio negativo" conseguito. Al termine della prova dovrà essere pubblicata dalla segreteria la classifica indicante i punteggi conseguiti da ciascun binomio.



PROVA DI DRESSAGE



TRASFORMAZIONE DA PUNTI POSITIVI A PUNTI NEGATIVI

La percentuale positiva media ottenuta è convertita in penalità sottraendo 100, es.

65% (percentuale positiva media ottenuta)

-100% (percentuale massima conseguibile)

=35 (punteggio negativo conseguito o penalità)



Capitolo 5

Reg. C.C. Versione 1.10 in vigore dal 2 aprile 2018

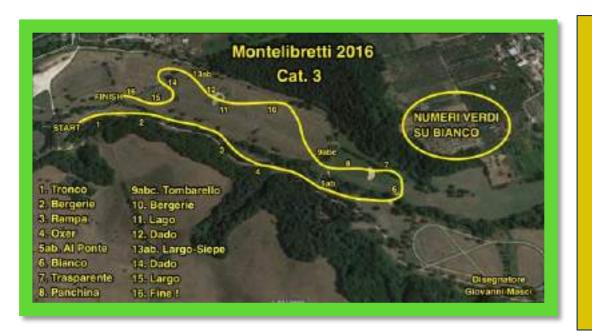
La prova di Cross Country nel Concorso Completo







ART. 5.2 GRAFICO DEL PERCORSO



Un grafico del percorso viene fornito ai Cavalieri prima della visita ufficiale. In tale grafico deve essere segnato chiaramente il tracciato del percorso con gli ostacoli, i passaggi obbligati ed i traguardi previsti.

Devono essere inoltre specificati:

- La distanza (deve essere misurata sulla linea delle vie dirette).
- · La velocità richiesta.
- Il numero complessivo degli ostacoli previsti.
- Il numero complessivo degli sforzi previsti.
- Il numero complessivo dei passaggi obbligati previsti.



ART. 2.2 ACCESSO AI CAMPI ED AI PERCORSI

È proibito ai cavalli partecipanti da chiunque montati, pena l'eliminazione, transitare in una qualunque parte dei percorsi, salvo deroga da parte del Delegato Tecnico.



Tutti i Cavalieri che partecipano alle categorie Invito, Pony Base, cat. 1, 4 anni e 5 anni possono effettuare dei passaggi al passo in acqua senza effettuare salti, sotto il controllo dei propri istruttori se Juniores, previo accordo con il Comitato Organizzatore ed il Delegato Tecnico. I partecipanti a Campionati, Trofei nazionali ed a gare di interesse federale sono esclusi da questa agevolazione se non diversamente riportato sul programma della gara.



ART. 5.3 SEGNALETICA DEL PERCORSO - BANDIERINE BIANCHE O ROSSE



Bandierine, o pannelli interamente bianchi o rossi, devono essere impiegati per indicare i passaggi obbligati del percorso, per delimitare gli ostacoli, e per delineare le linee di partenza e di arrivo. Devono essere collocati in maniera che il binomio abbia la bandiera rossa alla sua destra e la bianca a sinistra.

Si raccomanda l'uso di aste flessibili quale sostegno per le bandierine che delimitano ostacoli a fronte stretto. Frecce di direzione o segnali di colore differenziato per ogni categoria indicano la direzione da seguire. Non è obbligatorio passare nelle loro vicinanze.



ART. 5.4 DISTANZE E VELOCITÀ

Le distanze e le velocità prescritte sono decise a seconda del tipo di categoria che i Comitati Organizzatori vogliono programmare in base alle tabelle di cui all'Appendice G.



Appendice G. 1.1 Distanze e velocità

Cat. Invito; distanza 900-1350 velocità 400

Cat. 1 Pony Base; distanza 1400-2025 velocità 450

Cat. 2 CNP1*; distanza 1680-2225 velocità 480 Cat. 3 CNP2*; distanza 2000-3000 velocità 500

Cat. CNC1*; distanza 2200-3000 velocità 520

Cat. CNC2*; distanza 900-1350 velocità 550

Cat. CNC3*; distanza 3000-4000 velocità 570



ART. 5.5 CALCOLO DEI TEMPI

Il tempo è calcolato dall'istante in cui lo Steward alle partenze o l'addetto al cronometraggio alla partenza dà il "via!" al momento in cui il cavallo montato passa la linea del traguardo di arrivo. Il tempo è calcolato al secondo iniziato non considerando i decimi di secondo ma passando al secondo superiore.

Il TEMPO PRESCRITTO è il tempo necessario a percorrere la distanza richiesta alla velocità prescritta. Esso si calcola dividendo la distanza per la velocità prescritta.

Data la distanza del percorso in metri e la velocità in metri al minuto, per ottenere il tempo prescritto, si divide la distanza per la velocità ottenendo un numero la cui parte intera esprime i minuti primi, e la parte decimale (se esiste), moltiplicata per 0,6 ed arrotondata al secondo iniziato, esprime i secondi.



Esempio: Lunghezza del percorso ("distanza") = 3680 mt. Velocità = 540 mt./min.

Tempo prescritto: 3680/540 = 6,81488148.

Di questo numero 6 sono i minuti primi e 81488148 x 0,6

= (48.88) arrotondato a 49 sono i secondi.



ART. 5.6 MODO DI PRENDERE LA PARTENZA

Per la prova di Cross Country, il binomio deve prendere la partenza dall'interno di un recinto di 5 x 5 mt., avendo la libertà di muoversi all'interno del recinto stesso; si precisa che detto recinto deve consentire l'accesso anche lateralmente e che il binomio vi può entrare in qualsiasi momento prima della partenza.

Il cavallo può essere tenuto da una persona a piedi.



Il segnale di partenza viene dato dallo Steward alle partenze o dall'addetto al cronometraggio, che segnalerà a voce al Cavaliere quando manca un minuto, quando mancano trenta secondi, quando mancano dieci secondi, scandirà gli ultimi cinque secondi, cui seguirà il "Via!".

Qualora un binomio parta prima del "Via", il suo tempo inizierà da quando taglia la linea di partenza. Gli addetti al cronometraggio devono segnare l'effettivo orario di partenza del binomio. Ovviamente il tempo di gara prescritto rimane invariato. Una partenza esageratamente anticipata, come pure l'evidente intenzionalità di anticipare la partenza da parte del Cavaliere, è causa di eliminazione.



Tenuta per la prova di Cross Country

Art. 2.4.6

- Tenuta leggera
- Casco omologato (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 purché di buona ed elegante fattura.
- Cronometro (facoltativo).



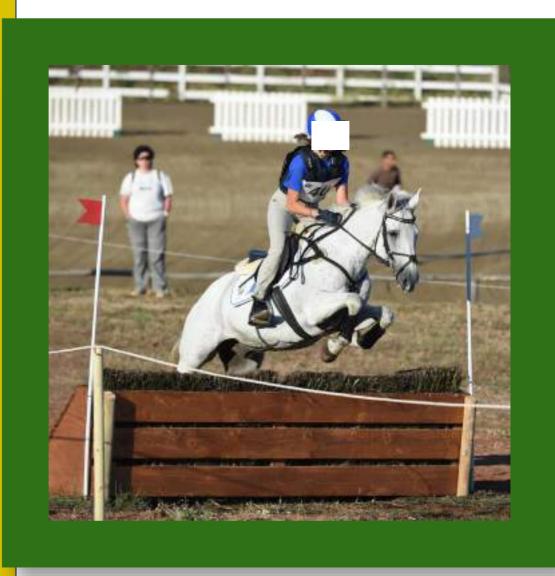




Tenuta per la prova di Cross Country

E' consentito:

- Agli Juniores montati sui Ponies consentito montare con i pantaloni lunghi e gli stivaletti.
- L'uso del cronometro in tutti i Concorsi Completi di qualsiasi Categoria.





Bardatura per la prova di Cross Country

La bardatura ed imboccature per la prova di Cross Country è libera.

(Art. 2.5.4. Reg. Nazionale). Le staffe e gli staffili devono pendere liberamente dal portastaffile e all'esterno dei quartieri







Bardatura per la prova di Cross Country

Art. 2.5.4 Sono ammesse:

- Imboccature con barbozzali e redine singola attaccata con ciappa (per i ponies).
- Martingale con forchetta e da corsa.
- Fascia di rispetto.



Bardatura per la prova di Cross Country

Sono vietati pena l'eliminazione:

- Paraocchi di qualsiasi tipo.
- Agnellini sui montanti della testiera.
- Briglia, hackamore e senza imboccatura (per i ponies).
- Redini che non siano attaccate sull'imboccatura o direttamente sulla testiera.
- Redini fisse e di ritorno.
- Reggilingua.
- Martingale fisse.





Art. 5.8 Penalità sul tempo

Superamento del tempo prescritto

- Per ogni secondo iniziato in più del tempo prescritto:
- 0,4 penalità

Superamento del tempo limite

eliminazione

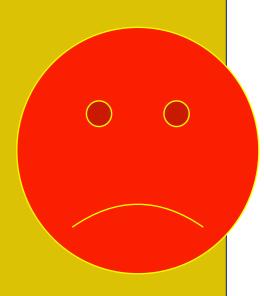




Cadute

5.10.5.1 Caduta del cavaliere:

Si considera caduta del Cavaliere quando, nonostante il cavallo non sia caduto, avviene una separazione tra cavallo e Cavaliere tale che quest'ultimo tocchi il terreno o l'ostacolo e, per rimettersi in sella, sia obbligato a rimontare a cavallo.



Eliminazione

5.10.5.2 Caduta del cavallo:

Si considera caduta del cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano entrambi il terreno o l'ostacolo ed il terreno.



eliminazione



Cause di eliminazione obbligatoria

- Zoppia o affaticamento del cavallo.
- Crudeltà verso il cavallo.
- Partecipare alla prova con bardatura non autorizzata.
- Non indossare il giubbetto protettivo.



Cause di eliminazione obbligatoria

- Omissione di un ostacolo e/o di un passaggio obbligato.
- Saltare un ostacolo non nel senso indicato dalle bandierine.
- · Saltare un ostacolo già saltato.
- Saltare o tentare di saltare un ostacolo senza casco di protezione o con il sottogola slacciato.



Cause di eliminazione a discrezione della Giuria

- Fare deliberatamente ostruzione ad un binomio che sta sorpassando e/o non seguire le istruzioni degli Ufficiali di gara nel momento in cui si viene sorpassati.
- Danneggiare un altro binomio nel tentativo di superarlo.
- Non fermarsi quando viene intimato l'alt.
- Usufruire di aiuti di compiacenza.



Cause di eliminazione a discrezione della Giuria

- Superare un passaggio obbligato non nel senso indicato dalle bandierine senza correzione.
- Legare in qualsiasi maniera alla sella o al sottopancia gli staffili o le staffe che devono invece cadere liberamente dall'attacco del portastaffile.
- Partire deliberatamente molto in anticipo prima di aver ricevuto il segnale
- Saltare un ostacolo facente parte del percorso di un'altra categoria.



Disobbedienze:

Rifiuto, Scarto, Missing Flag, Cambio d'Intenzione, Aggiramento/Volta, Difesa.

Il rifiuto, la disobbedienza e la volta sono penalizzati tranne nei casi in cui, nell'opinione del Giudice all'ostacolo, questi NON siano chiaramente connessi con il saltare od il tentativo di far saltare al cavallo l'ostacolo o l'elemento numerato. Il Giudice all'ostacolo deve quindi porre sempre molta attenzione al modo in cui il binomio si avvicina all'ostacolo per valutare correttamente se il Cavaliere affronta l'ostacolo nel tentativo di saltarlo.



5.10.1 Rifiuto

Si considera rifiuto quando il cavallo si arresta davanti all'ostacolo che deve superare.

L'arresto senza indietreggiamento o con un unico passo laterale seguito immediatamente dal salto da fermo, è comunque penalizzato come rifiuto. Nel caso di talus o banchina a scendere avente sul bordo estremo un elemento di altezza inferiore a 30 cm. non è considerato rifiuto l'arresto senza indietreggiamento o con passi laterali, seguito immediatamente dal salto.



5.10.2 Scarto

Si considera scarto quando il cavallo, che è stato presentato ad un ostacolo (o ad un suo elemento) evita di saltarlo, oppure nella fase del salto non attraversa le bandiere che ne delimitano il fronte con testa, collo ed entrambe le spalle.

