

VADEMECUM

relativo alla parte teorica per il conseguimento
dell'autorizzazione a montare 1° GRADO



Federazione Italiana Sport Equestri
Comitato Regionale Sardegna

ELABORATO DAL C.R. SARDEGNA

che ringrazia per la collaborazione

Avv. Susanna Pisano per il Salto Ostacoli

Dott. David Vensi per il CCE

Sig.ra Laura Berruto per il Dressage

Sig. Angelo Morgera per la Tecnica Equestre, Ippologia e cura del cavallo

NOTIZIE SUL CONCORSO DI SALTO OSTACOLI

NOTIZIE ALLA DATA DEL 15/04/21



ELABORATO DAL C.R. SARDEGNA

Codice di Condotta per il Benessere del Cavallo della Federazione Equestre Internazionale (FEI) (www.fei.org)

La F.I.S.E. richiede che chiunque sia coinvolto nelle attività degli sport equestri aderisca al presente codice di condotta, e riconosca e accetti come principio fondamentale che il benessere del cavallo debba sempre essere prioritario, e mai subordinato a esigenze agonistiche o commerciali.

“Il benessere del cavallo è principio fondamentale da applicare in ogni occasione di addestramento, allenamento, gestione generale del cavallo, dei metodi di lavoro, nonché per la ferratura, la bardatura e il trasporto.

I cavalieri ed i cavalli devono essere fisicamente ben allenati e in buona salute per poter partecipare a manifestazioni sportive. Questo anche con riferimento all'uso di aiuti, farmaci o al ricorso ad interventi chirurgici che possano comprometterne il benessere e la sicurezza, ovvero ad eventuale stato di gravidanza.

Le competizioni non devono essere pregiudizievoli per il benessere del cavallo. Si richiede di prestare adeguata attenzione alle condizioni dei campi di gara ed in generale ai terreni su cui si svolge la manifestazione sportiva, alle condizioni meteorologiche, alla scuderizzazione e all'idoneità del cavallo per affrontare il viaggio di ritorno dopo la gara.

Bisogna assicurarsi che i cavalli ricevano le dovute attenzioni dopo aver gareggiato, e che siano trattati al termine della propria carriera agonistica con cura. In ciò vanno ricomprese adeguate cure veterinarie, interventi in caso di infortuni sportivi, ritiro dalle competizioni ed eutanasia.”

La F.I.S.E. raccomanda a tutti coloro che sono coinvolti negli sport equestri a raggiungere il massimo livello di formazione nelle rispettive aree di attività. Le difficoltà tecniche sono proporzionate fra loro affinché risultino più competitivi i binomi che riescono a primeggiare in tutte le prove.

I Concorsi di Salto Ostacoli (art. 26 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Si distinguono in: **Concorsi Sociali e Intersociali; Concorsi Promozionali; Concorsi Training Show; Concorsi di Interesse Federale; Concorsi Eventi Speciali; Concorsi Circuito Cavalli Giovani; Concorsi Internazionali; Concorsi di Sviluppo; Concorsi Nazionali.**

I Concorsi Nazionali (art.47 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

A loro volta si distinguono sia in base alle giornate di svolgimento: ✓ concorsi di tipo **A** (tre o più giornate di gara); ✓ concorsi di tipo **B** (due giornate di gara); ✓ concorsi di tipo **C** (una giornata di gara); sia in base al monte premi in denaro: ✓ ogni concorso di tipo **A-B-C** si classifica in **0, 1, 2, 3, 5 o 6** stelle

Partecipazione Cavalli (art. 2 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Tutti gli equidi che svolgono attività federale devono essere iscritti al **Ruolo Federale del Cavallo**. Il soggetto tenuto a tutti gli obblighi e adempimenti previsti dal **Regolamento Veterinario F.I.S.E.** è il/la cavaliere/amazzone che lo monta e per i

minori l'Istruttore titolare. Tali soggetti rispondono anche per gli aspetti relativi all'Antidoping umano e veterinario, e per maltrattamento al cavallo o pony. Sono previste categorie riservate e regole particolari per i cavalli di **4/5/6/7 anni** e oltre

Partecipazione Cavalieri (art. 19 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

I cavalieri si classificano in **Giovanissimi, Children, Juniores, Under 18, Young Riders, Under 25, Seniores, Amazzoni, Ambassador**. Devono essere tesserati presso un Ente/Circolo affiliati FISE e possedere una patente: **A** (Ludica) (anni 5 + solo pony, anni 8+ con cavalli), **B** (Brevetto) (anni 8 +), **I grado** (anni 9 +), **II grado** (anni 12 +). Ogni patente abilita la partecipazione a categorie determinate

Tenuta Regolamentare (art. 24 Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Sia in gara, che durante la ricognizione del percorso, in campo prova e in occasione della cerimonia di premiazione, è **obbligatorio** che i/le concorrenti partecipanti indossino la tenuta regolamentare e il **cap debitamente allacciato** dal momento in cui si monta a cavallo, anche fuori dai campi prova o gara. E' consentito indossare: **giacca** (colori nero, bleu chiaro o scuro, grigio chiaro o scuro, rosso, bordeaux, marrone, verde) o con i colori dell'Ente o Comitato Regionale presso il quale si ha residenza sportiva; **pantaloni** bianchi o beige; **camicia o polo** bianca o di colori tenui, con manica lunga o corta, con colletto bianco. Per le sole amazzoni anche con **pistagnina** bianca; **cravatta o plastron** bianco, ad eccezione delle amazzoni quando indossano pistagnina; **stivali** neri o marroni con o senza risvolto. Dal 1 maggio al 30 settembre (o a discrezione del Presidente di Giuria) è consentito l'uso della tenuta "estiva". **Il/la concorrente non in ordine con la tenuta obbligatoria è punito con ammenda di € 20.00.**

Programma (art. 55 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Il **Programma** di ciascuna Manifestazione sportiva è predisposto dal **Comitato Organizzatore**, con il supporto della **Segreteria di Concorso** da questi incaricata, nel rispetto delle prescrizioni dei Regolamenti F.I.S.E. applicabili, e pubblicato dal Comitato Regionale competente per territorio. Successivamente nessuna modifica può essere apportata al programma dal Comitato Organizzatore, ma durante il concorso, per particolari esigenze organizzative connesse alla migliore riuscita della manifestazione, può essere variato il previsto ordine di svolgimento delle gare. Una manifestazione si intende iniziata 24 ore prima dell'inizio della prima gara ed ultimata un'ora dopo la fine dell'ultima gara.

