

TECNICI DISCIPLINA ATTACCHI

U. D. N. 4/A UNITA' DIDATTICA SPECIALISTICA per 2° Livello

ARGOMENTO	CONTENUTI DIDATTICI
Parte Teorica	Ripasso delle Tematiche tecniche trattate nell'U.D. 3/AT Lavoro al simulatore di guida con 4 redini (tandem o tiro a quattro) Struttura di una sessione di lavoro del cavallo agonista: riscaldamento, addestramento, defaticamento Analisi dei problemi di addestramento e loro possibili soluzioni Ostacoli di campagna: le variazioni di pendenza, l'acqua, le traiettorie, la ricognizione del percorso
Regolamenti e Regolamentazioni	Statuto Federale – Regolamenti Federali – Regolamenti nazionali ed internazionali Attacchi
Parte Pratica	Vestire ed attaccare in sicurezza un tandem o un tiro a quattro, tipi di finimenti e la loro giusta regolazione, le imboccature, staccare e svestire Guidare il tandem/tiro a quattro nel rettangolo ed in percorso con i

A cura di Cristiano Cividini



Questa presentazione/testo fa parte del materiale didattico realizzato dalla FISE la quale possiede i diritti patrimoniali dell'opera. Pertanto tutte le informazioni, i dati, i contenuti editoriali, le immagini, i grafici, i disegni e, in generale, il materiale ivi contenuto e pubblicato (di seguito " i Contenuti") sono protetti dalle leggi in materia di proprietà intellettuale.

L'Utente si obbliga a non copiare, modificare, creare lavori derivati da o, comunque, disporre in qualsiasi altro modo dei Contenuti.



Ripassiamo insieme.....

LA SCALA DEL TRAINING

La scala del training

RITMO

DECONTRAZIONE

CONTATTO

IMPULSO

CAVALLO DRITTO

RIUNIONE



LA SCALA DEL TRAINING

Ritmo - Per ritmo intende la corretta sequenza e regolarità dei tempi delle tre andature di base che deve essere mantenuto costante nel tempo e nello spazio.



LA SCALA DEL TRAINING

Decontrazione - La decontrazione è un prerequisito per proseguire nel corretto programma di addestramento. Non è sufficiente tenere il ritmo correttamente, il cavallo si deve muovere con la muscolatura libera da ogni forma di tensione e di contrazione



LA SCALA DEL TRAINING

Contatto - Si definisce contatto la connessione continua, ma leggera, tra le mani del cavaliere e la bocca del cavallo



LA SCALA DEL TRAINING

Impulso - L'impulso dressaggistico è una caratteristica creata con l'addestramento, non è l'impulso naturale che il cavallo mostra in natura. Il cavallo mostra impulso quando l'energia creata dal treno posteriore viene trasposta nell'andatura in ogni fase o aspetto del movimento, caratterizzando in modo chiaro la tendenza del cavallo ad avanzare. L'impulso è un prerequisito per ottenere un cavallo diritto



LA SCALA DEL TRAINING

Cavallo dritto - Il cavallo deve procedere dritto affinché possa distribuire equamente ed in maniera efficiente il peso sul proprio avantreno e sul suo posteriore. I due posteriori devono spingere nella stessa direzione del centro di gravità



LA SCALA DEL TRAINING

Riunione - Il cavallo deve un grado iniziale di equilibrio, già all'avvio dell'addestramento e quindi nelle prove elementari.



LA SCALA DEL TRAINING



Ripassiamo insieme.....

L'ADDESTRAMENTO

Lo scopo dell'addestramento è lo sviluppo del cavallo in un atleta felice attraverso una crescita armoniosa.

Gli step si susseguono per rendere il cavallo calmo, morbido, sciolto e flessibile ma anche fiducioso, attento e perspicace. Queste qualità si valutano attraverso:

- la franchezza e la regolarità delle andature;
- l'armonia, la leggerezza e la facilità dei movimenti;
- la leggerezza dell'anteriore e l'impegno dei posteriori, origine di un impulso sempre pronto;
- la sottomissione all'imboccatura senza alcuna tensione e resistenza, cioè in totale decontrazione.

L'impressione generale che ne risulta è quella di un cavallo che lavora di sua iniziativa: disponibile e obbediente, permeabile alle richieste del suo guidatore, rimanendo assolutamente diritto durante tutti i movimenti in linea retta adattando la sua incurvatura alla curvatura delle altre linee.



LE ANDATURE

Cenni di Biomeccanica

Passo - Trotto - Galoppo

- Le caratteristiche morfologiche, gli appiombi e il carattere del cavallo possono influire sulla qualità delle andature
- Come espressioni del movimento sono modificabili e migliorabili con l'addestramento e attraverso esercizi di ginnastica



LE ANDATURE

Il movimento di ogni arto si divide in:

- **Levata.** La fase in cui l'arto si alza dal terreno a conclusione della spinta
- **Posata.** La fase in cui l'arto si riceve sul terreno e prepara la spinta
- **Battuta.** Fase in cui l'arto è appoggiato sul terreno e genera la spinta

Franchezza: è sinonimo di una andatura sicura, che procede senza esitazioni e con decisione (franca, appunto) nella quale difetti di andatura (quali falciare, fabbricare e attingersi) vengono inclusi. E' strettamente correlata alla regolarità