Un Cavaliere può modificare la sua direzione per il salto senza essere penalizzato. Comunque, se è il cavallo che evita di saltare la parte dell'ostacolo o dell'elemento al quale è stato presentato, viene penalizzato.



5.10.2.1 "Missing flag"

Nel caso in cui il cavallo abbia chiaramente tentato di saltare un ostacolo (o un suo elemento), omettendo di saltare tra le bandiere, il Cavaliere può scegliere:

> Di ripresentare il cavallo all'ostacolo (accettando automaticamente 20 penalità).

NOTA: Se invece l'ostacolo era stato superato correttamente al primo tentativo, il Cavaliere non sarà penalizzato con 20 penalità ma solo con la perdita di tempo.

oppure

➤ Di continuare il percorso incorrendo in 50 penalità (senza eliminazione) nel caso in cui l'ostacolo (o un suo elemento) non sia stato saltato correttamente.



5.10.2.3 Cambio di intenzione

Al Cavaliere è consentito cambiare idea nel tentativo di affrontare un ostacolo ad ogni momento, compreso il caso di un errore all'ostacolo precedente. Ad ogni modo se il cavallo scarta un ostacolo al quale è stato presentato, è penalizzato come uno scarto.



5.10.3 Aggiramento e Volta

Ad una combinazione un binomio viene penalizzato se aggira l'elemento successivo a quello già correttamente saltato o se effettua una volta tra due elementi che devono essere saltati in successione.

Dopo essere stato penalizzato per un rifiuto od una volta, al fine di realizzare un nuovo tentativo e fino a quando non ripresentato il cavallo all'ostacolo/elemento, il Cavaliere concorrente può effettuare delle volte senza incorrere in penalità.



5.10.4 Difesa

Il cavallo che arresta il movimento e rifiuta di avanzare verso l'ostacolo ad una distanza tale da non potersi considerare rifiuto viene penalizzato unicamente dal tempo.



5.12 Penalità agli ostacoli

Primo 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.

Secondo rifiuto o scarto o volta ad ogni ostacolo con un numero diverso: 20 penalità.

Terzo rifiuto o scarto o volta:

Eliminazione.

Monta pericolosa:

25 penalità.

Saltare fuori dalla bandiera, continuando il percorso:

50 penalità.

Errore di percorso non rettificato (saltare o tentare di saltare un ostacolo non nell'ordine o superare un passaggio obbligato non nell'ordine):

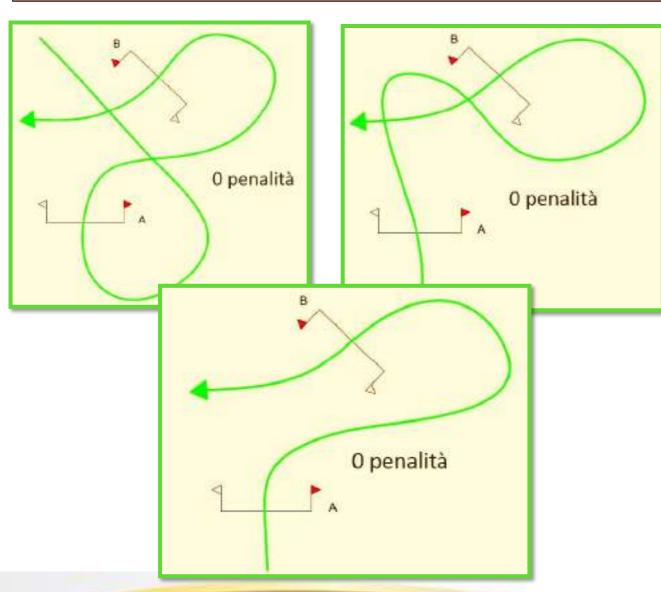
Eliminazione.

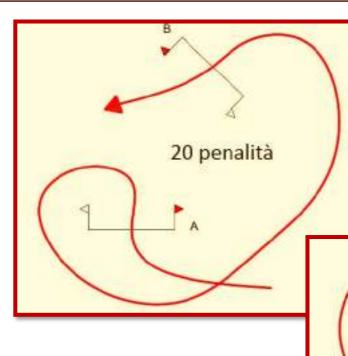
Attivazione di un dispositivo frangibile/deformabile:

<u>11 penalità.</u>



Diagrammi delle penalità della prova di Cross Country





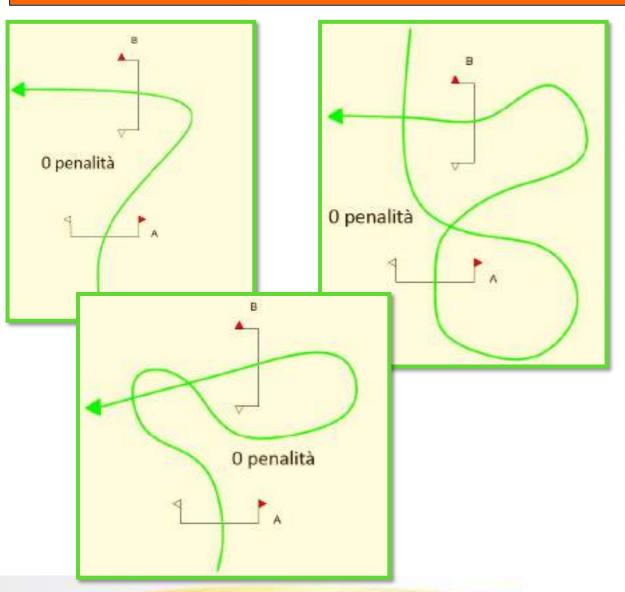


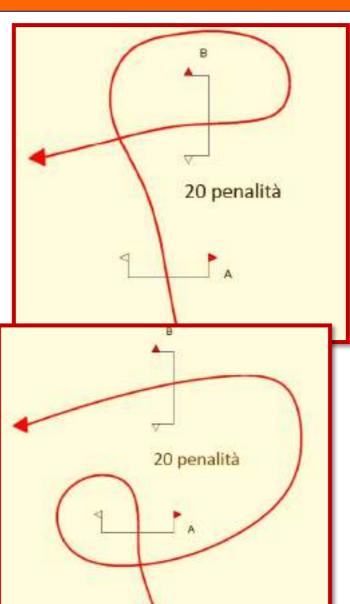


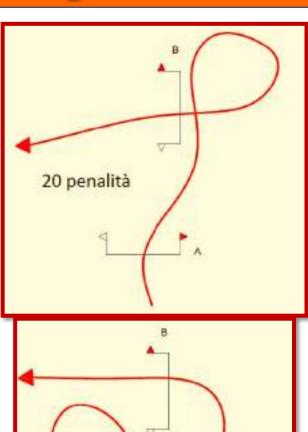
Tutti i diritti sono riservati

20 penalità

Diagrammi delle penalità della prova di Cross Country







Concorso Completo



Tutti i diritti sono riservati

20 penalità

PROVA DI CROSS COUNTRY

La classifica della prova di Cross Country, che potrà essere disputata come seconda o terza prova, si ottiene addizionando le penalizzazioni riportate da ciascun concorrente per errori agli ostacoli e per superamento del tempo prescritto. Al termine della prova dovrà essere pubblicata dalla segreteria la classifica indicante le penalità riportate da ciascun concorrente.





Concorso Completo



Tutti i diritti sono riservati

Capitolo 6

Reg. C.C. Versione 1.10 in vigore dal 2 aprile 2018

La prova di Salto Ostacoli nel Concorso Completo





6.1 Regolamento della prova di Salto Ostacoli

Per la prova di Salto Ostacoli del Concorso Completo si applica il Regolamento nazionale di Salto Ostacoli, salvo quanto espressamente previsto nel Regolamento C.C. vigente.



Qualsiasi modifica modificazione introdotta al Regolamento nazionale di Salto Ostacoli da parte del Dipartimento Salto Ostacoli verrà adottata dal Regolamento nazionale di Concorso Completo a partire dal 1° gennaio dell'anno successivo.



Art. 2.4.7.1 Civili

- Tenuta da caccia.
- Abito di Club, approvato dal Comitato Regionale di competenza.
- Abito dello Sponsor approvato dalla Federazione.
- Abito del Comitato Regionale autorizzato dallo stesso e approvato dalla Federazione.

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 misura di sicurezza i capelli devono essere avvolti all'interno del copricapo o con una retina).
- Camicia o polo con colletto e polsini bianchi.







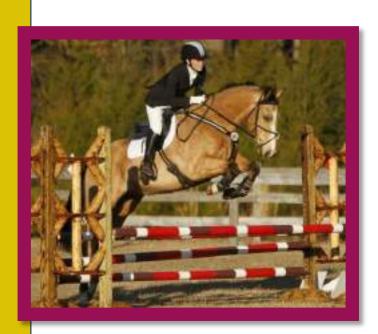
Art. 2.4.7.1 ECCEZIONI

- 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.

Art. 2.4.7.2 Militari

- Uniforme prescritta.
- Cap attaccato in tre punti o casco con copricasco, entrambi omologati.







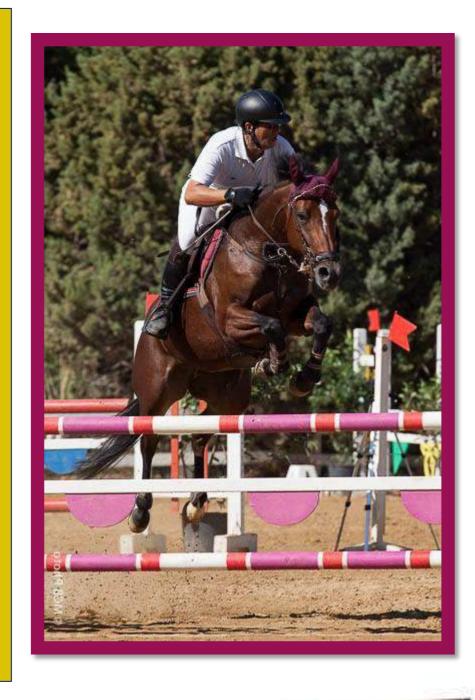
Art. 2.4.8 Tenuta Estiva

(dal 1° maggio al 30 settembre)

Art. 2.4.8.1 Civili

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

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.





ART. 2.2 ACCESSO AI CAMPI ED AI PERCORSI





La ricognizione del percorso di Salto Ostacoli è effettuata dai Cavalieri, in base alle disposizioni impartite dal **Delegato Tecnico in accordo** con il Comitato Organizzatore. Essa può essere effettuata anche durante lo svolgimento della prova di Salto Ostacoli stessa.



Bardatura per la prova di Salto Ostacoli

La bardatura per la prova di Salto Ostacoli è libera.

(Art. 2.5.4. Reg. Nazionale).







Bardatura per la prova di Salto Ostacoli

- Sono ammessi filetti elevatori e hackmore come anche martingale con forchetta e da corsa.
- Le redini devono essere attaccate sull'imboccatura o direttamente sulla testiera.
- Le staffe e gli staffili devono pendere liberamente dal portastaffile e all'esterno dei quartieri.



Bardatura per la prova di Salto Ostacoli

Sono vietati:

 Sono vietati paraocchi di qualsiasi tipo, redini fisse e di ritorno, reggilingua e agnellini sui montanti della testiera.



Art. 6.5.1 Errori agli ostacoli

Gli errori sono computati in punti di penalità secondo la seguente tabella:

Prima disobbedienza; 4 penalità. Seconda disobbedienza; (cat. Invito,1 e 2) 8 penalità. Seconda disobbedienza; (Cat. 3 e superiori) Eliminazione. Terza disobbedienza: (cat. Invito, 1 e 2) Eliminazione. **Abbattimento**; 4 penalità. Caduta del cavaliere: Eliminazione.

Concorso Completo



Eliminazione.

Caduta del cavallo:

Art. 6.5.1 Errori agli ostacoli

Gli errori sono computati in punti di penalità secondo la seguente tabella:

Saltare un ostacolo non nell'ordine stabilito: Eliminazione.

Errore di percorso non rettificato:

Eliminazione.

Saltare un ostacolo di un'altra categoria non causa l'eliminazione, salvo che ciò non comporti errore di percorso non rettificato.

Superare il tempo massimo: 1 punto di penalità per ogni secondo iniziato.

Superare il tempo limite: Eliminazione.



PROVA DI SALTO OSTACOLI

La classifica della prova di Salto Ostacoli, che potrà essere disputata come seconda o terza prova, si ottiene addizionando le penalità agli ostacoli con quelle per aver superato il tempo massimo.