Per qualsiasi tipo di manifestazione il/la **Presidente di Giuria**, consultato il/la **Direttore/rice di Campo** e d'intesa con il **Comitato Organizzatore**, predispone, un programma orario di massima delle categorie di ciascuna giornata.

Il Programma generale deve contenere oltre all'elenco delle gare, la specificazioni dell'organico tecnico, dei servizi, del numero dei box disponibili per la scuderizzazione, delle quote e dei termini di iscrizione.

Categorie (art. 64 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Le categorie programmabili nei concorsi di salto ostacoli sono suddivise in **Addestrative** (A 90/145), **Cat. Riservate** (L 20/70 – B 80/110 – 4/5/6 anni), **Cat. Comuni** (C115/160) e **Cat.open** (C120/125). L'altezza e la tipologia dei binomi ammessi ad ognuna di esse determina diverse specifiche tecniche su ostacoli, tempo e velocità.

È fatto obbligo al/la **Direttore/rice di Campo** di attenersi alle entità previste nel Regolamento, per quanto riguarda altezze e larghezze degli ostacoli e rispetto delle caratteristiche della categoria per come definita dal **Prontuario F.I.S.E.**

Le categorie sono distinte, a seconda delle specialità tecniche in **Cat. di precisione** (**TAB A** a parità di penalità, classifica ex aequo), **Cat. a tempo** (**TAB A** a parità di penalità classifica il minor tempo impiegato; **TAB C** classifica in base al minor tempo determinato aggiungendo al tempo effettivamente impiegato le penalità agli ostacoli ridotte in secondi), **Cat.di caccia** (**TAB C** una parte del percorso può svilupparsi anche fuori dal normale campo di gara).

Il **Prontuario F.I.S.E.**, allegato al Regolamento Nazionale di Salto Ostacoli prevede 40 diverse formule di gara per le suddette categorie (**a barrage, a manches, a fasi etc..**)

Possono essere programmate categorie **qualificanti** (C115/C135) ai fini del conseguimento del 1° e del 2° Grado.

Normalmente una categoria può essere effettuata solo quando almeno 5 cavalli sono dichiarati partenti tranne che per le categorie riservate (cavalli e/o cavalieri), qualificanti, senza monte premi e senza premi in oggetto di rilevante valore.

Dirigenti e servizi (art. 82 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Per ogni Concorso devono essere nominati e inseriti nel **Programma**:

Giuria

- **Presidente di Giuria** (nomina **FISE/Comitato Regionale**)
- **Ufficiali di Gara** (nomina **Comitato Organizzatore /FISE**)
- eventuali **Giudici di merito, di equitation, di stile** (nei numeri specificati dal Regolamento; nomina **Comitato Organizzatore /FISE**)
- **Steward** (uno o più a seconda di numero campi/iscritti; nomina **Comitato Organizzatore / FISE**)

Tutti i soggetti devono essere iscritti nei relativi **Ruoli Federali** e previsti nel rispetto dei numeri minimi e delle caratteristiche stabiliti dal Regolamento.

La **Giuria**, composta da un numero variabile di Giudici (**non inferiore a 2**) rimane in carica per l'intera durata della manifestazione e svolge principalmente i compiti di giudicare e controllare il corretto svolgimento delle gare.

Il/La **Presidente di Giuria** ha il compito e la responsabilità di assicurare l'osservanza, da parte di tutti coloro che hanno una qualunque funzione od incarico inerente la manifestazione, delle norme contenute nei **Regolamenti F.I.S.E. e CONI** per quanto applicabile, nonché di quanto stabilito nel programma del Concorso. Ha competenza su tutti i controlli di regolarità di ogni atto/comportamento (iscrizioni, firme e ordini di partenza, benessere dei cavalli, quote, premi etc...) che attenga allo

svolgimento del Concorso, sulla irrogazione delle sanzioni e li svolge in accordo e con l'ausilio dei componenti la **Giuria**.

A supporto della Giuria il **Comitato Organizzatore** nomina un/a **Segretario/a di Giuria** e uno/a **Speaker**.

Servizi

Nomina a cura del **Comitato Organizzatore**:

- **Direttore del Concorso** (Show Director);
- **Direttore di Campo** (ed eventuali assistenti scelti nell'apposito Elenco predisposto dalla F.I.S.E.);
- Servizio di **Segreteria di Concorso** (scelto fra soggetti inseriti nell'apposito Ruolo F.I.S.E.);
- **Commissario alle Partenze** (per ogni campo prova);
- Servizio di **assistenza medica e di pronto soccorso** (medico e ambulanza);
- **Veterinario di Servizio** (secondo le specifiche relative alla tipologia di Concorso);
- **Maniscalco di Servizio** (secondo le specifiche relative alla tipologia di Concorso);
- **Responsabile alle scuderie** (quando ritenuto utile);
- **Servizio di cronometraggio** (secondo le specifiche relative alla tipologia di Concorso).

Iscrizioni (art. 116 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

I/Le concorrenti possono iscriversi **solo** quando in regola con il **Tesseramento F.I.S.E.** e con la prescritta certificazione medica con scadenza successiva alla data dell'ultimo giorno della Manifestazione.

I cavalli possono essere iscritti **solo** quando in regola con l'iscrizione al **Ruolo federale del cavallo F.I.S.E.** e con le prescritte vaccinazioni, e eventuali norme speciali in vigore. **Il cavallo per essere ammesso nell'area della Manifestazione deve sempre essere accompagnato dall'originale del documento di identificazione e vaccinazione la cui esibizione può essere richiesta dal Presidente di Giuria, il Veterinario di Servizio, la Segreteria di Concorso in qualsiasi momento.**

Le iscrizioni devono essere effettuate tramite le procedure del sistema **Iscrizioni on-line FISE**. Dalle ore 00,00 del giorno di inizio delle gare **non** è consentito accettare iscrizioni.

Il/la concorrente Under 18 deve essere iscritto/a a cura dell'Ente di tesseramento e assistito/a dal/la proprio/a Istruttore/rice; qualora impossibilitato/a, può **delegare all'atto della iscrizione altro/a istruttore/rice di idoneo livello**.

La **Quota di Iscrizione** può essere per singola giornata o forfettaria e varia in funzione del numero dei percorsi ai quali il cavaliere si sia iscritto, o di quelli in più cui eventualmente abbia partecipato.

I/Le concorrenti sono tenuti/e a pagare le iscrizioni alla **Segreteria di Concorso** prima di lasciare la sede della stessa e in caso di morosità persistente, ai sensi del **Regolamento Generale FISE**, l'operatività del tesseramento può essere sospesa senza indugio ai fini della partecipazione a successive manifestazioni sportive.