Regolarità: è l'isosincronia dei movimenti

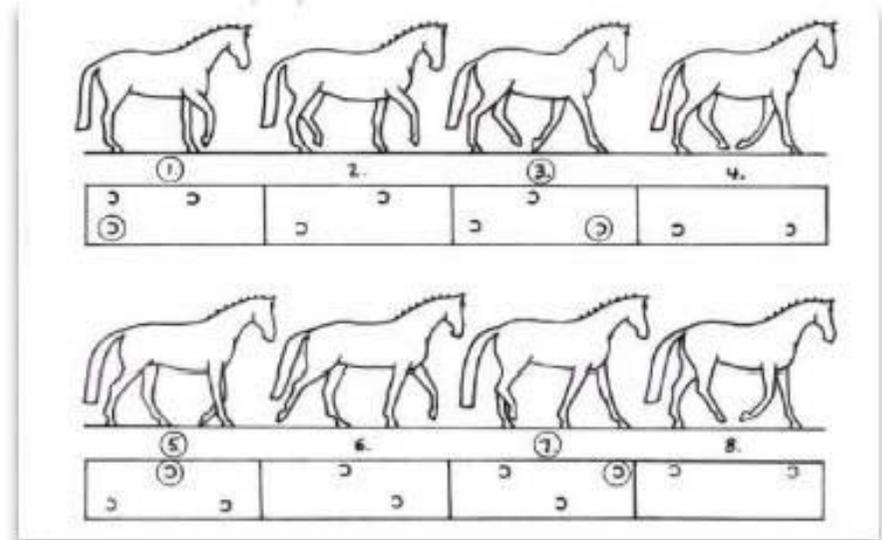


LE ANDATURE: IL PASSO

Il passo è un'andatura...

- In quattro tempi. Quattro posate distinte per diagonali, con intervalli uguali tra una battuta e l'altra
 - AS - PD - AD - PS
- Camminata. Manca il tempo di sospensione
- Basculata e simmetrica
- In alcuni istanti i bipedi laterali devono formare una "V"

E' l'andatura dove le imperfezioni dell'addestramento del cavallo appaiono più evidenti



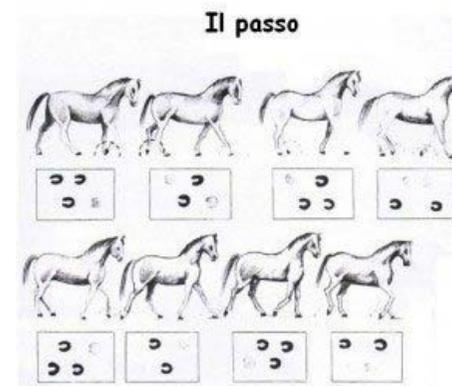
Il passo è un'andatura in 4 tempi con 8 fasi (i numeri cerchiati indicano la battuta)

LE ANDATURE: IL PASSO

Errori

- Sequenza delle battute non corretta
- Mancanza di attività del posteriore
- Riunione insufficiente
- Insufficiente estensione delle falcate
- Irregolarità
- Contatto irregolare

- Movimento in due tempi:
 - Movimento per bipedi laterali. Quando anteriore e posteriore dello stesso lato si posano quasi contemporaneamente, fino a diventare un movimento di ambio
 - Trottignare. Per bipedi diagonali
- Anteriori o posteriori mostrano una differente ampiezza delle falcate (più lunghe o più corte, davanti o dietro)



LE ANDATURE: IL PASSO nelle sue sfumature

Passo medio

- Regolare e senza costrizioni
- Distensione moderata, i posteriori si posano davanti all'orma degli anteriori
- Cavallo nella mano, permettendo il naturale movimento di testa e collo



LE ANDATURE: IL PASSO nelle sue sfumature

Passo (in mano)

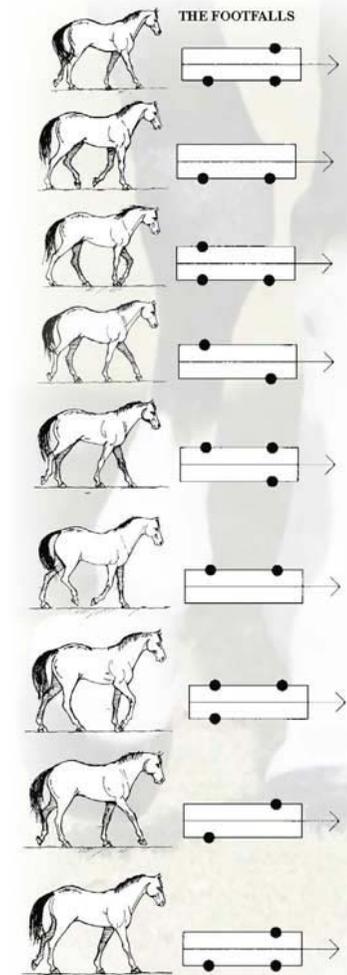
- Passi più corti rispetto al medio, ma più elevati: le articolazioni si flettono più marcatamente e con più attività
- I posteriori ben ingaggiati, le orme non dovrebbero di norma sopravanzare quelle degli anteriori
- Cavallo nella mano, capacità di portarsi in equilibrio e maggiore attività
- La fronte si avvicina alla verticale