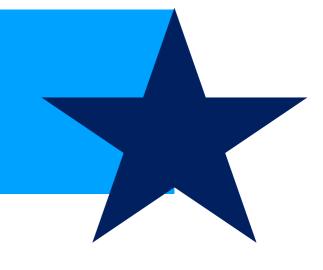




Norme Generali del Concorso Completo



CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI COMPLETI



I Concorsi Completi si possono disputare in uno o più giornate:

- nelle gare di un giorno la successione delle prove dovrà essere Dressage, Salto Ostacoli e Cross Country,
- nei Concorsi Completi che si svolgono in due o più giorni, la prova di dressage si dovrà disputare per prima; le altre prove saranno a discrezione del Comitato Organizzatore.





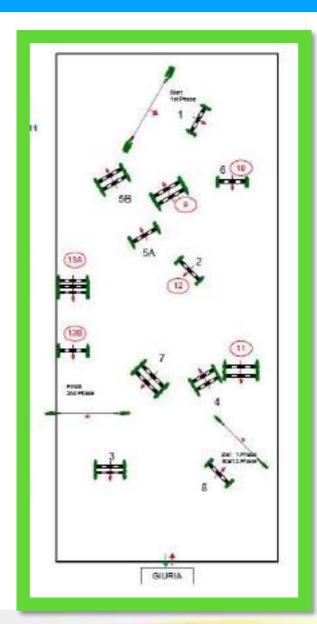
DEFINIZIONE DI "CAVALIERE PARTITO"



E' definito partito in tutte le categorie di Concorso Completo, colui che entra nel rettangolo di gara per effettuare la prova di Dressage. Nel caso sia prevista un'ispezione dei cavalli prima della prova di Dressage, si intende partito il cavallo presentato all'ispezione.



COMUNICAZIONI DALLA SEGRETERIA







La SEGRETERIA, prima dell'inizio della manifestazione, metterà a disposizione dei concorrenti la sistemazione e collocazione dei rettangoli, il Tracciato del Cross country, e il grafico del percorso di Salto Ostacoli compresi di orari relativi.





LE ISPEZIONI DEI CAVALLI





Le Ispezioni dei cavalli sono effettuate da una Commissione composta da tutti i Membri della Giuria e dal Veterinario Delegato. I cavalli vengono presentati a mano, seguendo un ordine di ingresso stabilito, su di un terreno piano, solido e non sdrucciolevole. La Commissione ha la facoltà di eliminare qualsiasi cavallo che a suo insindacabile giudizio non sia in grado di affrontare la gara.



IMPORTANZA DELLE TRE PROVE

In linea di principio la prova di Cross Country dovrà essere sempre la più importante delle tre prove del Concorso Completo, ma le difficoltà tecniche delle prove di Dressage e di Salto Ostacoli dovranno concorrere in sostanziale equilibrio fra loro alla prova di Cross Country, affinchè risultino più competitivi i binomi che riescono a primeggiare in tutte e tre le prove.





Art. 1.2.2 CLASSIFICA FINALE



La classifica finale individuale si ricava sommando tutti i punti negativi ottenuti nelle tre prove. E` primo colui che ha ottenuto il minore numero di punti negativi.





LA FIGURA

DELL'ISTRUTTORE

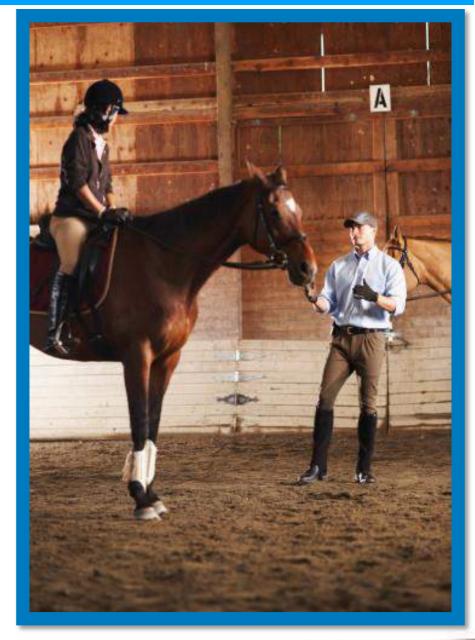


L'Istruttore in campo deve sempre tener presente queste indicazioni:





1- Avere in campo un abbigliamento corretto; possibilmente pantaloni da cavallo con stivali o ghette o un abbigliamento pratico ma non trasandato con maglietta o camicia dentro i pantaloni e copricapo. Si deve evitare di masticare chewin gum, di fumare e di usare il cellulare per futili motivi.





2- Deve essere un esempio di Fair Play "Gioco corretto", cioè comportamento rispettoso delle regole. L'istruttore deve sempre essere un punto di riferimento per gli allievi e tutti i soci, diventando un esempio di correttezza, contegno ed educazione.



SARA MORGANTI Premio Fair Play Menarini 2016



3- Un buon istruttore deve sempre essere Autorevole e mai Autoritario. Sia all'interno del maneggio che in campagna il Tecnico/Istruttore di Equitazione deve utilizzare un linguaggio chiaro, diretto e con voce decisa e gli ordini devono essere allungati, per esempio: «REDINI ALLA MANO TROT...TOOO, GALOP...POOO», oppure «PER UNO VOL...TAAA/MEZZA VOL...TAAA» con una breve pausa dopo il primo monosillabo. Questo per consentire di dividere l'ordine in 2 fasi: una di preparazione e l'altra d'esecuzione.



4- L'abbinamento cavallo-cavaliere, deve avvenire non solo in base alle rispettive capacità tecniche, ma anche in relazione alla conformazione fisica

degli atleti.







4- Creare gruppi di cavalieri che siano ad un livello tecnico omogeneo. Diversificare le lezioni per non renderle monotone sia per il cavallo che per il cavaliere.



5- Lavorare in sicurezza sarà prioritario. (vedi prossimo capitolo)





6- Si deve assumere in campo una posizione che permetta sempre di tenere sotto controllo il gruppo in ogni esercizio. Per esempio, in un esercizio in circolo, l'istruttore si dovrà posizionare all'esterno per osservare sia gli aiuti interni che quelli esterni.









7- In un esercizio di salto come una serie di barriere a terra, un salto o un esercizio formato da più salti in linea, il tecnico si dovrà posizionare al termine dell'esercizio esternamente alla curva che il gruppo o il singolo affronterà.





8- Molto importante sarà, all'inizio della lezione, dare agli allievi degli obiettivi su cosa si intende centrare il lavoro e, al termine, chiudere commentando il lavoro svolto. Tali obiettivi potranno essere a "breve termine" (es. una partenza al galoppo per presa di equilibrio), ma anche a "lungo termine" (es. una gara).



La figura dell'istruttore, è un esempio da seguire! II suo comportamento sarà imitato dai propri allievi.





LAVORARE IN SICUREZZA



LAVORARE IN SICUREZZA

NEGLIGENZA

- 1. Porta/cancello non chiusi
- 2. Bardatura logora
- 3. Attrezzi in campo (es. rastrello o erpice)
- 4. Cavallo non idoneo

COLPA GRAVE

- 1. Far montare senza CAP o allacciato male
- 2. Far saltare un largo al contrario
- 3. Far saltare ostacoli pericolosi o superiori alle capacità tecniche dell'allievo

Lavorare in Sicurezza





Struttura di una lezione di Equitazione





STRUTTURA DI UNA LEZIONE

Una lezione deve essere strutturata in 3 fasi:

1- Fase Preparatoria

2- Fase Principale

3- Fase Conclusiva



Fase Preparatoria

Fase Principale

Fase Conclusiva

- Introduzione all'acquisizione degli obiettivi della lezione.
- Riscaldamento.
- Apprendimento degli obiettivi prescelti.
- Acquisizione di una tecnica.
- Processo di recupero e di distensione.
- Eventuale valutazione.



FASE PREPARATORIA

1) Come preliminari a questa fase, dovranno essere eseguiti tutti i controlli alla bardatura del cavallo e alla tenuta del cavaliere.



FASE PREPARATORIA

2) Per compiere queste azioni e consentire la verifica da parte dell'istruttore, nonché per prevenire situazioni di pericolo, gli allievi dovranno entrare in maneggio con il cavallo "sotto mano" e montare in sella all'interno del maneggio stesso.



FASE PREPARATORIA

3) Gli esercizi della fase preparatoria debbono essere conosciuti dagli allievi e propedeutici ai compiti della seguente fase principale.



La Fase
Preparatoria
ha lo
scopo di:

- 1- Diminuire le tensioni muscolari
- 2- Favorire la massima elasticità possibile e una adeguata mobilità delle articolazioni.
- 3- Elevare la temperatura corporea.
- 4- Raggiungere una maggiore capacità di reazione.
- 5-Provocare uno stato di eccitazione ottimale al sistema nervoso, di concentrazione e di disponibilità allo sforzo.
- 6- Preparare i sistemi cardiocircolatorio, respiratorio e metabolico allo sforzo, aumentando l'attività cardiaca e intensificando la ventilazione polmonare.



La Fase **Principale** prevede di seguire in ordine la successione dei seguenti compiti:

1- L'apprendimento e il perfezionamento di nuove tecniche devono avvenire all'inizio di questa fase perché richiedono un'elevata concentrazione.

2- Gli esercizi che richiedono rapidità e forza devono essere richiesti all'inizio di questa fase.

3- Gli esercizi che richiedono resistenza possono essere svolti nella seconda parte di questa fase.



La Fase
Conclusiva
ha lo
scopo di:

- Prevedere il processo di recupero finalizzato alla distensione; occorre far rilassare i muscoli e la tensione nervosa diminuendo la concentrazione.

- Normalizzazione dell'apparato cardiocircolatorio e respiratorio, normalizzare la stimolazione psichica.



PROGRESSIONE NELL'INSEGNAMENTO

Esistono quattro modi di impostare e organizzare una lezione, e sono:



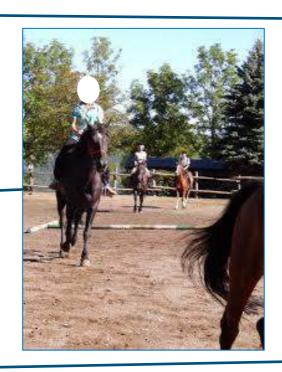
ALLA LONGIA

IN SEZIONE

IN DIVISIONE DI MANEGGIO

A VOLONTÀ











ALLA LONGIA

IN SEZIONE

IN DIVISIONE DI MANEGGIO

A VOLONTÀ

- Si insegna ad avvicinarsi al cavallo e portarlo «sotto mano».
- Si insegna a montare in maniera corretta.
- Si insegna la Posizione.
- Si insegna a battere la sella.
- Si insegna la minima conduzione.
- Si migliora la Posizione.
- Si insegnano tutti i movimenti di maneggio.
- Si insegnano passaggi sulle barriere a terra.
- Si insegna il Galoppo.
- Si insegna a «montare a cavallo» in autonomia.
- Si perfezionano tutti gli esercizi di maneggio già conosciuti alle tre andature.
- Si insegnano tutti gli esercizi preparatori al salto.
- Si insegnano gli esercizi avanzati con la metodologia di «Libera Esplorazione».
- L'Allievo mette in pratica le tecniche acquisite.



ISTRUZIONE ALLA LONGIA

Questo è il momento di primo approccio dell'allievo al cavallo, in cui si possono verificare situazioni di tensione. Sarà cura dell'istruttore evitare che il neofita superi nel modo migliore le sue paure; assegnare un cavallo docile e adeguato, farlo accarezzare e farlo pulire saranno le prime nozioni che si dovranno impartire.







Far accarezzare e pulire il cavallo al neofita saranno le prime nozioni che si dovranno impartire.













ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

PREMESSA

É consigliabile svolgere le prime lezioni, relative allo sport dell'equitazione, ove possibile, in tondino o in alternativa ricreare in campo di lavoro un'area di dimensioni ridotte per facilitare il controllo e la gestione del cavallo/pony e agevolare la comunicazione tra istruttore e allievo. Le prime lezioni andranno condotte alla Longia.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

NORME COMUNI

È buona norma seguire una corretta progressione nella crescita dell'allievo nelle sue prime lezioni. Un maggior numero di lezioni individuali infatti consentiranno di sviluppare basi più solide.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

<u>Approccio e svolgimento</u> <u>della prima lezione</u>

Gli strumenti per il lavoro alla Longia con allievi su pony e cavalli che effettuano le prime lezioni di equitazione sono:
Una Longia classica, un pony/cavallo bardato con sella e testiera completa di filetto, una frusta lunga e un tondino.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

<u>Approccio e svolgimento</u> <u>della prima lezione</u>

La Longia deve essere posizionata nel modo classico, con il quale si girano normalmente i cavalli/pony alla corda ossia passando dall'esterno all'interno dell'imboccatura, passando sopra la nuca ed agganciandola all'altro lato dell'imboccatura.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

<u>Approccio e svolgimento</u> <u>della prima lezione</u>

Si insegna al giovanissimo allievo a montare a cavallo o sul pony, impugnando le redini nella mano sinistra; la mano destra in presa sulla paletta della sella o sul quartiere per chi non riuscisse a raggiungerla; il piede sinistro nella staffa o per i più piccoli si agevola il montare "DANDO LA GAMBA".







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

<u>Approccio e svolgimento</u> <u>della prima lezione</u>

Dopo aver regolato le staffe della giusta misura, vale a dire la staffa deve indicativamente toccare il malleolo, si mostra al neo allievo come posizionare il piede nella staffa: la parte più larga del piede deve poggiare sulla panca della staffa.







ISTRUZIONE ALLA LONGIA

<u>Approccio e svolgimento</u> <u>della prima lezione</u>

- Si procede insegnando a prendere le redini nel modo corretto attraverso 4 semplici step:
 - 1. fibbia al centro del collo del pony/cavallo
 - 2. prendere con la mano destra la fibbia;
- 3. la mano sinistra a forma di pugno verticale scorre fino alla criniera;
 - 4. con la mano destra lasciare la fibbia e prendere la redine destra. Le redini devono essere impugnate con il pollice della mano verso l'alto ed il mignolo fuori.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

<u>Approccio e svolgimento</u> <u>della prima lezione</u>

Questa semplice sequenza andrà ripetuta più volte finchè verrà appreso il movimento corretto.

Successivamente verrà introdotta l'andatura del passo mostrando come il pony/cavallo avanza attraverso l'uso delle gambe e come si arresta attraverso l'ausilio delle redini.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

Esercizi base di una prima lezione

- Esercizio 1: Si ripete la sequenza alt avanti le mani- gambe-passo.
- Esercizio 2: da fare al passo; lasciare le redini con la fibbia al centro del collo e riprenderle, togliere i piedi dalle staffe e riprenderle. Ripetere più volte fino ad esecuzione rapida e corretta.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

Esercizi base di una prima lezione

- Esercizio 3: spiegare la posizione sollevata: prendere la criniera a metà collo del pony/cavallo con le redini e sollevarsi facendo peso sulle staffe facendo aderire bene al quartiere della sella, cercando per quello che è possibile di far capire l'utilità delle ginocchia in basso e in avanti. Ripetere l'esercizio al passo.
- Esercizio 4: battere la sella al passo scandendo il ritmo "1" e "2", al pronunciare del numero "1" sollevarsi e al numero "2" sedersi.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

Esercizi base di una prima lezione

Si può aggiungere da subito anche l'esercizio 5.

• ESERCIZIO 5: battere ritmicamente la sella al passo alla velocità/ritmo del trotto mentre l'istruttore invita il pony/cavallo ad una partenza al trotto dove il bambino proverà a battere la sella mantenendo lo stesso ritmo.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

Esercizi base di una prima lezione

rimanere sollevato mentre impugna con la mano destra entrambe le redini. La mano sinistra compie movimenti indipendenti: sul fianco, in alto, dritta davanti, dietro la schiena, sul cap, rotazione in avanti e indietro. Ripetere speculare con l'altra mano.







ISTRUZIONE ALLA LONGIA

Esercizi base di una prima lezione

ESERCIZIO 7: lasciare le redini con la fibbia al centro sul collo del pony /cavallo ; entrambe le mani ai fianchi mentre si invita l'allievo a battere la sella al passo ritmicamente. ESERCIZIO 8: come esercizio 6 ma

senza redini.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

Esercizi base di una prima lezione

ESERCIZIO 9: allievo sollevato senza impugnare le redini; le mani sui fianchi; successione: sollevato prendendo la criniera, una mano lascia la criniera e pian piano anche l'altra. Qualora il giovane cavaliere si sentisse cadere indietro potrà far presa con una mano sulla criniera. Tale esercizio aiuta a sviluppare la muscolatura delle gambe.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

Esercizi base di una prima lezione

ESERCIZIO 10: al trotto senza redini con le mani ai fianchi battendo la sella. Cambiare la posizione delle mani come esercizio 6. Ogni istruttore potrà inserire le ginnastiche che ritiene più idonee per creare scioltezza ed equilibrio oltre ad iniziare la strada per rendere l'assetto stabile e ottimale.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

Esercizi base di una prima lezione

Nota: al trotto si possono eseguire tutti gli esercizi sopra citati al passo. Si consiglia di svolgere almeno 2 o 3 lezioni alla longia e comunque quanto basta







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

Esercizi base di una prima lezione

Nota3:Per vincere alcune paure e sviluppare/migliorare al contempo le capacità coordinative degli allievi, si suggerisce già dalla primissima lezione di inserire al termine dell'attività alcune figure quali giro del mondo e mezza forbice. Terminato il primo ciclo di lezioni il giovane allievo sarà in grado di inserirsi in una lezione di gruppo insieme ad altri coetanei del medesimo livello di preparazione.







ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

IMMAGINI ESPLICATIVE DI UNA PRIMA LEZIONE





ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

<u>IMMAGINI ESPLICATIVE DI UNA PRIMA LEZIONE</u>





ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

<u>IMMAGINI ESPLICATIVE DI UNA PRIMA LEZIONE</u>







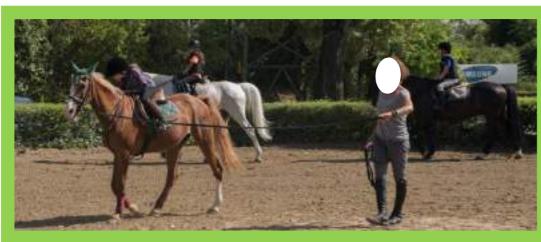














Questi sono tra i più comuni esercizi ginnici:

- Allargare le braccia.
- Rotazione delle braccia.
- Chinarsi in avanti.
- Sdraiarsi indietro.
- Giro del mondo.
- Slancio delle gambe.
- Rotazioni delle caviglie.



ISTRUZIONE

ALLA LONGIA

Nel momento in cui l'allievo dimostra di aver acquisito le nozioni di base sopracitate, sarà pronto a passare nella fase del «Lavoro in Sezione».







ISTRUZIONE

IN SEZIONE



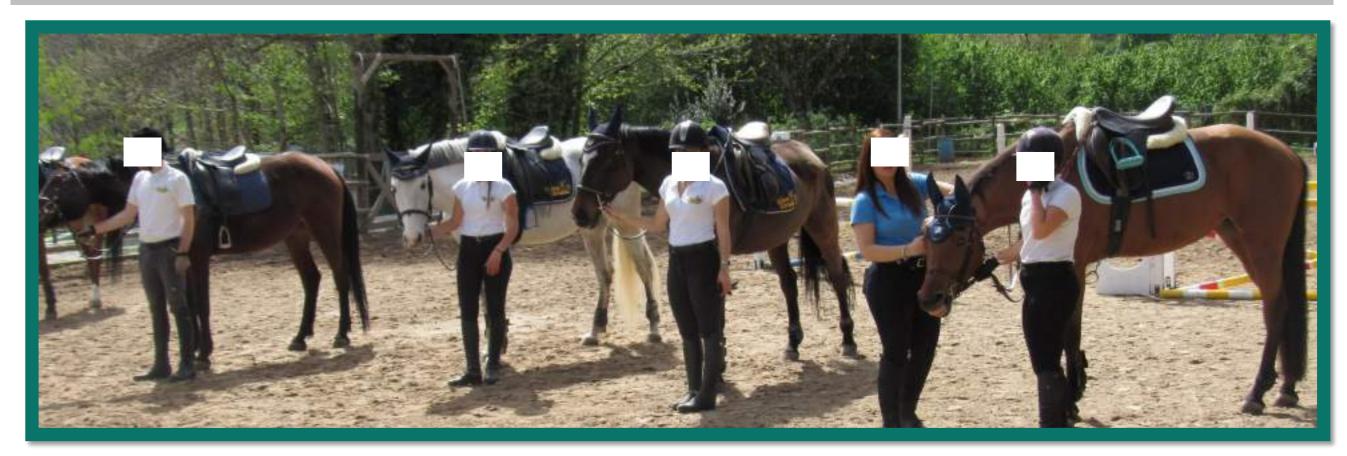
1) In questa fase l'istruttore, per motivi di sicurezza, dovrà far entrare gli allievi in fila, con il cavallo "a mano". Gli allievi avranno già imparato che i cavalli andranno portati tenendo con la mano destra le redini vicino all'imboccatura, (con l'indice tra le due redini) e con la mano sinistra la fibbia.



ISTRUZIONE

IN SEZIONE

2) L'istruttore farà posizionare i cavalli in riga sulla linea centrale, facendo attenzione alle distanze. Il controllo alla bardatura sarà obbligatorio.





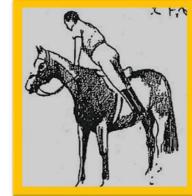
ISTRUZIONE

IN SEZIONE

3) Nel momento successivo si potrà montare a cavallo (vedi capitolo montare e smontare da cavallo).







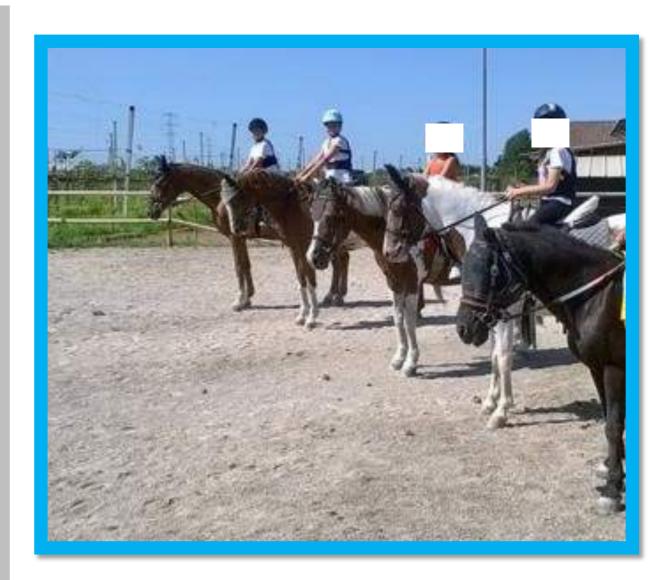




ISTRUZIONE

IN SEZIONE

4) Quando tutti gli allievi saranno montati a cavallo l'istruttore assegnerà le posizioni che ciascuno di loro avrà nella sezione.





ISTRUZIONE

IN SEZIONE





5) In questa fase l'istruttore avrà la possibilità di lavorare con più allievi. Questo gruppo dovrà essere posizionato in «SEZIONE» cioè uno dietro l'altro, in fila indiana, ad una distanza tra l'uno e l'altro di una lunghezza (3.5m.).



I consigli dell'Andrea!

Per far capire i 3,5 mt. della distanza che un allievo deve avere con il cavallo davanti, dice: "Guardando in mezzo alle orecchie del tuo cavallo devi vedere la fine della coda del cavallo davanti a te".





ISTRUZIONE

IN SEZIONE





6) L'allievo più capace verrà posizionato come «CAPO SEZIONE» che guiderà il gruppo nei movimenti di maneggio. Sarà cura dell'istruttore, avendone la possibilità, di alternare il Capo Sezione.



ISTRUZIONE

IN SEZIONE



7) L'istruttore in questa fase, per far acquisire agli allievi equilibrio, disinvoltura, e sicurezza, potrà utilizzare esercizi ginnici già insegnati precedentemente alla longia.



ISTRUZIONE

IN SEZIONE





8) L'istruttore in questa fase potrà utilizzare esercizi di passaggio su «BARRIERE A TERRA» per far acquisire equilibrio, disinvoltura,

Le barriere a terra servono a:

- Sull'inforcatura per migliorare l'equilibrio.
- Battendo la sella per sentire il ritmo più marcato del trotto.
- Sfalsate per la direzione.

ritmo e direzione.