E' previsto un numero massimo di percorsi ammissibili per giornata di concorso, compresi i fuori classifica, raggiunto il quale, la **Segreteria di Concorso**, che ne ha la

responsabilità, è tenuta a comunicare al **Presidente di Giuria** l'eventuale numero di cavalli o percorsi in eccedenza, affinché questi disponga l'esclusione.

Ordini di partenza (art. 126 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Concorrenti e Istruttori (per gli Under 18) entro le ore 18.00 del giorno precedente la prima giornata di gara o entro 30 minuti successivi dalla conclusione dell'ultima categoria per le successive – appongono la **“firma di partenza”** valida come **“Dichiarazione di Partenza”** sugli elenchi predisposti dalla **Segreteria di Concorso** ed esposti in bacheca. La mancata **“firma”** è da intendersi come rinuncia a partire nella singola giornata di gara.

La **Segreteria di Concorso** predispone e rende noti gli **ordini di partenza** per ciascuna categoria mettendoli on line, affiggendoli in bacheca e a disposizione dei/le concorrenti che sono tenuti/e a conoscerli e rispettarli.

L'**ordine di partenza** attribuisce per sorteggio un numero di testiera ad ogni binomio iscritto e deve essere rispettato.

Deve essere garantito, dalla **Segreteria di Concorso** ed eventualmente a cura della **Giuria**, un idoneo intervallo stimato in otto percorsi ovvero 15 minuti circa, tra ogni cavallo montato da uno/a stesso/a cavaliere/amazzone.

Il **posticipo** nell'ordine di partenza **può** essere autorizzato anche per cause di forza maggiore, riconosciute tali ad **insindacabile giudizio** della **Giuria**.

La **Segreteria di Concorso** ha cura di predisporre l'**Ordine di Partenza** affinché prima partano tutti i cavalli e successivamente tutti i pony o viceversa.

L'**ordine di partenza** non può **mai** essere mutato nei barrage, nelle categorie a due manches o a due percorsi.

Campo prova (art. 128 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Salvo differenti disposizioni della Giuria è permesso l'esercizio fisico e la preparazione atletica dei cavalli in **Campo Prova** da un'ora prima dell'inizio della prima categoria a un'ora dopo la fine dell'ultima categoria della giornata. **Negli altri orari il Campo Prova deve essere considerato chiuso.**

Il/La **Presidente di Giuria** determina il numero dei concorrenti ammessi al lavoro preparatorio nel Campo Prova per assicurare il regolare avvicinarsi dei concorrenti nel numero fissato e nella successione stabilita dall'**ordine di partenza**.

L'ingresso al **Campo Prova** è limitato strettamente ad **un/a** addetto/a ai lavori per ogni binomio.

I/Le tesserati/e radiati, sospesi o squalificati **non** possono accedere al **Campo Prova**.

I/Le concorrenti under 18 sono accompagnati/e e assistiti/e in **Campo Prova**, e quando previsto in Campo Gara, da **Istruttore/rice** che abbia i requisiti individuati dal Regolamento Formazione Istruttori.

I/Le Concorrenti maggiorenni possono essere assistiti/e in campo prova da persona maggiorenne, rispondendo per responsabilità oggettiva delle loro eventuali infrazioni ai **Regolamenti CONI o F.I.S.E.** davanti agli **Organi di Giustizia Sportiva**.

All'ingresso del **Campo Prova** è affisso l'elenco dei soggetti autorizzati all'ingresso e il grafico del percorso.

E' proibito lavorare i cavalli alla corda e deve essere messo a disposizione dal **Comitato Organizzatore** uno spazio apposito.

In **Campo Prova** sono disposti almeno due ostacoli (uno dritto ed uno largo), inquadrati dalle prescritte bandiere; non possono essere costruiti ostacoli di dimensioni **superiori di cm 10** (altezza e/o larghezza) le dimensioni massime previste per la categoria in corso di svolgimento o da svolgersi; **è vietato**: l'uso di barriere monocolori, il salto di un ostacolo costituito da una sola barriera posta ad altezza superiore a cm 130 inclusi, l'uso di ostacoli con materiale diverso da quello messo a disposizione dal **Comitato Organizzatore**, appoggiare sulle barriere o elementi dell'ostacolo coperte, giacche etc., tenere a mano gli ostacoli o toccarli in prossimità del salto, saltare ostacoli larghi alla rovescia, passeggiare o trottare sulle barriere rialzate da terra.

Campo gara (art. 134 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Il **Campo Gara** è uno spazio **recintato chiuso** destinato dal **Comitato Organizzatore** allo svolgimento delle categorie del Concorso. Dalle 24 ore prima dell'inizio della prima categoria e fino al termine dell'ultima, **è vietato** l'accesso dei cavalli.

In caso di impraticabilità del **Campo Prova**, un ostacolo di prova, non facente parte del percorso deve essere posizionato nel **Campo Gara** e potrà essere saltato o provato a saltare per non più di due volte pena l'eliminazione.

Prima dell'inizio di una categoria in programma, il/la **Presidente di Giuria**, o il/la **Giudice** che presiede la categoria, procedono a supervisionare il percorso di gara e all'apertura dello stesso con il suono della campana e l'annuncio con altoparlante, per la **ricognizione** consentita ai/lle concorrenti presenti nell'Ordine di Partenza della/e categoria/e che deve essere effettuata nei tempi concessi dalla **Giuria**.

Il/Le concorrenti possono essere accompagnati/e in **Campo Gara** per la ricognizione del percorso da Istruttore/rice, proprietari del cavallo, da altri/e tesserati/e F.I.S.E.

Soggetti radiati, sospesi o squalificati **non** possono accedere al **Campo Gara**.

Tutti coloro che entrano in campo per la ricognizione debbono avere un **abbigliamento**

consono a termini di Regolamento.

L'ingresso in **Campo Gara** dei/lle concorrenti deve avvenire nel rispetto dell'**Ordine di Partenza**. E' sempre obbligatoria la presenza in campo di due binomi.

Il/La concorrente che si appresta ad effettuare il proprio percorso si presenta in campo **esclusivamente a cavallo** alla chiamata del nominativo del cavallo, o del binomio o del numero. Si dirige sotto il palco della **Giuria** per la **presentazione** e il **saluto** se non espressamente dispensati.

Dal suono della **campana** che **autorizza** l'inizio del percorso decorre il countdown di **45 secondi** per il taglio della linea di partenza e l'inizio del percorso.