LE ANDATURE: IL PASSO nelle sue sfumature

Passo Libero

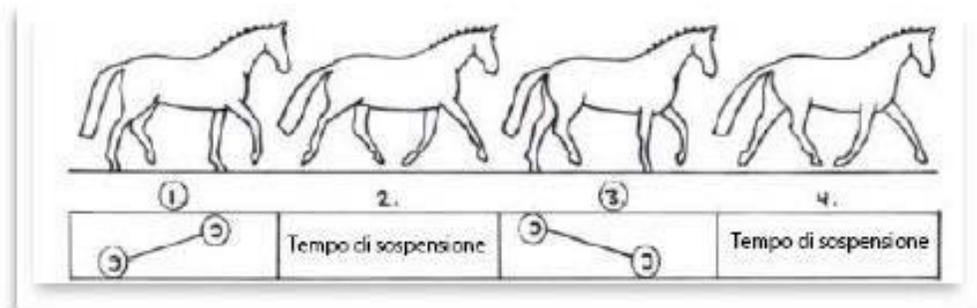
- Andatura di distensione
- Cavallo è libero di distendere completamente l'incollatura e di abbassare la testa
- L'andatura mantiene la sequenza corretta
- I posteriori ben ingaggiati, le orme dovrebbero di norma sopravanzare quelle degli anteriori



LE ANDATURE: IL TROTTO

Il trotto è un'andatura...

- In due tempi. Per bipedi diagonali
- Saltata. Tempo di sospensione
- Simmetrica
- Non basculata
- Il cavallo avanza mantenendo sempre l'equilibrio
- L'incollatura svolge la sua funzione di bilanciare senza basculare anche in ragione dei poligoni di appoggio simmetrici
- Il trotto è eseguito seduto se non specificato altrimenti nella ripresa



Il trotto è un'andatura in 2 tempi con 4 fasi
(i numeri cerchiati indicano la battuta)



LE ANDATURE: IL TROTTO

Errori

- Al trotto riunito e di lavoro:
 - Trotto passagé (difesa, non avanza)
 - Impulso insufficiente
- Al trotto medio e allungato:
 - Incollatura/schiena rigida
 - Scarso allungamento del profilo
 - Azione irregolare
- Poca spinta dei posteriori (mancanza di parallelismo)
- Anteriore che si posa sul terreno dietro la sua proiezione
- Posizione del pastorale errata
- Trotto disunito o rotto (trafalco o travalco). Il cavallo trotta con il bipede anteriore e galoppa con quello posteriore
- Perdita di equilibrio



LE ANDATURE: IL TROTTO nelle sue sfumature

Trotto di Lavoro

- Falcate simmetriche ed elastiche, con una buona azione dei garretti
- Il cavallo rimane nella mano, con un equilibrio corretto
- Andatura intermedia tra trotto riunito e medio
- **Allungare le falcate:** estensione delle falcate e distensione generale della sagoma mantenendo lo stesso ritmo ed equilibrio del trotto di lavoro; viene richiesto in alcune riprese ed è una fase intermedia tra trotto di lavoro e trotto medio

Trotto Riunito

- Falcate simmetriche ed elastiche, con una buona azione dei garretti
- Il cavallo rimane nella mano, con un equilibrio corretto
- Falcate più corte e alte, flessione pronunciata delle articolazioni
- Elevata capacità di portarsi con garretti ben ingaggiati e libertà di movimento delle spalle
- Incollatura alta e rotonda



LE ANDATURE: IL TROTTO

nelle sue sfumature

Trotto Medio

- Falcate simmetriche ed elastiche, con una buona azione dei garretti
- Impulso e ritmo regolari, equilibrio corretto senza affrettare il movimento
- Il cavallo porta la fronte più avanti della verticale, rispetto a un trotto di lavoro, distende il collo ed abbassa la testa
- Andatura intermedia tra trotto riunito e allungato

Trotto Allungato

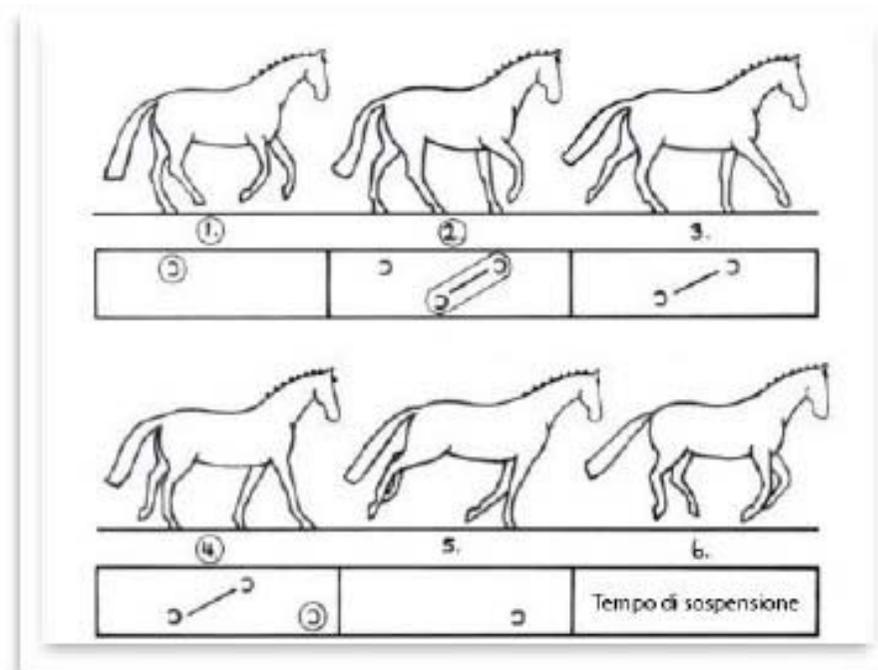
- Falcate molto ampie, gli zoccoli anteriori si posano davanti alla loro proiezione sul terreno
- Senza affrettare il movimento deve allungare per effetto della spinta del posteriore
- L'incollatura si distende senza appesantirsi mantenendo il contatto