ISTRUZIONE

IN SEZIONE





9) Per insegnare il «GALOPPO» sarà indispensabile che l'allievo abbia acquisito equilibrio e stabilità nella posizione sollevata sull'inforcatura. La partenza dovrà essere richiesta per perdita di equilibrio.



ISTRUZIONE

IN SEZIONE





10) Nel momento in cui il gruppo avrà raggiunto un certo grado di capacità potranno essere eseguiti movimenti «PER UNO» e unicamente al passo «A VOLONTA'».



ISTRUZIONE

IN SEZIONE

Al comando
"PER UNO TAGLIARE A SINIS...TRA"!

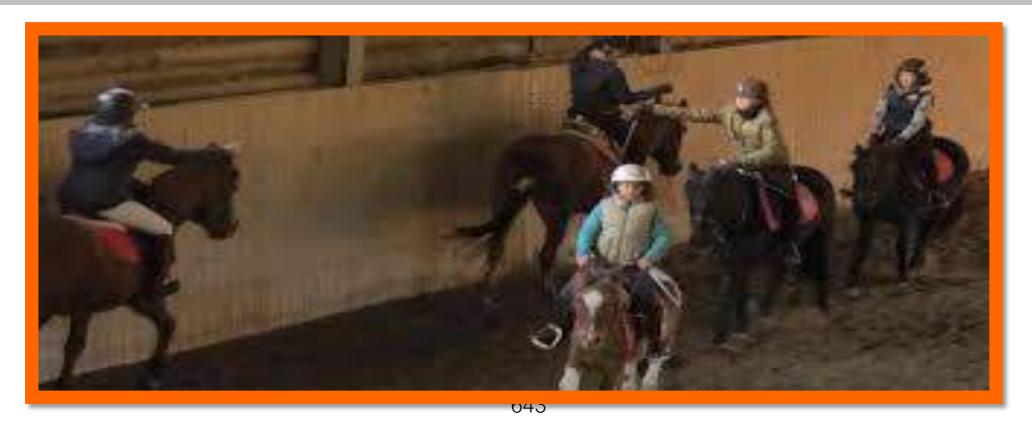




ISTRUZIONE

IN SEZIONE

11) La sezione potrà anche essere divisa in due per far acquisire agli allievi sempre più sicurezza nel gestire il proprio cavallo.





ISTRUZIONE IN DIVISIONE DI MANEGGIO

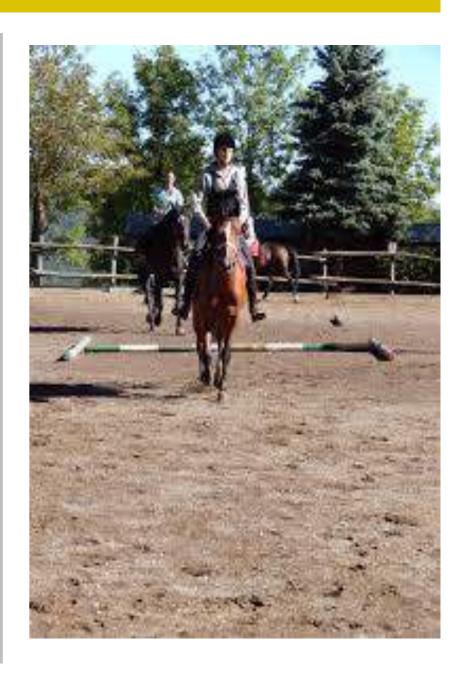
1) Il gruppo in questa fase dovrà suddividere il maneggio in parti uguali. Gli esercizi quindi verranno svolti in maniera autonoma al comando dell'istruttore «PER UNO» o singolarmente chiamando per nome gli allievi uno alla volta. Tali esercizi verranno richiesti alle tre andature.





ISTRUZIONE IN DIVISIONE DI MANEGGIO

2) In questa fase si introducono gli esercizi di barriere a terra al galoppo e di piccoli salti al trotto, che prevedono l'acquisizione dell'adeguamento dell'equilibrio propedeutico al salto.





ISTRUZIONE

A VOLONTA'

1) Questa è una metodologia di lavoro meno schematica, più libera, dove l'allievo mette in pratica le tecniche acquisite.



2) L'istruttore correggerà eventuali difetti singolarmente chiamando gli allievi uno alla volta.



ISTRUZIONE

A VOLONTA'



- 3) Fondamentale sarà rispettare le regole del lavoro a Volontà:
- Tenere la destra alla stessa andatura.
- Dare la precedenza alle andature maggiori.
- Non sostare e non prolungare il lavoro sulla pista.
- Lavorare con movimenti di maneggio specifici.

647

Al Galoppo si può partire in due modi:

-Per Perdita di Equilibrio-

Il cavallo; velocizzando il trotto cadrà al galoppo.

Il cavaliere (neofita); sollevato sull'inforcatura spinge il cavallo a velocizzare il trotto e, nel primo angolo del lato corto cercherà il galoppo.

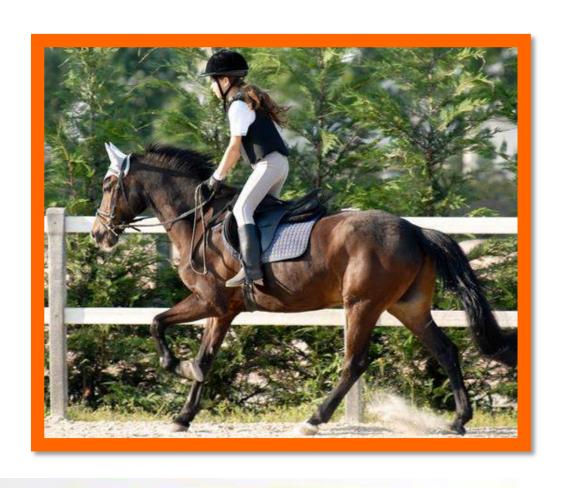
-Per Presa di Equilibrio-

Il cavallo; equilibrandosi al trotto salterà nel galoppo.

Il cavaliere; per azione di una mezza fermata equilibrerà il trotto, poi spostando la gamba esterna indietro e stringendola insieme all'interna posizionata alla regione delle cinghie, farà saltare il cavallo nel galoppo.



PROGRESSIONE D'INSEGNAMENTO; Partenza al galoppo per PERDITA d'equilibrio.



1. Entrambe le gambe, redine esterna e sguardo all'esterno.

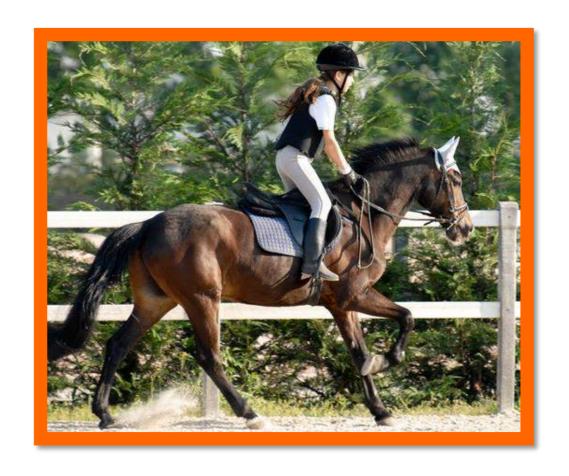
Aumentare progressivamente l'andatura del trotto, nell'angolo usare gli aiuti di redine esterna, sguardo all'esterno poi usando entrambe le gambe cercare il galoppo.



PROGRESSIONE D'INSEGNAMENTO; Partenza al galoppo per PERDITA d'equilibrio.

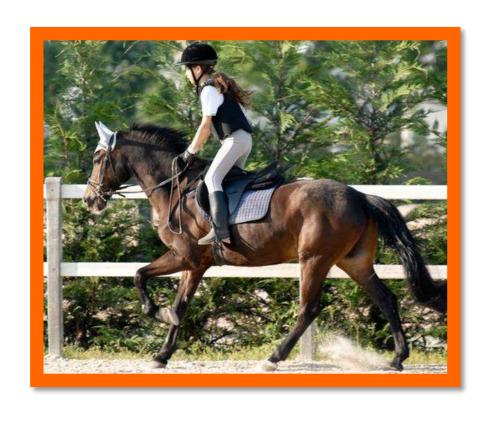
2. Gamba esterna, redine esterna e sguardo all'esterno.

Considerando l'età e la fisicità degli allievi e le loro capacità acquisite d'indipendenza e di coordinazione degli aiuti, nell'angolo far usare gli aiuti di redine esterna, sguardo all'estero e la sola gamba esterna, quindi far prendere il galoppo.





PROGRESSIONE D'INSEGNAMENTO; Partenza al galoppo per PERDITA d'equilibrio.



3. Gamba esterna, Entrambe le mani con chiusura della mano interna.

Successivamente dopo qualche tempo si potrà richiedere agli allievi di ricercare la partenza al galoppo con l'idea anche della ricerca di equilibrio quindi; nell'angolo con lo sguardo in avanti, con entrambe le mani e chiusura del pugno interno (per insegnare in un secondo momento la flessione interna) far prendere il galoppo per azione della gamba esterna.



IMMAGINI ESPLICATIVE;
Partenza al galoppo per PERDITA d'equilibrio.









PROGRESSIONE D'INSEGNAMENTO; Partenza al galoppo per PRESA d'equilibrio.

4. Mezza fermata, Gamba esterna arretrata, entrambe le redini con chiusura del pugno interno. Il cavaliere per azione di una mezza fermata equilibrerà il trotto, poi spostando la gamba esterna indietro e stringendola insieme all'interna posizionata alla regione delle cinghie, farà saltare il cavallo nel galoppo.





Introduzione al lavoro

sulle Barriere a Terra





Le barriere a terra sono un esercizio eccellente per migliorare l'equilibrio degli allievi. Prima di affrontare questo argomento sarà importante ragionare sull'utilizzo degli indicatori.











Coni, corridoi, piante, paletti ecc. possono essere utilizzati per insegnare la direzione. L'istruttore dovrà fare buon uso di questo materiale.



Costruire un corridoio con due barriere a terra o con due birilli pima e dopo una serie di barriere da affrontare, oltre ad aiutare la direzione tiene anche alta la concentrazione degli allievi.



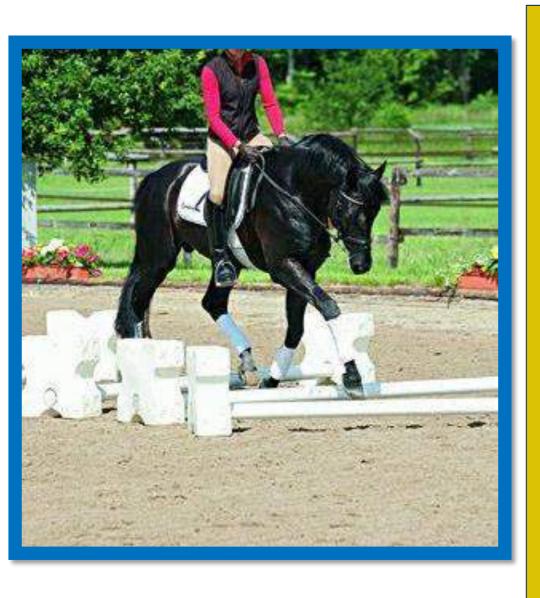




Inizialmente gli allievi, al trotto, dovranno affrontare una serie di barriere a terra (sempre pari) sollevati sull'inforcatura, dopo aver acquisito solidità in sella potranno eseguire questo esercizio battendo la sella, ed infine seduti.







L'istruttore dovrà fare particolare attenzione all'avanzamento delle mani degli allievi, infatti sarà particolarmente importante dare la possibilità al cavallo di abbassare l'incollatura cedendo le redini, pur sempre mantenendo il contatto.



La costruzione dell'esercizio è semplice, basta attenersi a due semplici regole:

1) numero delle barriere, 2) distanza tra di loro.



Il numero deve sempre essere pari per far concludere lo schema motorio.

La distanza tra una barriera e l'altra sarà 1,2 m. per i cavalli 90-100 cm. per i pony.



Per quanto riguarda l'istruzione va detto che questo esercizio lo si può fare affrontare "per uno" un allievo alla volta, oppure in "sezione", facendo molta attenzione che non si perda la distanza di sicurezza tra un cavallo e l'altro.