In ogni momento, durante la gara, il/la concorrente può segnalare alla **Giuria** l'esigenza di sospendere il tempo a propria disposizione **alzando un braccio**. La **Giuria**, condivisa l'esigenza segnalata, interrompe lo scorrere del tempo con un **suono** della **campana** e con altro **successivo suono** segnala al concorrente il

superamento delle cause che hanno determinato l'interruzione, e contestualmente riprende il cronometraggio.

In caso di circostanze impreviste o che per qualsiasi causa impediscano la regolare esecuzione del percorso, la **Giuria** con il **suono** della **campana** indica al/la concorrente di sospendere il proprio percorso e il cronometro è arrestato. Risolta la situazione la **Giuria**, con **ulteriore suono** della **campana**, comunica che può riprendere il percorso. Il/La concorrente deve ripartire dal punto in cui il percorso è stato interrotto. Il concorrente che non si arresta, malgrado il suono della campana, può essere eliminato/a a giudizio della **Giuria**. Durante il periodo in cui è sospeso il conteggio del tempo eventuali disobbedienze o volte davanti agli ostacoli non sono penalizzate, mentre lo sono le cadute di cavallo o concorrente.

Concluso il percorso il/la concorrente prosegue **senza indugio** verso l'uscita dal Campo Gara, sempre a cavallo, salvo i casi in cui caduta, infortunio o altre palesi necessità giustifichino l'uscita a piedi.

Percorso e Ostacoli (art. 138 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Percorso

Il percorso è un tracciato con una sequenza di ostacoli predisposto dal Direttore di Campo che un concorrente deve seguire sul terreno per effettuare la gara.

Ha inizio nel momento in cui il binomio taglia la **linea di partenza**, individuata tra 2 pilieri che va attraversata lasciandosi a destra la bandiera rossa, e a sinistra la bandiera bianca e finisce nel momento in cui, dopo aver saltato l'ultimo ostacolo, il binomio attraversa il **traguardo di arrivo**, sempre nel senso indicato dalle bandiere.

La **lunghezza** del percorso è calcolata sulla linea media tra gli ostacoli idealmente eseguibile da un cavallo e determina, sulla base della velocità stabilita per la categoria, il **tempo massimo (TM)** per l'esecuzione della gara (oltre il quale si accumulano penalità) e il **tempo limite (TL)** (oltre il quale si è eliminati).

Il **grafico** del percorso è il disegno planimetrico della collocazione e tipologia di ostacoli di ciascuna categoria realizzato dal/la **Direttore/rice di Campo** è affisso in modo visibile, in prossimità dell'ingresso al Campo Prova. I/Le concorrenti hanno il dovere di consultare il **grafico** definitivo prima di entrare in campo ed hanno l'obbligo di attenersi a tutte le indicazioni in esso contenute che fanno fede anche nei casi di eventuali divergenze in campo.

Ostacoli e bandiere

Le **bandiere** fissate al piliere, devono essere disposte in modo che il binomio, nell'eseguire il percorso le attraversi avendo sempre le bandiere bianche alla sua sinistra, e le bandiere rosse alla sua destra.

Si usano per delimitare a) la **linea di partenza**; b) i **limiti degli ostacoli**; c) i **passaggi obbligati**; d) la **linea di arrivo**.

Gli **ostacoli** sono formati da elementi (**pilieri/candelieri/ripari**) laterali solidi e da un fronte stabile saltabile, delimitato dalle bandiere, costituito da elementi che, all'eventuale urto da parte del cavallo, devono cadere senza opporre significativa resistenza ed essere tali da **non** poter produrre danni a cavallo e/o cavaliere. Sono

individuati da un numero posto di fianco o davanti al piliere, comunque fuori dalla luce del salto.

Si distinguono in **“dritti o verticali”** quando tutti gli elementi sono situati su un solo piano verticale dalla parte affrontata dal cavallo nel salto; **“larghi o oxer”** quando gli elementi sono situati su più piani verticali, in modo tale cioè che il cavallo per superarli debba compiere un salto sia in altezza che in larghezza.

La **“riviera”** è costituita da uno specchio d’acqua che non deve avere alcun ostacolo né davanti, né in mezzo, né oltre lo stesso specchio d’acqua e si supera con un salto del cavallo in estensione.

Il **“fosso”** è costituito da uno specchio d’acqua o un tappeto di gomma che simula uno specchio di acqua mobile o fisso, con o senza acqua e può essere preceduto, sormontato o seguito da un ostacolo.

Un **ostacolo combinato (gabbia, doppia gabbia, etc.)**, si compone di due, tre o più elementi (salti) distanti tra loro non meno di 7 metri e non più di 12 metri, misurati tra le facce interne. Ogni ostacolo componente l’insieme, deve essere saltato separatamente e consecutivamente senza girare attorno ad alcun elemento. In caso di disobbedienza il/la concorrente è obbligato/a, sotto pena di eliminazione, a riaffrontare tutti gli elementi che costituiscono la combinazione anche se precedentemente superati. Tutte le penalità riportate in ciascun salto (compresi i salti eventualmente ripetuti) sono conteggiate separatamente e vengono sommate le une alle altre.

Penalizzazioni (art. 162 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Errori

Gli errori agli ostacoli commessi durante il percorso sono computati in penalità o in secondi, in base alla tabella adottata nella programmazione della categoria (**tabella A o tabella C**) o alla particolare regolamentazione di alcune categorie speciali.

Ostacolo Abbattuto: quando saltandolo (e sino al momento in cui il binomio si riceve dall’ostacolo successivo) una o più barriere o elementi superiori cadono anche se la caduta viene arrestata da un qualsiasi altro elemento dell’ostacolo, ovvero almeno una delle estremità della barriera o elemento superiore non poggia più sul suo proprio supporto.

Errore alla riviera quando il cavallo tocca l’acqua o il nastro o listello che la delimita con uno o più zoccoli/ferri.

Errore di percorso quando il/la concorrente: non compie il percorso conformemente al grafico affisso; trascuri le indicazioni del grafico indicanti il tracciato da seguire; non salti gli ostacoli nell’ordine stabilito; salti un ostacolo non facente parte del percorso. L’ **errore di percorso** è **rettificabile** se il binomio ritorna sul percorso tracciato senza aver saltato ostacolo differente da quello successivo a quello già saltato; **non è rettificabile** – e comporta l’eliminazione – quando il binomio abbia saltato un ostacolo non rispettando la successione prevista dal grafico.