LE ANDATURE: IL GALOPPO

Il galoppo è un'andatura...

- In tre tempi
- Saltata. Tempo di sospensione
- Non simmetrica. Si identificano due successioni differenti nelle posate degli arti per il galoppo destro e sinistro (prende il nome dall'anteriore che si posa più avanti)
- Galoppo destro: PS - AS e PD - AD
- Galoppo sinistro: PD - AD e PS - AS
- Basculata



Il Galoppo è un'andatura a 3 tempi con 6 fasi
(i numeri cerchiati indicano la battuta)

LE ANDATURE: IL GALOPPO

Errori

- Galoppo in quattro tempi. Il secondo tempo (diagonale) si scompone poiché manca di impulso e/o coordinazione
- Galoppo traversato
- Galoppo disunito
- Cavallo che traina (galoppa con il bipede anteriore e trotta con il bipede posteriore)



LE ANDATURE: IL GALOPPO nelle sue sfumature

Galoppo di lavoro

- Falcate ampie e attive
- Il cavallo si muove in equilibrio e decontratto
- Andatura intermedia tra galoppo riunito e medio
- **Allungare le falcate:** estensione delle falcate e distensione generale della sagoma mantenendo lo stesso ritmo ed equilibrio del galoppo di lavoro; viene richiesto in alcune riprese ed è una fase intermedia tra galoppo di lavoro e galoppo medio



LE ANDATURE: IL GALOPPO nelle sue sfumature

Galoppo Allungato

- Massima copertura del terreno
- L'incollatura si distende ulteriormente, mantenendo il contatto
- Il cavallo è decontratto e agli ordini, nel controllo e in equilibrio

Galoppo Riunito

- Falcate corte ed energiche
- Tempo di sospensione marcato
- Incollatura alta, sostenuta dalla mano



LE TRANSIZIONI

TRANSIZIONE:

- **tra le andature: passaggio da un'andatura ad un'altra**
- **nell'andatura: passaggio da una modalità ad un'altra all'interno della stessa andatura.**

Le transizioni sono considerate la verifica dell'equilibrio.

Si intendono a salire (passo/trotto; trotto di lavoro/ trotto allungato) o a scendere (galoppo/trotto; trotto di lavoro/trotto riunito).

Per esempio: un passaggio passo/trotto è una transizione a salire da un'andatura ad un'altra; un passaggio trotto di lavoro/trotto riunito è una transizione a scendere all'interno della stessa andatura.



GLI AIUTI

AIUTI naturali :

Voce: utilizzo della voce
è un mezzo che stimola, calma, gratifica e dispone ad obbedire alle azioni che gli vengono impartite

Mani: azioni delle redini
per seguire la bocca del cavallo, contenerne l'impulso, dare la direzione. Agiscono sulla bocca per mezzo dell'imboccatura, con un contatto morbido e costante

AIUTI ausiliari:

- Frusta: azioni e uso della frusta**
1. **Indicativa:** aiuta nella richiesta di flessione aiuta nella richiesta di impulso in avanti o di riunione
 2. **Coercitiva:** deve sempre tener conto della sensibilità del cavallo ed essere quindi ad esso proporzionata



Guida di un attacco pariglia



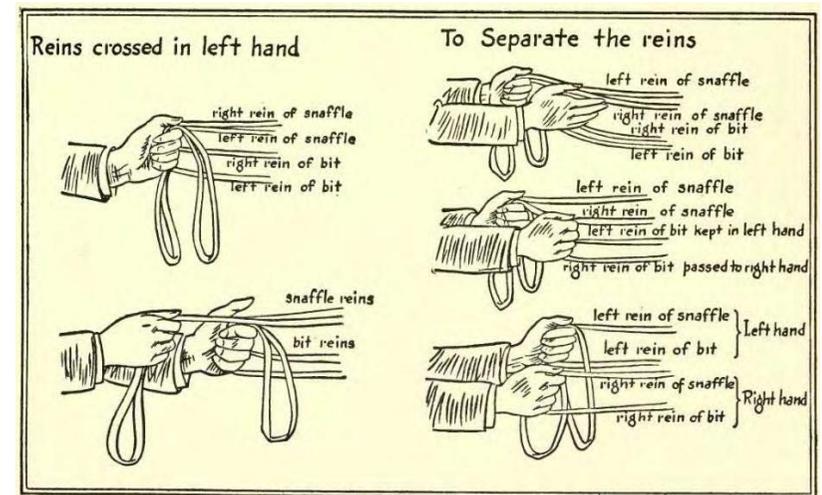
IL SIMULATORE DI GUIDA

Regolazione delle redini per la pariglia:

- Redini urgheresi
- Redini inglesi

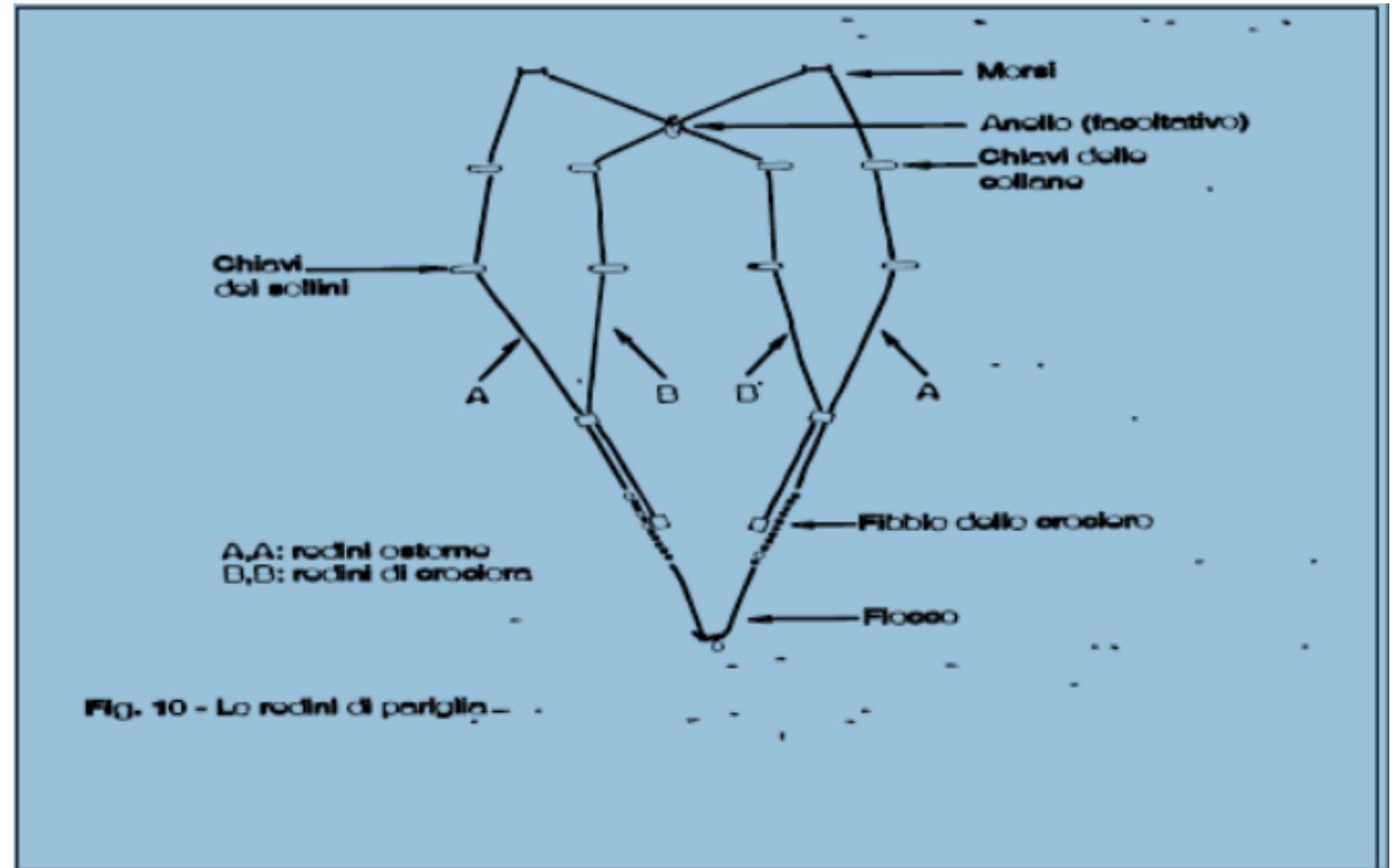
Regolazione delle redini per il tandem:

- Redini ungheresi
- Redini Achenbach



USO DELLE REDINI

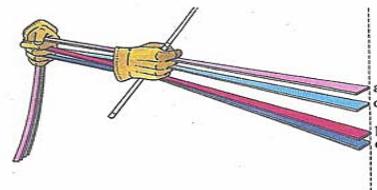
- Tecnica di guida di una pariglia
- Uso delle redini e della frusta durante una volta



USO DELLE REDINI

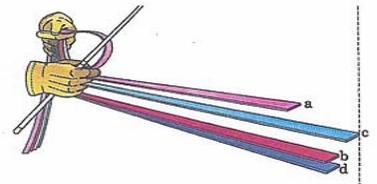
Raddoppio redini di volata per un attacco tandem