Nel momento in cui gli allievi dimostrino sicurezza, equilibrio e controllo del cavallo si potrà incominciare a far esercizi con barrire a terra al galoppo.



Si inizia con una barriera singola, poi con due in linea alla distanza di 3-4 falcate di galoppo.



Continuando nella progressione sarà utile far eseguire all'allievo percorsi semplici di barriere a terra in modo che possa lavorare sulla direzione, sul cambio di galoppo (in aria o passando dal trotto) e sulle girate.

Ciò, inoltre, aiuterà a sviluppare la velocità delle azioni e di ragionamento.



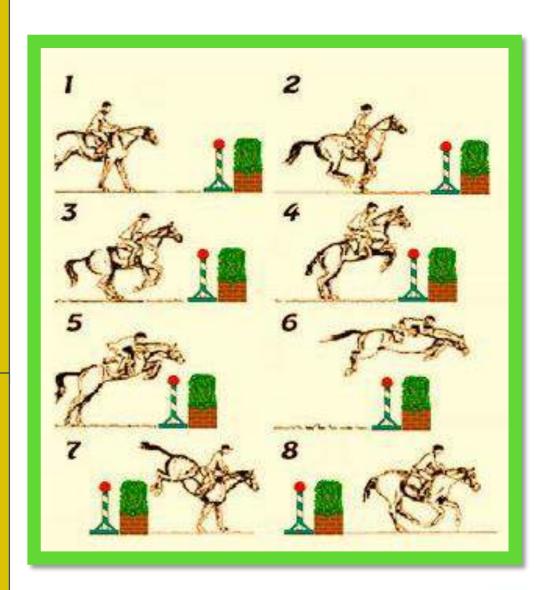


Le Fasi del Salto

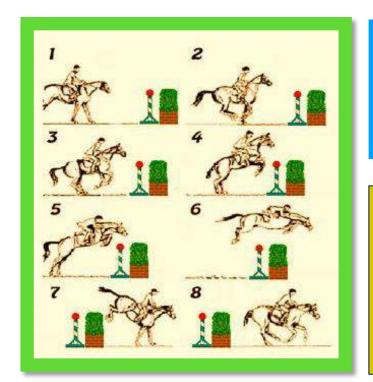


1-2) Successivamente all'avvicinamento inizierà la "Fase di Battuta" degli arti anteriori, che serve a consentire l'innalzamento del treno anteriore e raccogliere gli arti posteriori sotto di sé ("Chiamata") per poter preparare la fase di Propulsione.

3-4) Nella "Fase di Propulsione" il cavallo allunga verso l'alto l'incollatura e si dà la spinta con il treno posteriore per sollevarsi.







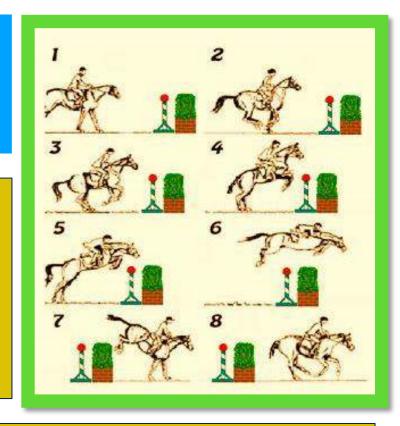
5-6-7) Inizia così la "Fase di Parabola", che si divide in fase ascendente, apicale e discendente.

7-8) La quarta fase del salto è la «Ricezione a Terra", la cui corretta esecuzione è fondamentale per far si che il cavallo riprenda equilibrio e mantenga inalterate traiettoria e velocità. Il momento critico, per quanto riguarda l'equilibrio, è proprio quello determinato dall'impatto con il terreno. Il baricentro proiettato in avanti nella fase aerea, qui deve ricollocarsi indietro rispetto alla massa, il quale rimane in un'azione di avanzamento.





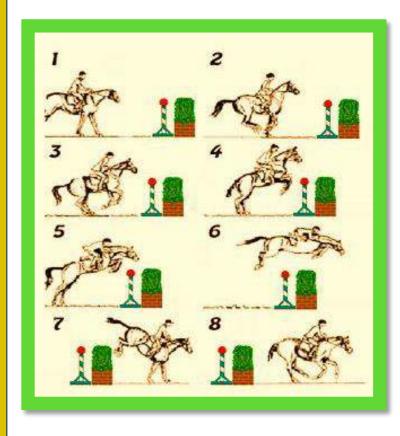
Il salto dell'ostacolo comprende diverse fasi, durante le quali il Cavaliere assume posizioni diverse adeguandosi istintivamente e razionalmente al comportamento del cavallo.



La fase di Avvicinamento avviene già da lontano rispetto all'ostacolo, ma sono determinanti le ultime falcate che consentono al cavallo di coordinarsi positivamente al salto, di trovare la battuta ottimale senza spreco di energie fisiche e nervose. Il cavaliere in queste ultime falcate, si inginocchia sulla sua inforcatura, si avvicina al cavallo con i glutei per fasciarlo meglio con le gambe e disporre il suo corpo in misura da essere pronto a sollevarsi assieme al cavallo.

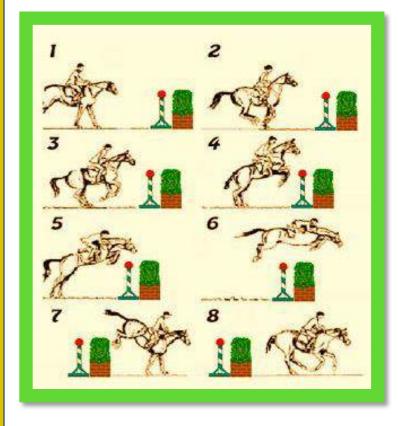


1-2) Nella Fase di Battuta il cavaliere deve inclinare leggermente il busto in avanti aspettando la battuta, le spalle devono rimanere aperte, lasciando libere le reni del cavallo. La mano rimane in contatto assecondando un'incollatura tesa, la pinta del naso in avanti all'altezza del garrese o poco più in alto.



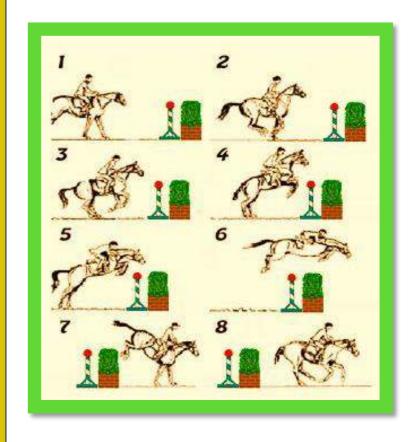


3-4-5) Nella Fase Ascendente della Parabola il busto del cavaliere segue il movimento dell'incollatura: si inclina e si abbassa; l'angolo dell'articolazione del ginocchio si apre; la parte alta della coscia bascula in avanti, la parte bassa scende nella sella ed è ad essa saldamente aderente. I polpacci sono il secondo punto di massima aderenza; ginocchio e tallone si abbassano. La mano, senza perdere contatto, concede totale libertà all'incollatura del cavallo.



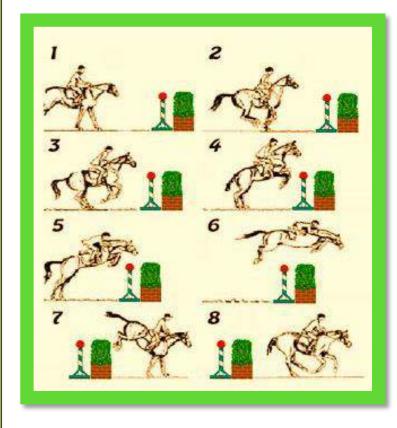


6) Nella fase Culminante della Parabola, la situazione permane ma gli angoli, bacino, ginocchio, tallone, sono più chiusi, allo scopo di essere il più possibile vicini al cavallo, così da non alzare il suo baricentro e al tempo stesso lasciare piena libertà alla schiena. Il ginocchio è sempre spinto molto in basso: questo avanzare del busto e dell'inforcatura garantiscono di non rimanere in ritardo rispetto al movimento del cavallo.



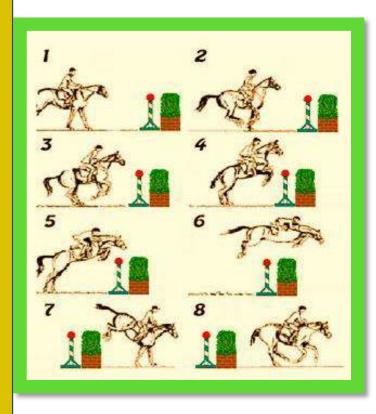


7) Nella Fase Discendente della Parabola, l'articolazione del bacino è costretta ad aprirsi per evitare l'arretramento sulla sella. È l'elasticità delle reni che permette alla coscia di mantenere aderenza e al ginocchio di rimanere basso in avanti. Non devono essere le spalle spostarsi indietro, ma il bacino che deve essere portato avanti sotto le spalle. Malgrado il corretto adeguamento al cavallo, in questa fase il ginocchio tende a risalire leggermente; questo gli permetterà di scendere al momento della ricezione per ammortizzare il peso del cavaliere.





8) Nella Fase di Ricezione, la parte alta del cavaliere prende un ritardo dovuto all'inerzia che tende a farlo sedere in sella; ciò viene evitato dall'avanzamento del bacino portato sotto le spalle. L'azione risulta possibile solo se la posizione del polpaccio rimane corretta e aderente. Coscia e ginocchio vanno con le natiche in avanti-basso, per ammortizzare il peso del cavaliere che è sempre scaricato sulla staffa.





Filippo Moierson un esempio di stile ed eleganza, senza perdere efficacia!





Introduzione al lavoro Sui Primi Salti



INTRODUZIONE AI PRIMI SALTI

La croce, che per la sua conformazione aiuta la direzione, deve essere costruita lasciando lo spazio necessario, tra le due barriere, per cadere. Se posizionate attaccate tra loro diventa quasi un ostacolo fisso quindi pericoloso.







INTRODUZIONE AI PRIMI SALTI



Sia la costruzione che il posizionamento dell'esercizio (croce) hanno la loro importanza:

Quindi sarà meglio posizionare la croce possibilmente al centro (sulla longitudinale) in modo di poterla affrontare dalle due mani, a salire e a scendere. Se le dimensioni del campo non lo permettano (es. lato corto sotto i 20m.), posizionarla sulla linea di quarto, in modo di facilitare la girata.



INTRODUZIONE AI PRIMI SALTI



La distanza tra la barriera e la croce non può essere inferiore a 2,5 m. per i cavalli, mentre per i pony si può ridurre leggermente.





Altro fattore rilevante sarà aiutare l'allievo a concentrarsi sulla direzione, sia prima che dopo l'esercizio: utile sarà usare degli indicatori.







L'avvicinamento alla croce dovrà essere eseguita, all'inizio, facendo rimanere l'allievo sia prima che dopo il salto sull'inforcatura, tenendosi al collarino o in mancanza alla criniera. In questo modo avrà già la posizione del salto, evitando così squilibri nella battuta e nella ricezione e brutti colpi sulla bocca del cavallo. Dopo qualche passaggio si potrà far lasciare il collare ricercando però l'avanzamento delle mani lungo la parte superiore del collo.