Disobbedienze

Sono disobbedienze il **rifiuto** quando il cavallo si arresta davanti ad un ostacolo che avrebbe dovuto saltare; lo **scarto** quando il cavallo evita l'ostacolo che deve saltare o salta l'ostacolo al di fuori delle bandiere che lo inquadrano; la **difesa** quando il cavallo cerca di sottrarsi al movimento in avanti; **l'arresto** quando, durante il percorso, il/la concorrente, per qualunque motivo, ferma il proprio cavallo, ossia ne arresta del tutto il movimento in avanti; la **volta** quando il cavallo, tra due ostacoli consecutivi, taglia la traccia del proprio cammino percorso fra gli stessi ostacoli.

Caduta del/la **cavaliere/amazzone** quando, non essendo il cavallo caduto, si verifica una separazione tra cavallo e cavaliere/amazzone che tocchi il terreno o trovi un appoggio di qualunque natura che impedisca di toccare il terreno stesso; del **cavallo** quando la spalla e l'anca toccano il terreno oppure un ostacolo ed il terreno.

Aiuti di compiacenza qualsiasi intervento, sollecitato o meno dal/la concorrente e da chiunque promosso, fatto con lo scopo di facilitare il suo compito o di aiutare il suo cavallo nell'affrontare il percorso

Penalità

Tabella A

Gli errori si conteggiano in punti

4 punti per 1° disobbedienza, ostacolo abbattuto e errore alla riviera, 2° disobbedienza (fino a cat. 100 cm)

1 punto per TM superato anche nei barrage di precisione (ogni 4"), TM superato in barrage (ogni secondo)

6 secondi per correzione del tempo in disobbedienza con abbattimento

Eliminazione per 2° disobbedienza (cat. superiore 100 cm), 3° disobbedienza (fino a cat. 100 cm), caduta, TL superato

Tabella C

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

Il coefficiente di penalizzazione per ogni ostacolo abbattuto è di **4 secondi; 3 secondi** nei barrage e nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive.

Eliminazione per 2° o 3° disobbedienza (come sopra), caduta, TL superato.

Eliminazioni

A discrezione della Giuria

Sono cause di eliminazione soggette a valutazione della **Giuria** - che si determina ponendo particolare attenzione anche a: atteggiamento, attenzione, età ed esperienza del cavaliere, anche in funzione del tipo di concorso e di categoria (es: entrare in campo a piedi; non entrare in campo alla ripetuta chiamata del binomio; non fermarsi al suono della campana; rilevante difformità nel non indossare la tenuta regolamentare etc..)

Automatica applicata dalla Giuria

Sono cause obbligatorie di eliminazione che la **Giuria** ha il dovere di applicare - senza valutazioni facoltative (es: saltare in campo un qualsiasi ostacolo o iniziare il percorso prima del suono della campana; difesa del cavallo superiore a 45" continuativi; saltare un ostacolo

senza aver rettificato un errore di percorso o non facente parte dello stesso; uscire, concorrente e/o cavallo, dal campo prima della fine del percorso etc..).

La **Giuria** comunica l'essersi verificata causa di eliminazione mediante due suoni brevi e ravvicinati fra loro della campana con il divieto per il/la concorrente di iniziare o di continuare la prova in corso e l'obbligo di uscire celermente dal Campo Gara; in difetto può essere comminata una ammenda di € 20 e la squalifica dalla manifestazione.

Sanzioni (art. 182 e segg. Reg. Naz. Salto Ostacoli)

Ogni comportamento di **Concorrenti, Proprietari, Detentori di cavalli e comunque tesserati FISE** che violi norme statutarie e regolamentari della FISE e del CONI è passibile di sanzioni.

Le sanzioni previste sono: **l'avvertimento, la ammenda** da € 20 a €200, **la squalifica** del/la concorrente e/o del cavallo da una, più o tutte le prove della manifestazione.

I provvedimenti devono essere comunicati ai soggetti interessati con adeguata motivazione, e sono immediatamente esecutivi. Contro gli stessi è ammesso reclamo ai sensi del **Regolamento Generale FISE** Libro VI Manifestazioni Sportive – Titolo VI “Reclami”.

Salvo le espresse esclusioni previste, la **Giuria**, anziché adottare il provvedimento della squalifica ed il deferimento ai competenti Organi di Giustizia Sportiva, può indirizzare all'interessato una **“Carta di Avvertimento”**. Ogni Carta di Avvertimento è considerata quale carico pendente per un periodo di mesi 12, pertanto perde la sua efficacia allo scadere di tale periodo; se entro 365 giorni vengono accumulate complessivamente due Carte di Avvertimento, si è senza indugio deferiti agli Organi di Giustizia Sportiva dal Segretario Generale della Federazione che tiene l'archivio.

NOTIZIE SUL CONCORSO COMPLETO DI EQUITAZIONE

NOTIZIE ALLA DATA DEL 13/04/21



Il Concorso Completo di Equitazione costituisce la prova combinata più completa ; ovvero richiede da parte del cavaliere esperienza e versatilità in tutte le discipline olimpiche ed una precisa conoscenza delle possibilità del proprio cavallo.

Il Concorso Completo di Equitazione (**C.C.E.**) comprende tredistinte prove:

- **Una prova** di Dressage (che sarà sempre disputata per prima);
- **Una prova** di Cross Country (che può essere disputata come seconda o terza prova);
- **Una prova** di Salto Ostacoli (che può essere disputata come seconda o terza prova).

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

Il C.C.E. può svolgersi **in tre, due o in un giorno**. Se in un giorno, la successione delle prove sarà : Dressage; S.O.; Cross. Se il concorso si svolge, invece, su due o più giorni, **solo la prova di Dressage dovrà essere disputata per prima** ed il Comitato Organizzatore (C.O.) deciderà la tempistica e l'ordine di svolgimento delle altre due prove .

Verrà stilato un ordine di partenza per la prima prova (DRESSAGE) che se non per cause eccezionali, e comunque convalidate dal Delegato Tecnico (T.D.), **dovrà essere rispettato da tutti.**

Per la prova di Cross verrà stabilita una tabella di marcia che **solo il T.D.** potrà variare per sopraggiunti ed indifferibili motivazioni, oppure per spostare l'ordine di partenza per quei cavalieri che montano più cavalli in quella categoria.

A discrezione del C.O., ed in accordo con il T.D., l'ordine di partenza per la prova di S.O. **quando** viene svolta dopo la prova di Dressage, **è libero**. Ovvero i binomi entrano in campo per effettuare la prova di S.O. quando sono pronti dopo la prova di Dressage.