TENUTA ALL'INGLESE

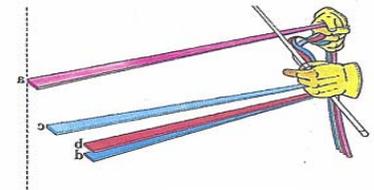


a	LEADER SINISTRA
b	LEADER DESTRA
c	WHEELER SINISTRA
d	WHEELER DESTRA

SPECIFICO PER TANDEM

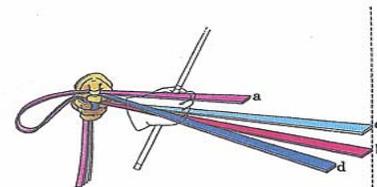


girare a sinistra

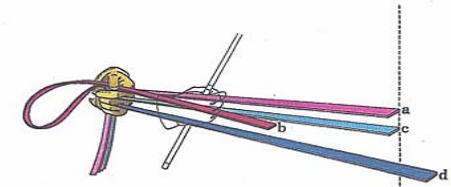


girare a destra

TIRO A QUATTRO + TANDEM



girare a sinistra



girare a destra



IL LAVORO DEL CAVALLO AGONISTA

- Riscaldamento
- Addestramento
- Defaticamento



IL LAVORO DEL CAVALLO AGONISTA

Riscaldamento – obiettivi

- Base della scala del training: cavallo calmo e decontratto utilizzando le transizioni fra le andature
- attivazione di tutte le articolazioni



IL LAVORO DEL CAVALLO AGONISTA

Addestramento:

- Richieste chiare
- Premiare il cavallo all'ottenimento delle richieste mediante il rilascio della mano
- Utilizzo della voce bitonale
- Creazione di intervalli nella fase di lavoro intenso utilizzando il passo libero



IL LAVORO DEL CAVALLO AGONISTA

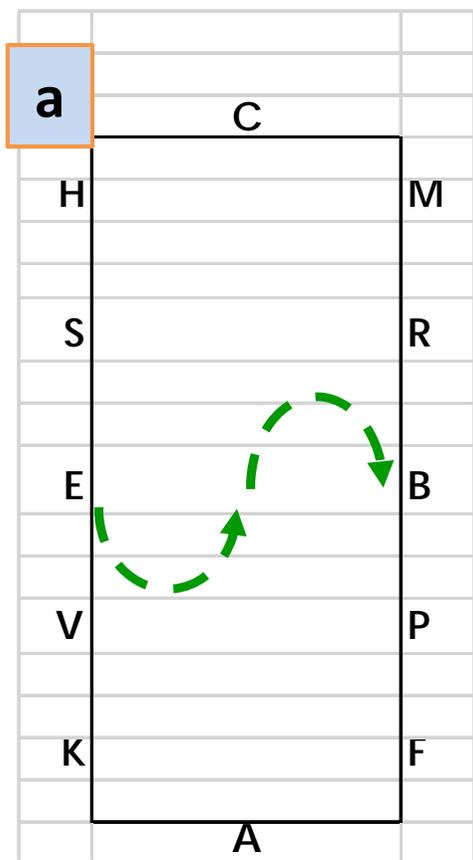
Defaticamento

- riuscire ad ottenere stretching della parte dorsale della schiena del cavallo
- profilo del cavallo «lungo» con garrese alto (no schiacciamento)
- Utilizzo delle serpentine per agevolare la decontrazione



LE FIGURE DI MANEGGIO DI LIVELLO AVANZATO

TESTO FEI 2*



a. Serpentina al trotto riunito

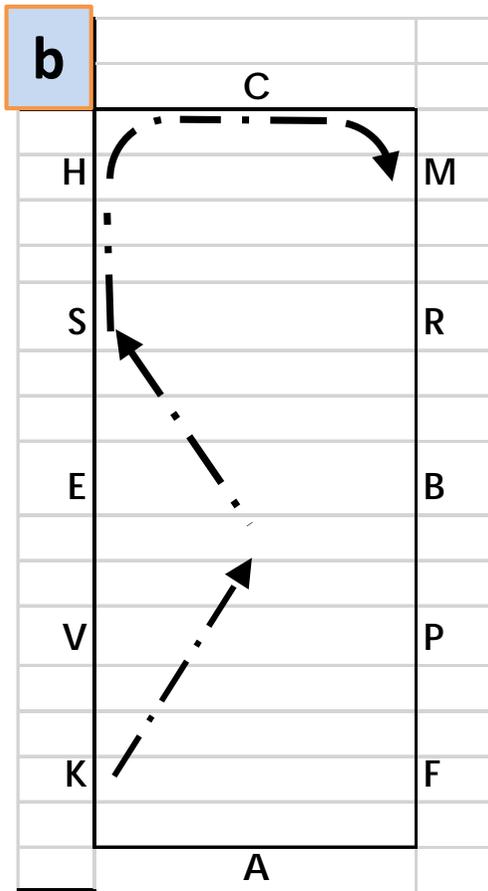
In questa figura il cavallo deve avere un buon impulso, deve essere riunito con incollatura alta e flesso.