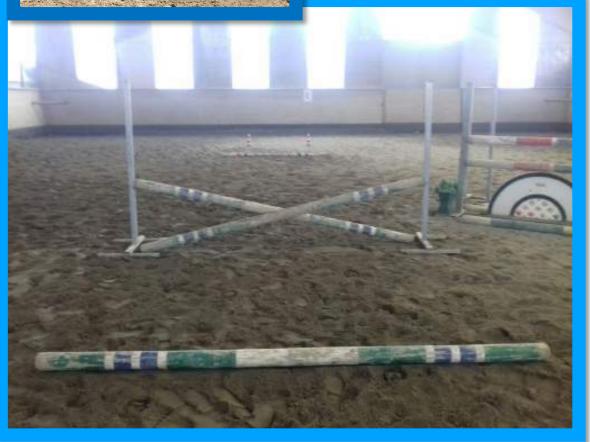






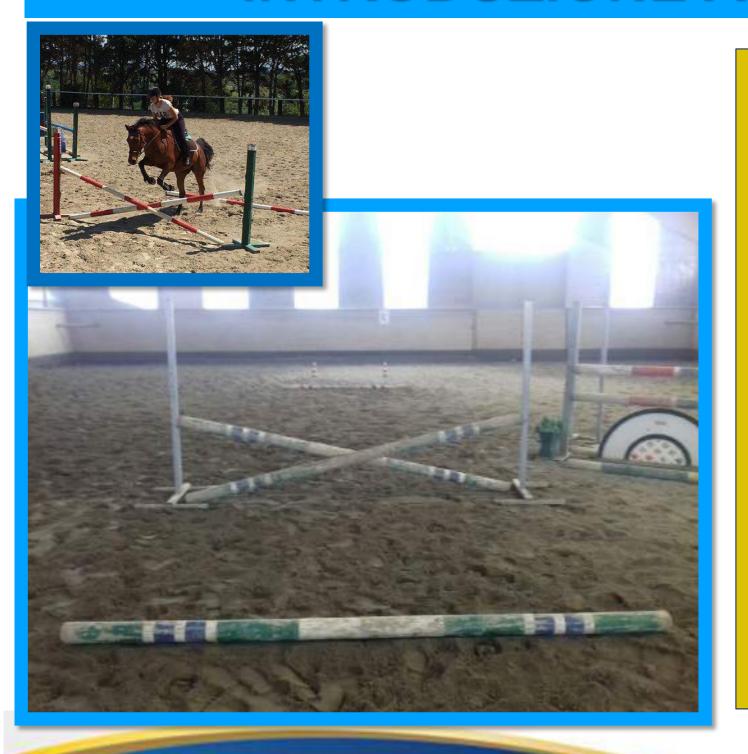


Tenendo presente la progressione si potrà posizionare una barriera dopo la croce a 3 o 4 falcate di galoppo.



Altri due indicatori verranno posizionati al di là della suddetta barriera. L'allievo affrontando l'esercizio dovrà continuare al galoppo fin dopo gli indicatori.





Seguendo la progressione della croce, con entrata al trotto con una barriera posizionata a 3 o 4 falcate di galoppo, si può creare un piccolo verticale al posto della suddetta barriera a terra.



Costruzione di Esercizi Elementari



Costruzione di Esercizi Elementari

L'Istruttore di Base, nella costruzione di esercizi elementari, dovrà tener presente alcuni fattori:

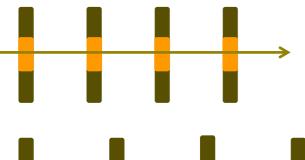
- 1- Dimensioni del campo (larghezza e lunghezza)
- 2- Tipologia del fondo del campo
- 3- Capacità tecnica dell'allievo
- 4- Livello addestrativo del cavallo

N.B. In considerazione ai fruitori di questi esercizi, normalmente allievi con patente A Ludica, che spesso montano cavalli della scuola, le misure delle distanze possono essere all'occorrenza aggiustate.

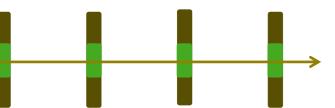
Esercizi Elementari



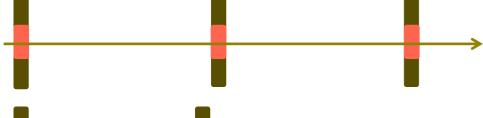
Esercizi di Barriere a Terra



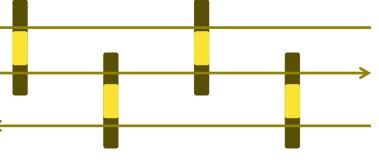
Barriere a terra al Passo: Sempre pari mt.0,80-1,00



Barriere a terra al Trotto: Sempre pari mt. 1,20-1,30



Barriere a terra al Trotto per 2 battute: mt. 2,50-2,80 (anche per Galoppo)



Barriere al Trotto Sfalsate per la Direzione



Barriere a terra A Zig-Zag per la direzione Corridoi per la Direzione

Esercizi Elementari



Tutti i diritti sono riservati

Dipartimento Formazione

Costruzione di Esercizi Elementari

Esempi e possibilità per l'utilizzo delle barriere a terra.











Costruzione di Esercizi Elementari



Esempi e possibilità per l'utilizzo delle barriere a terra.

Esercizi Elementari



Esercizi di barriere a terra da affrontare al Galoppo



Barriera + barriera a 4 falcate: mt. 15,00

Barriera + barriera a 4/5 falcate: mt. 18,00

Barriera + barriera a 5/6 falcate: mt. 21,00

Barriera + barriera a 6/7 Falcate: mt. 24,00

Si consiglia prima con un tempo in più poi con uno in meno

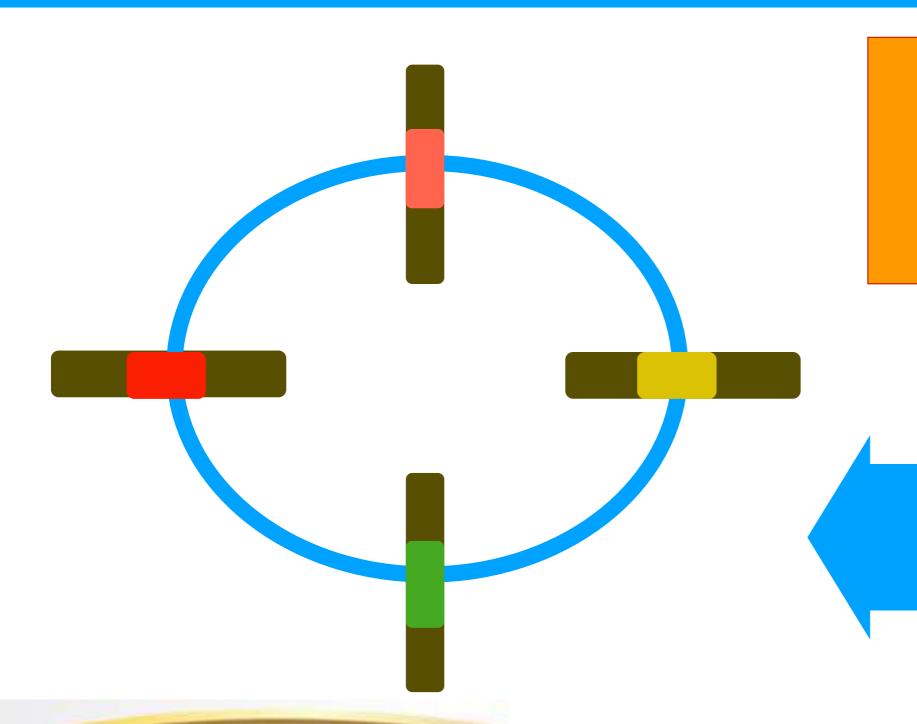
Esercizi Elementari



Tutti i diritti sono riservati

Dipartimento Formazione

Esercizi di Barriere a Terra



La Stella

4 barriere al galoppo in circolo a 3 falcate: mt. 11,00

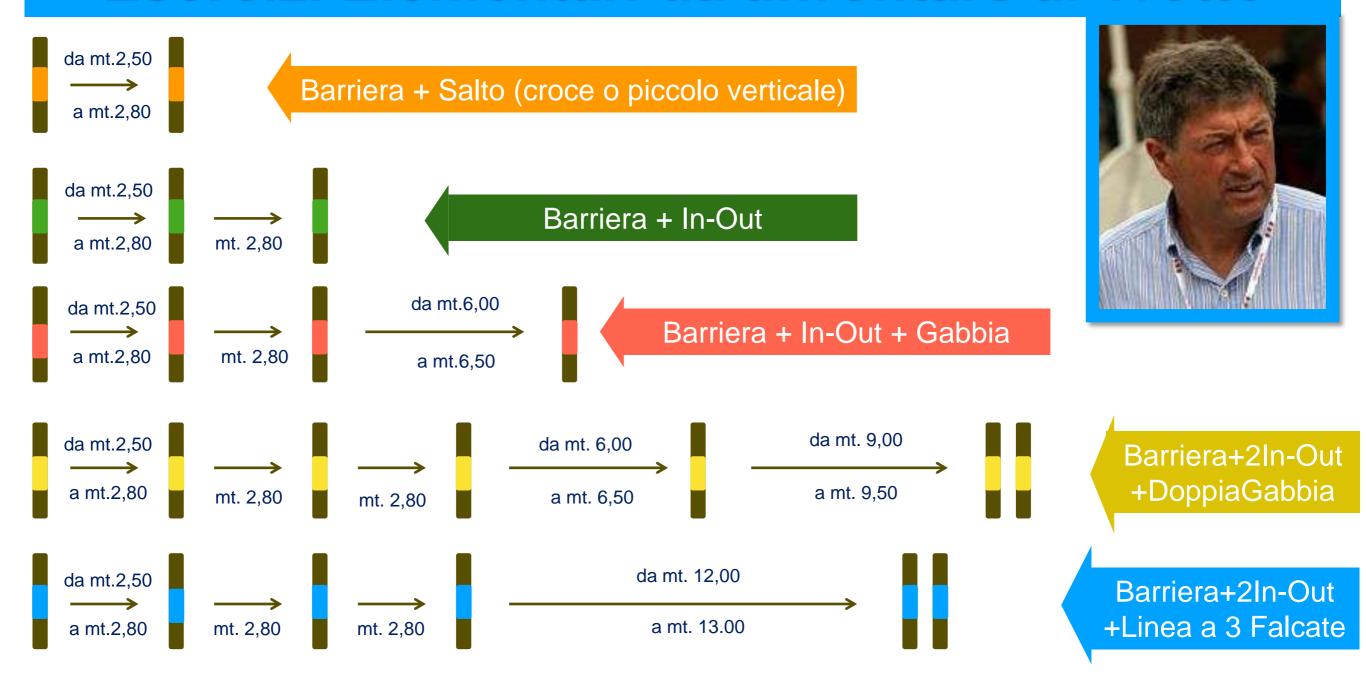
Esercizi Elementari



Tutti i diritti sono riservati

Dipartimento Formazione

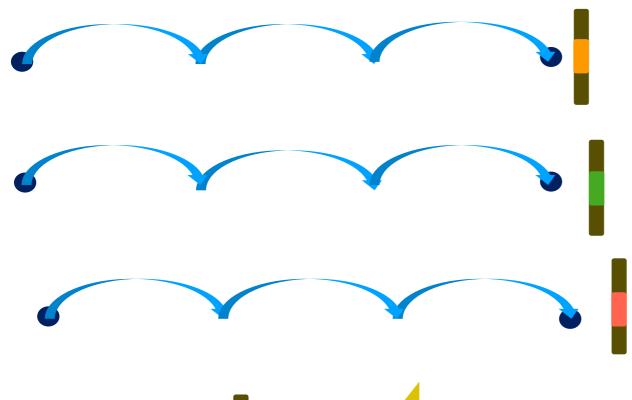
Esercizi Elementari da affrontare al Trotto



Esercizi Elementari



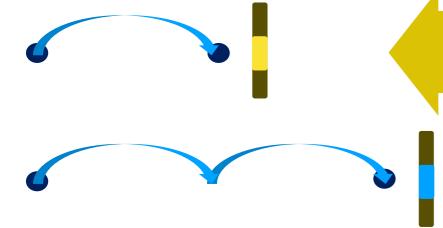
Esercizi Elementari da affrontare al Galoppo



Barriera + barriera 3 falcate: mt. 12,00

Barriera + Verticale: mt. 12,00-13,00

Verticale + Verticale: mt. 12,50/13,00



Gabbia a 1 falcata: da mt. 6,0 a 6,50

Gabbia a 2 falcate: da mt. 9,00 a 9,50



Altezza per Esercizi Elementari!