Se invece la prova di S.O. si svolge dopo la prova di Cross **l'ordine di partenza deve essere l'inverso** della classifica provvisoria dopo le due prove disputate.

Nella prima prova, quella di Dressage, i Giudici attribuiscono un punteggio ad ogni binomio. Questo punteggio viene trasformato in **punti negativi**. Meno punti negativi si hanno più alta sarà la posizione in classifica. Questi punti negativi non potranno mai essere migliorati, ma solamente peggiorati, quindi nelle altre prove si potrà prendere solamente punti negativi (penalità) che saranno aggiunti a quelli già posseduti. Se un binomio non incorre in errori nella o nelle prove successive, rimarrà quindi con lo stesso punteggio negativo che gli è stato attribuito durante la prima prova (Dressage).

Se prevista un'ispezione Veterinaria, **salvo casi eccezionali**, quando lo svolgimento delle tre prove hanno la successione DRESSAGE; CROSS; e per ultima la prova di S.O., la Giuria esamina il cavallo dopo la prova del Cross e stabilisce con giudizio **insindacabile** se questo è idoneo o meno a poter effettuare la terza prova (S.O.).

Nel C.C.E con successione: Dressage, S.O, Cross, **non è prevista alcuna ispezione.**

Molta attenzione è rivolta al maltrattamento o abuso del cavallo, ovvero qualsiasi azione od omissione **che provoca o potrebbe provocare** dolore o fastidio inutile ad un cavallo.

Queste azioni sono sanzionate a discrezione della Giuria, secondo i casi, con penalità, eliminazione, ammenda, squalifica, richiamo certificato, cartellino giallo, denuncia alla procura Federale. Sarà sanzionato inoltre un uso improprio o eccessivo della frusta.

Il C.O. distribuirà i numeri di pettorale ai cavalieri che dovranno essere indossati in Campo Prova (C.P.) e durante tutte le prove.

Saranno, eventualmente, distribuiti anche i numeri di testiera **che dovranno** essere portati ben visibili sulla bardatura dei cavalli anche quando questi non sono montati. A discrezione del T.D. per manifestazioni che non siano Campionati, Trofei o gare di

tre giorni, è possibile portare solamente il numero di testiera per la prova di Dressage e di S.O. ma non per la prova di Cross.

Senza il permesso della Giuria è vietato ai cavalieri, pena la squalifica, entrare a cavallo nel campo predisposto per la prova di Dressage. E' prevista, in casi eccezionali e con il permesso del

T.D. , entrare nel Rettangolo di Gara con i cavalli per la **familiarizzazione** in orari e modi stabiliti. Il Rettangolo , comunque, può essere ispezionato, **a piedi**, prima dell'inizio della categoria.

Il percorso della prova di cross sarà visibile a tutti i cavalieri sino dal giorno precedente l'inizio della prova con ostacoli bandierati e segnati. E' **severamente proibito** ai cavalli partecipanti portati a mano o da chiunque montati, pena l'eliminazione, **salvo deroga del T.D.**, transitare in una qualunque parte del percorso.

La ricognizione del percorso di S.O. sarà effettuata in base alle disposizioni impartite dal T.D. in accordo con il C.O..Può essere effettuata **anche** durante lo svolgimento della prova di S.O. stessa.

Durante tutta la manifestazione, quando si è a cavallo, è obbligatorio l'uso del casco o casco allacciato. Il non ottemperare a questa disposizione comporterà, da parte degli Uff. di Gara, il rilascio di un cartellino giallo a meno che non si verifichino circostanze eccezionali.

Durante la prova di Cross e di S.O. è obbligatorio, pena l'eliminazione, l'uso del casco rigido omologato che va portato allacciato per tutta la durata della prova, come misura di sicurezza i capelli devono essere raccolti all'interno del copricapo o con una retina, **è obbligatorio** nella prova di cross indossare anche il corpetto protettivo omologato dalle norme in vigore.

L'uso della video camera sul casco durante la prova di cross country deve essere autorizzato dal T.D. in accordo con il C.O.

Durante tutto il percorso di Cross sono permesse due disobbedienze, alla terza si incorre nell'eliminazione. **Le penalità** vengono calcolate in maniera diversa in base a dove la disobbedienza è avvenuta , ovvero, **attualmente**, 20 penalità per la prima e 20 penalità per la seconda se le disobbedienze sono effettuate in ostacoli con numero diverso; 20 penalità per la prima disobbedienza e 40 penalità per la seconda se queste

sono avvenute allo stesso ostacolo considerando anche i vari elementi di una combinazione facenti parte dello stesso ostacolo.

Nel lavoro montato nei campi prova è proibito, pena l'eliminazione; i ponies briglia, hackamore e comunque senza imboccatura; per tutti indistintamente l'uso di paraocchi di qualsiasi tipo, redini elastiche, redini fisse, redini di ritorno, abbassa testa, gogue, chambon .

Le penalità per la prova di S.O. sono , *attualmente*, quelle previste nel concorso di salto ostacoli.

Durante tutto lo svolgimento della manifestazione il T.D. e la Giuria hanno la facoltà di applicare , in base alla gravità del fatto, *attualmente* , le seguenti sanzioni :

- Avvertimento verbale o scritto;
- Ammenda da € 25,00 a € 200,00;
- Squalifica del cavaliere o del cavallo dalla manifestazione.

IL DRESSAGE

Il Dressage è una disciplina olimpica dell'equitazione. Le competizioni seguendo un percorso di crescita, partono dalle categorie di invito **ID** e dalla serie **E**/elementari per arrivare attraverso le **F**/facili e poi le **M**/medie alle **D**/difficili, in cui il massimo livello è rappresentato dalle riprese della serie Grand Prix.

La parola "dressage" tradotta in italiano significa **ADDESTRAMENTO**

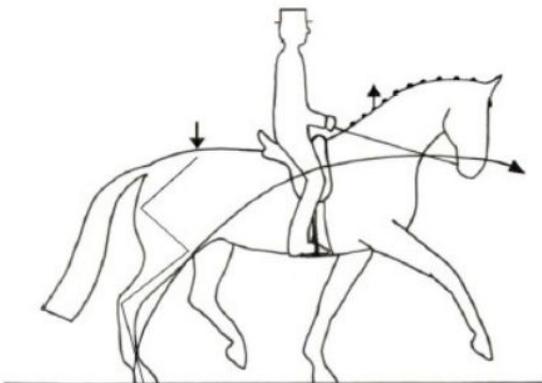
Il grado di addestramento richiesto nelle riprese E, è quello che si sviluppa con un corretto lavoro in piano di base o più semplicemente con l'insieme di esercizi e figure che quotidianamente ogni binomio svolge per prepararsi atleticamente e tecnicamente per qualsiasi disciplina sportiva dell'equitazione.