I cerchi sono di 20 mt. collegati tra di loro



LE FIGURE DI MANEGGIO DI LIVELLO AVANZATO

TESTO FEI 2*

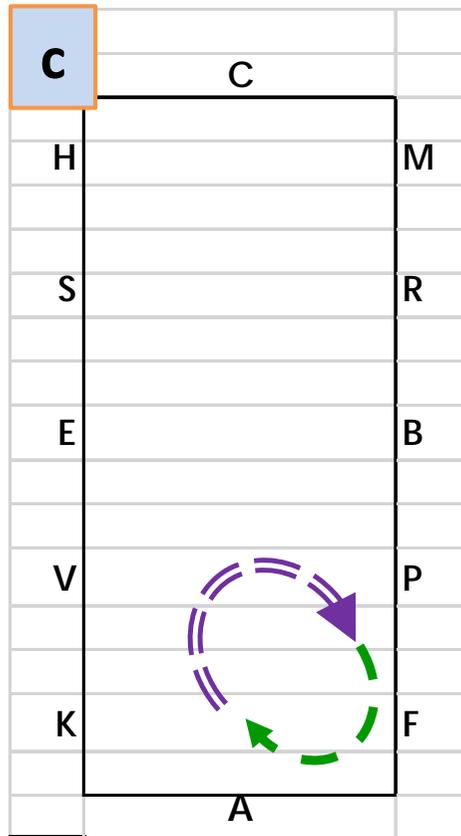


b. Trotto di lavoro deviazione di 20 mt
In questa figura il cavallo dovrà avere Impulso, contatto, attività dei posteriori mantenendo un'andatura intermedia tra il trotto riunito ed il trotto medio.
Falcate elastiche e buona azione dei garretti.
Mantenimento del contatto nella mano, equilibrio, energia, precisione



LE FIGURE DI MANEGGIO DI LIVELLO AVANZATO

TESTO FEI 2*



c. Trotto riunito circolo di 20 mt a destra e partenza al galoppo di lavoro effettuando un circolo di 20 mt. a destra

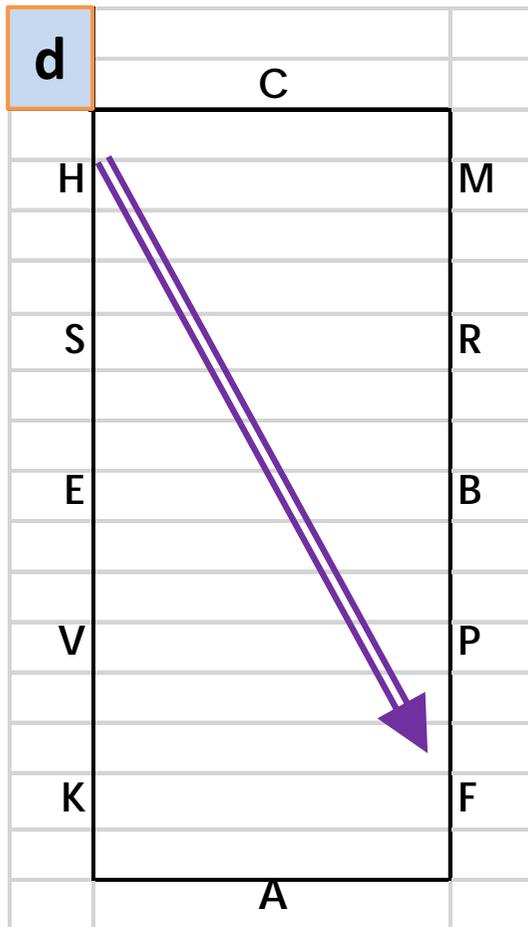
In questa figura il cavallo deve avere una buona flessione e decontrazione per favorire la partenza al galoppo.

Transizione al galoppo di lavoro.



LE FIGURE DI MANEGGIO DI LIVELLO AVANZATO

TESTO FEI 2*



d. Galoppo allungato

In questa figura il cavallo dovrà effettuare una transizione al galoppo allungato mantenendo l'impulso, allungamento del profilo e delle falcate, andando dritto



LA PROVA DELLA MARATONA

La prova di maratona è una prova di regolarità e di velocità su un percorso nel quale sono inseriti fino ad 8 ostacoli fissi, naturali o artificiali, spesso con passaggi d'acqua, ma anche forti pendenze, terreni sabbiosi ed insidiosi per una carrozza.



LA MARATONA

- Scelta della traiettoria in base alle caratteristiche dell'attacco
- Il ruolo del groom:

Verifica dei tempi delle fasi
Bilanciamento della carrozza
Collaborare con il driver per ricordare le traiettorie scelte



LA MARATONA

I Tempi e le fasi

Regolamento FEI

LIVELLO	Fase A			Riscald. Controll. durata	Fase B			
	Distanza km	Velocità Cavalli	Velocità Pony		Distanza km	Velocità Cavalli	Velocità Pony	Numero Ostacoli.
Camp.ti	7-9	12-14	11-13	25-30"	7-9	14	13	8
3* / 4*	5-9	12-14	11-13	25-30"	5-9	14	13	6-8
2*	5-9	11-13	10-12	25-30"	5-9	12-14	11-13	5-7
J + U25	4-6	11-13	10-12	25-30"	4-5	12-14	11-13	5-6
Children	4-6		10-12	25-30"	4-5		11-13	4-5
PARA	4-7	11-13	10-12	25-30"	4-8	12-14	11-13	5-6



LA MARATONA

Ostacoli di campagna

variazioni di
pendenza del
terreno



LA MARATONA

Ostacoli di campagna

passaggio
in acqua



LA MARATONA

Ostacoli di campagna

Le traiettorie:

- Giusta sequenza delle lettere
- Ottimizzazione delle linee in base alla tipologia di cavalli e alle capacità tecniche del guidatore



LA PROVA CONI

La prova dei coni è una prova di maneggevolezza che prevede 20 ostacoli delimitati da coni tra i quali deve passare la carrozza cercando di non fare cadere la pallina appoggiata sul vertice dei coni posti ad una distanza minima di 15 cm in più della carreggiata della carrozza.