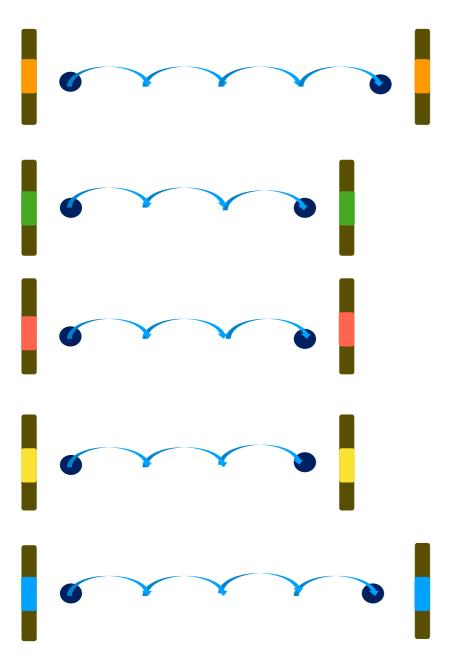
Esercizi Elementari



Tutti i diritti sono riservati

Dipartimento Formazione

Esercizi elementari da affrontare al Galoppo per PONY



Barriera + barriera a 4 falcate: mt.13,00

Barriera + barriera a 3 falcate: mt. 10,00

Barriera + Saltino a 3 falcate: mt. 10,50

Saltino + Saltino a 3 falcate: mt. 11,00

Saltino + Saltino a 4 Falcate: mt. 15,00

Altezze Elementari

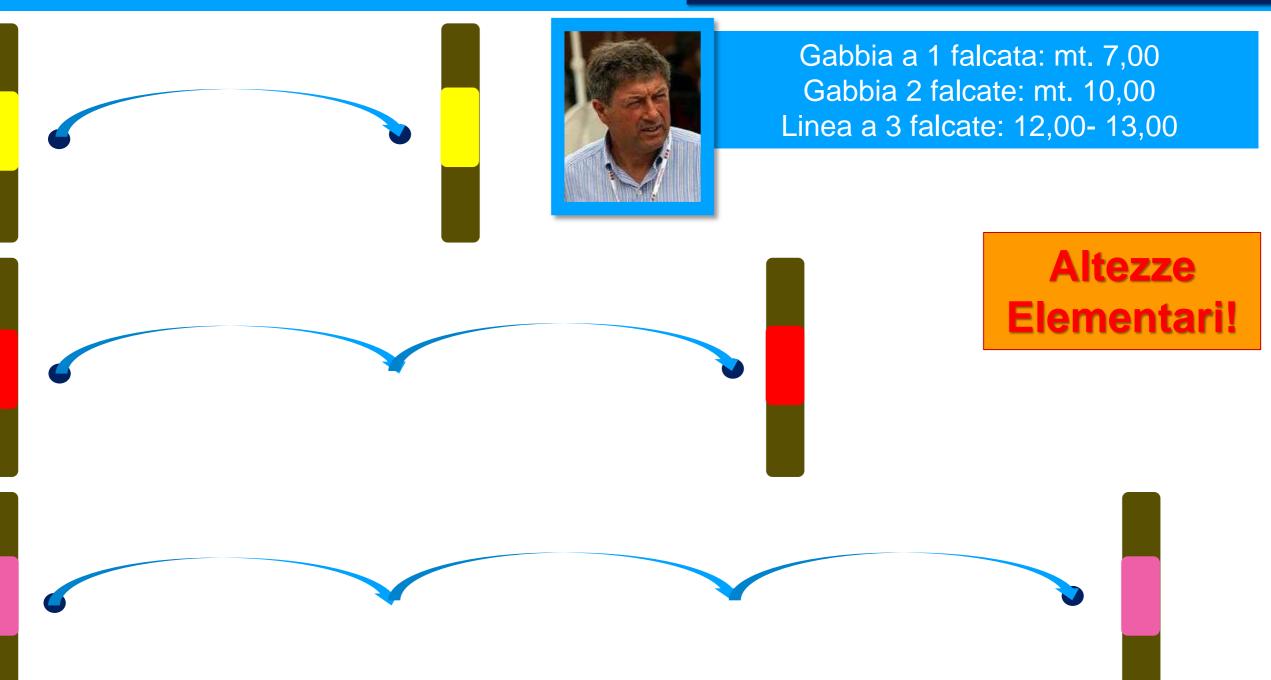
L'istruttore dovrà tener presente che per una distanza corretta, tra più elementi, determinante per la scelta sarà l'altezza e la fisicità del PONY!

Esercizi Elementari



Tutti i diritti sono riservati

Combinazioni e Linea in Percorso di esercizio



Esercizi Elementari



Tutti i diritti sono riservati

Dipartimento Formazione

Linee in Percorso di Esercizio

Altezze Elementari!





Verticale + verticale a 4 falcate: mt. 17,00-18,00



Verticale + verticale a 5 falcate: mt. 20,00-21,00



Verticale + verticale a 6 falcate: mt. 24,00

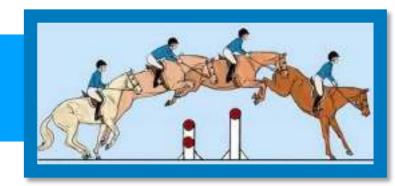


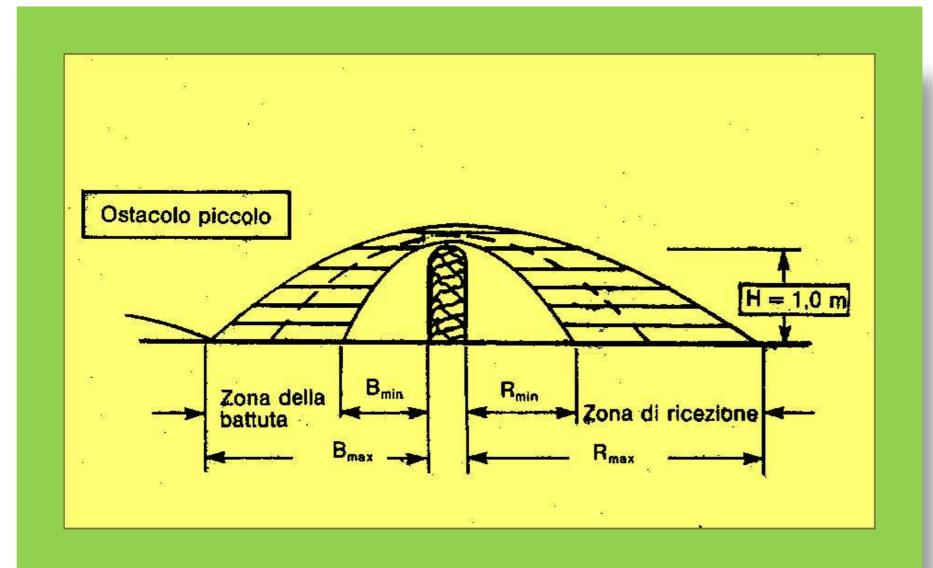
Verticale + verticale a 7 Falcate: mt. 28,00

Esercizi Elementari



LA PARABOLA



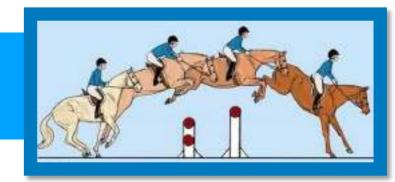


La zona di Battuta è direttamente proporzionale alla zona di Ricezione.

Esercizi Elementari



Apice della Parabola

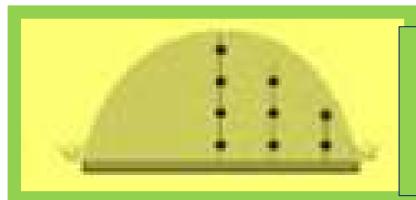




- nel Verticale sulla barriera più alta

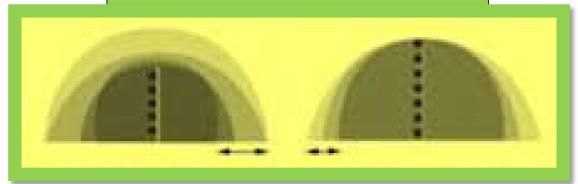


nel Largo al centro delle due barriere superiori



nella Triplice
 sulla barriera più
 alta

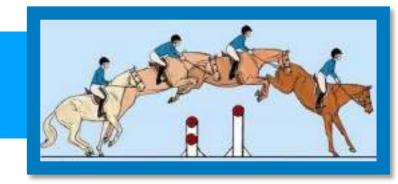
L'ampiezza dell'area di battuta dipende dall'altezza dell'ostacolo.







LE COMBINAZIONI





Luce interna nelle Combinazioni e progressione di difficoltà.

DRITTO LARGO



Esercizi Elementari



Introduzione al Lavoro in Campagna



Il portare i propri allievi in spazi aperti ha innumerevoli vantaggi, sia per loro stessi che per i propri cavalli. L'ambientazione, la confidenza sono essenziali per la sicurezza; chiaro è che i cavalli in un posto diverso dal solito campo recintato, trasmettono le loro emozioni.





Dopo aver fatto il lavoro quotidiano e avendo scaricato l'adrenalina in eccesso, portare i propri allievi a fare una passeggiata è un buon modo per iniziare l'ambientazione.





Il lavorare su terreno vario e in un leggero dislivello porta gli allievi ad aumentare il proprio equilibrio in sella e di conseguenza la fiducia in se stessi.

Buona cosa è iniziare a lavorare in un grande circolo per poi allargarlo fino a prendere spazi sempre più ampi.







Importante sarà
lavorare su riprese di
galoppo, curando
molto la posizione
dell'allievo.

Fare eseguire transizioni a scendere per verificare il controllo, la direzione e le giuste azioni usate.

Saper sfruttare il terreno vario con piccoli dislivelli sarà importante per potenziare la muscolatura e migliorare l'equilibrio (lavoro di condizione).



LAVORO SU OSTACOLI MOBILI IN CAMPAGNA



Dopo aver famigliarizzato con il nuovo ambiente si può incominciare a far affrontare i primi salti in campagna. Un dei metodi migliori sarà utilizzare ostacoli mobili perché già conosciuti.



LAVORO SU OSTACOLI MOBILI IN CAMPAGNA

Barriere, pilieri associati a piccoli tronchi o posizionati vicino ad una pozzanghera possono aiutare.













PICCOLI SALTI

Salti facili che si possono affrontare anche al trotto (primi salti fissi)





PICCOLO TRONCO in pendenza



Ostacolo facile come altezza ma così posizionato a scendere può causare problemi di equilibrio. Anche i salti più facili se posizionati in dislivello cambiano di difficoltà.



PICCOLO TETTUCCIO

Salto facile, si può affrontare anche al trotto (primi salti fissi)







ROTOLO CON SIEPE



BERGERY CON SIEPE



Questi ostacoli, con piccola siepe in alto, sono considerati sfrondabili.





BERGERY (vista da due lati)

Questo ostacolo posizionato in dislivello è considerato difficile





BANCHINE E TALUS





Questa tipologia di ostacoli è molto particolare in quanto il cavallo effettuerà solo metà della parabola; o a salire o a scendere









IL FOSSO





Il Fosso fa parte di quella tipologia di ostacoli che, per quanto piccoli, possono creare difficoltà.



PICCOLE COMBINAZIONI



Questi salti devono essere ancora più attentamente valutati; a seconda dell'esperienza del proprio allievo e del cavallo che monta.





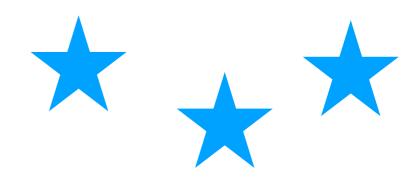
VARIE TIPOLOGIE DI SALTI DIRETTI IN ACQUA

Questa tipologia di ostacoli fanno parte, forse più di altri, di ostacoli difficili nei quali "non si può improvvisare"





VARIE TIPOLOGIE DI SALTI DIRETTI IN ACQUA





Aumentando
l'entità degli
ostacoli
aumenterà
anche la
difficoltà
nell'affrontarli.



VARIE TIPOLOGIE DI SALTI A USCIRE DALL'ACQUA











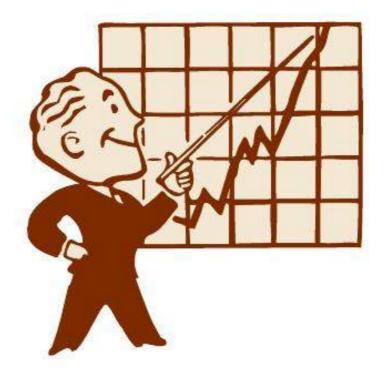
INTRODUZIONE AL LAVORO IN ACQUA



Per insegnare al cavallo inesperto e al giovane allievo ad entrare in acqua è bene adottare il "Metodo a Traino", facendo accodare l'allievo/cavallo neofita ad un altro già esperto.



FINE DELLA PRESENTAZIONE



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

Lavoro realizzato da: **Alberto Protti**

Con la stretta collaborazione di:

Marco Gazzarrini

e l'assistenza della:

Commissione Formazione FISE