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

Queste qualità si manifestano con:

- La franchezza e la **regolarità delle andature**
- L'armonia, la leggerezza e la facilità dei movimenti
- La leggerezza del treno anteriore e l'impegno dei posteriori che hanno origine da un vivace **impulso**
- L'accettazione della imboccatura senza alcuna tensione o resistenza, cioè in totale **decontrazione**



Ritratto di un Cavallo ben addestrato

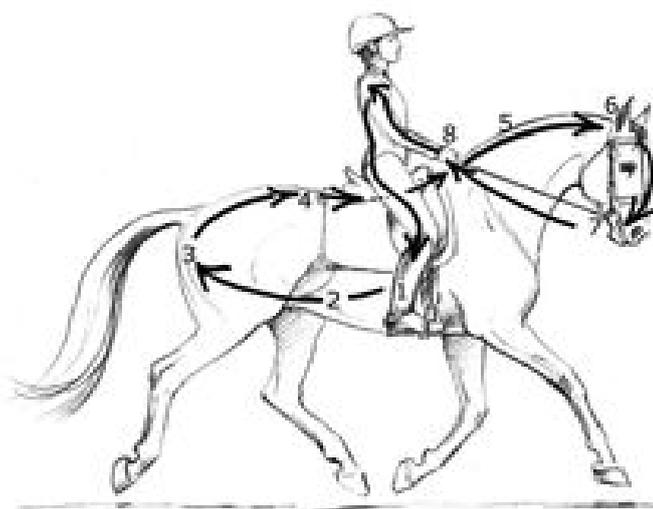
Il Cavallo dà l'impressione di eseguire di propria iniziativa quanto gli è richiesto. Fiducioso e attento, si dà generosamente al controllo dell'Atleta, rimanendo assolutamente dritto in ogni movimento in linea retta e adattando la propria curvatura alle linee curve.

Il passo è regolare, libero e franco. Il trotto è libero, sciolto, regolare e attivo. Il galoppo è regolare leggero e in equilibrio. I posteriori non sono mai inattivi o pigri. Il Cavallo alla minima indicazione dell'Atleta risponde animando così tutto il proprio corpo.

Grazie all'impulso sempre pronto e alla scioltezza delle articolazioni, non irrigidite da alcuna resistenza, il Cavallo ubbidisce volentieri e senza esitazioni risponde agli aiuti con calma e precisione, mostrando un equilibrio naturale e armonioso sia fisico che psicologico.

In tutto il lavoro, compreso l'alt, il Cavallo deve essere "nella mano"

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



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

La conoscenza delle andature e dei Regolamenti, in particolar modo riguardo alla tenuta, alla bardatura e alle cause di penalizzazione ed eliminazione è fondamentale nel dressage.

MEMORANDUM DAL

REGOLAMENTO NAZIONALE DISCIPLINA DRESSAGE

In nessun caso e sotto pena di squalifica un binomio può entrare nel campo di gara, dal giorno che precede il concorso, se non per effettuare la sua ripresa o quando questo è a disposizione per la familiarizzazione.

Sul luogo della gara, non è permesso montare fuori dai campi prova indicati dal Comitato Organizzatore e senza l'uso del casco o del cap omologati, anche nei trasferimenti da e per le scuderie.

In campo prova non è permesso:

- Montare senza casco o cap protettivi omologati.
- Usare bardatura non consentita dal presente Regolamento.
- L'uso di tutte le redini ausiliarie e tutti i mezzi ausiliari
- Per gli Juniores usare il morso e filetto se non partecipano alle categorie M o superiori.
- Girare i Cavalli alla longia fuori dagli appositi spazi e/o con due longe.
- L'uso della frusta
- L'uso di apparecchi elettronici (cuffie e auricolari)
- Montare in filetto (anche quando è previsto il morso e filetto in una categoria)
- Montare senza speroni

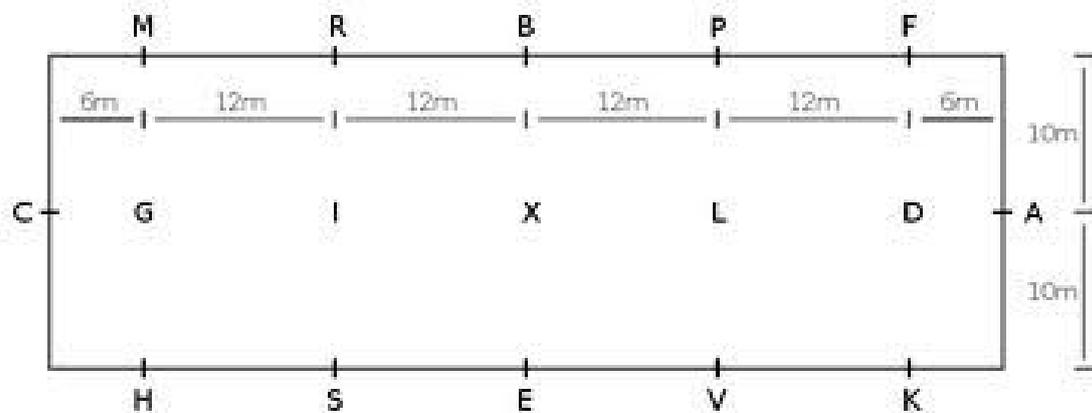
In campo prova è permesso:

- L'uso di protezioni per gli arti del Cavallo
- L'uso della cuffia anti mosche

Nei campi gara le cui dimensioni esterne al rettangolo non rendono pratico o possibile eseguire il giro intorno al campo gara, agli Atleti sarà consentito di entrare nel rettangolo prima che la campana sia suonata, dietro specifica autorizzazione all'inizio della gara fornita dal Presidente di Giuria o di Categoria.

La ripresa si considera iniziata non appena l'Atleta prende la linea di centro passando da "A" procedendo sulla linea di centro.

Nei rettangoli di dimensione inferiori a mt. 20 x 60 non sarà possibile effettuare categorie freestyle.



In gara sono severamente vietati e subiranno penalizzazioni o eliminazione previste:

- Qualsiasi tipo di copertura della sella;
- Martingale fisse o con la forchetta;
- Pettorali semplici, ammessi solo in cat. ID ed E.
- Qualsiasi tipo di redini speciali o fisse (salvo quanto definito nelle normative particolari per pony o dove specificatamente diversamente previsto);
- Tutti i mezzi ausiliari;
- Le rosette;
- Ogni tipo di paraglomi, fasce o stinchiere;
- Cerotti nasali ed ogni tipo di paraocchi.