I CONI

Ostacoli mobili

Tabella velocità

Regolamento FEI

Categoria (Cavalli)	Percorso	Categoria (Pony)	Percorso
Tiri a Quattro	240 m/min	Tiri a Quattro	240 m/min
Pariglie	250 m/min	Pariglie	250 m/min
Singoli	250 m/min	Singoli	260 m/min



I CONI

Ostacoli mobili

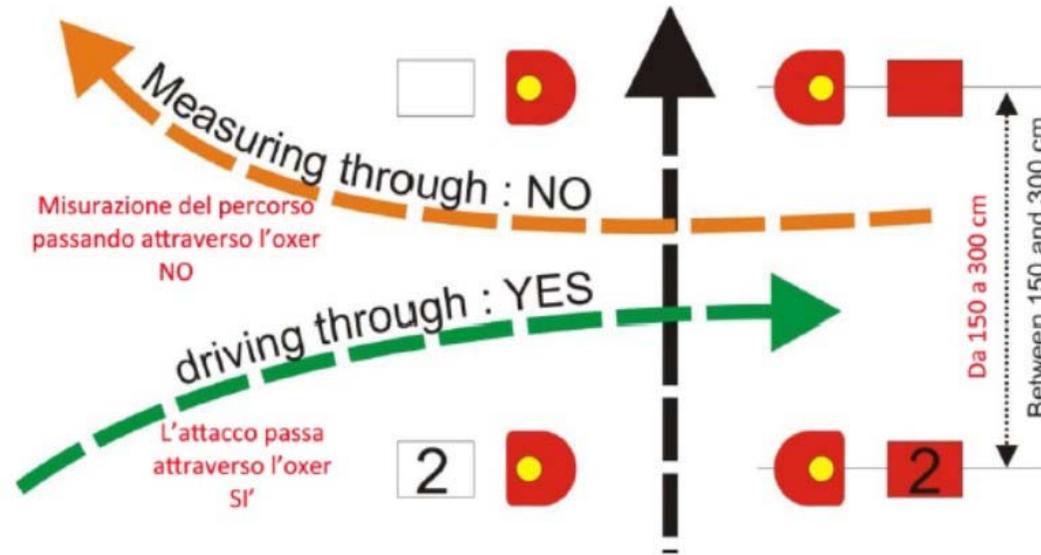
- Scelta delle traiettorie
- Identificazione del ritmo necessario alla velocità richiesta dalla categoria



I CONI

Ostacoli mobili

ostacoli multipli:
oxer



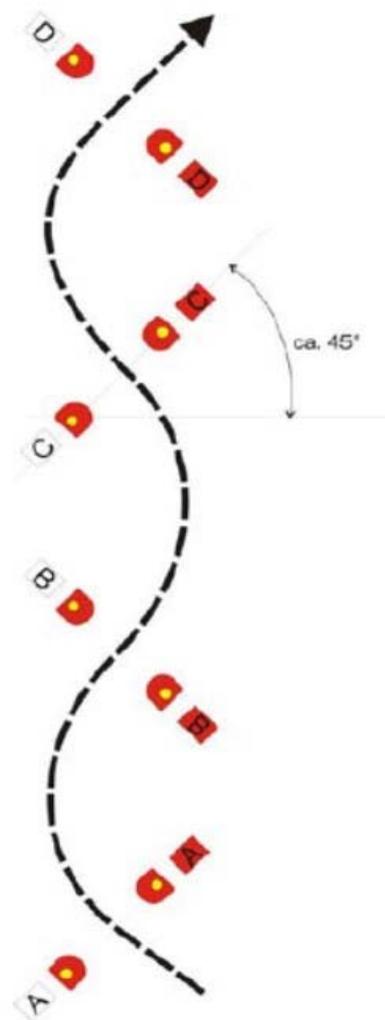
Distanza tra le due coppie di con: minimo 1,5, massimo 3 metri



I CONI

Ostacoli mobili

Onda



REGOLAMENTI E REGOLAMENTAZIONI FISE

- Manifestazioni e concorsi: generalità
- Iscrizioni e partecipazioni
- Guidatori e groom classificazione e limiti d'età
- Le categorie di Attacchi: Elementare ed Agonistiche
- Bardature ed imboccature
- Carrozze e finimenti
- I Regolamenti FEI Attacchi



LE PATENTI FISE PER GLI ATTACCHI

Disciplina delle autorizzazione a montare

- A ludica
- Brevetto Attacchi
- 1G Attacchi
- 2G Attacchi



Bibliografia

Fonti tratte e/o rielaborate da:

Fise, Regolamento Disciplina Attacchi Nazionale

Fei, Driving and Paradriving rules

FISE, Testo Guida

FISE, Testo Guida per i Corsi di Tecnici di Attacchi

FISE, UD 3 DRESSAGE 1 Redatta da Laura Conz

FISE, UD 3 DRESSAGE 2 Redatta da Laura Conz

FISE, UD 3 DRESSAGE 3 Redatta da Laura Conz

Realizzazione Materiale Didattico per la Formazione della Disciplina Attacchi

Cristiano Cividini per la parte tecnica

Valentina Mauriello per la produzione pratica/grafica