Gli speroni ad eccezione per gli Juniores su pony e Children, sono obbligatori.

Sono proibiti gli speroni che possono ferire i cavalli.

Devono essere di metallo e devono avere il braccio esattamente al centro dello sperone.

I bracci dello sperone non devono essere "ardenti" e non devono essere rivolti verso l'alto.

Se gli speroni sono dotati di rotelle, queste ultime devono avere le cuspidi smussate e lisce (senza spigoli vivi) e completamente libere di ruotare.

Sono ammessi gli speroni fittizi (dummy spurs) ossia senza alcun braccio.

Sono ammessi gli speroni di metallo con terminale arrotondato (Knobs) di plastica.

Per gli Juniores su pony e per i Children non devono superare i cm. 3,5 di lunghezza (misurato dalla parete dello stivale) e non sono ammesse le rotelle.

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

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

CAUSE DI ELIMINAZIONI

- **SALUTE E BENESSERE:** performance che vanno contro la salute ed il benessere del Cavallo o l'Atleta mostra un modo di montare violento o aggressivo;
- **ZOPPIA:** In ogni caso di evidente zoppia, il Presidente di Categoria (giudice in C), avverte il concorrente che è eliminato suonando la campana. La sua decisione è inappellabile.
- **RESISTENZE:** Ogni resistenza o difesa da parte del Cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 20" è punita con l'eliminazione. Peraltro, ogni resistenza che possa mettere in pericolo l'Atleta, il Cavallo, i giudici o il pubblico può causare l'eliminazione, per motivi di sicurezza, anche prima dello scadere dei 20". Ciò si applica anche a qualsiasi resistenza o difesa prima dell'entrata in campo gara.
- **CADUTA:** In caso di caduta del Cavallo e/o dell'Atleta, il concorrente sarà eliminato.
- **USCITA DAL RETTANGOLO:** Un Cavallo che durante l'esecuzione di una ripresa, tra il momento del suo ingresso in "A" e il suo saluto finale, esca completamente dal rettangolo con i quattro arti, dovrà essere eliminato.
- **AIUTI ESTERNI O DI COMPIACENZA:** Ogni aiuto esterno quali ad esempio l'uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, assistenza al Cavallo o all'Atleta, non sono consentiti, pena l'eliminazione (vedasi Articolo Aiuti di Compiacenza – Art. 17.6). Manifesta incapacità o inadeguatezza del binomio a soddisfare i requisiti tecnici e di sicurezza richiesti per la ripresa e il livello della Categoria.
- **PRESENZA DI SANGUE:** - Vedere anche art. 7.6 – FEI RULES
Se il giudice in C sospetta una ferita aperta, in qualunque parte del corpo del Cavallo, in campo gara, ferma il Cavallo per un controllo.
Se il Cavallo dovesse mostrare sangue fresco alla bocca e al costato speroni, il binomio verrebbe eliminato. L'eliminazione sarà inappellabile.
Se il giudice in C, dopo il controllo dovesse confermare che il Cavallo non mostra sangue fresco, il concorrente può continuare la ripresa.
Nei casi in cui è presente uno Steward e dovesse rilevare, anche al termine della ripresa, sangue alla bocca o nella zona degli speroni dovrà informare il Presidente di categoria (Giudice in C) che eliminerà il Cavallo.
Se uno Steward scopre sangue fresco in qualsiasi altra parte del corpo del Cavallo (diverso dalla bocca o al costato nella zona degli speroni) durante il controllo al termine della ripresa, il binomio non verrà eliminato automaticamente.
- entrare nel campo gara oltre 90" dal suono della campana, fatta eccezione per cause di forza maggiore di cui deve essere informato il Presidente di Categoria (giudice in C (es. perdita di un ferro, ecc));
- bardatura del cavallo non consentita (vedere Norme sulla bardatura al Titolo IV – Capo IV)
- tenuta del cavaliere non consentita (vedere Norme sulla tenuta al Titolo IV – Capo II)
- **IL SECONDO ERRORE:** di percorso o ripresa. TERZO ERRORE di percorso nelle riprese Giovani Cavalli, Children, Pony, Junior e tutte le riprese non FEI previste dalla Fise.
- **USO DI MEZZI NON AURORIZZATI:** Portare in campo gara cuffie/auricolari e tutti i tipi di comunicazione elettronica.

TECNICA EQUESTRE, IPPOLOGIA e CURA DEL CAVALLO

STORIA DELL'EQUITAZIONE

Il cavallo ha affiancato l'uomo nella sua evoluzione fin dai tempi più remoti. Abbiamo testimonianze della loro presenza già nel Paleolitico con i dipinti rupestri nelle grotte di Lascaux; facendo un salto più avanti, dall'Antica Grecia ci è pervenuto il primo trattato "sull'equitazione" scritto da Senofonte nel 350 A.C. dove lo storico analizza la scelta, la gestione e l'addestramento sia del cavallo da guerra che del cavallo da lavoro e raccomanda l'utilizzo di metodi non dolorosi per l'animale. Nei secoli le tecniche di addestramento vennero perfezionate e si osserva l'evoluzione da un'equitazione rude, finalizzata al solo scopo della battaglia, ad un'equitazione più fine ed elegante. Durante il Risorgimento a Napoli nacque l'Accademia Equestre che vede tra i suoi protagonisti Federico Grisone autore di uno dei primi trattati equestri moderni e Giovan Battista Pignatelli che istruirono i futuri Maestri francesi. François Robichon de La Guérinière fu un Maestro di equitazione francese vissuto tra il 1600 e il 1700 che scrisse due trattati considerati ancora molto attuali e ideò "la spalla in dentro" esercizio tutt'oggi utilizzato. Altro Maestro di cui si utilizza ancora il principio del cavallo "in avanti e diritto" è Steinbrecht vissuto in Germania nel 1800; quasi in contemporanea in Italia emerse il Capitano di Cavalleria Federico Caprilli, ideatore dell'equitazione moderna con il suo "Sistema Naturale" basato sul principio di permettere al cavallo di muoversi in maniera più naturale. Caprilli dopo aver osservato i cavalli saltare scossi rivoluzionò le tecniche allora esistenti e decretò che "non dev'essere il cavallo ad adattarsi al cavaliere, ma il cavaliere al cavallo".

PRINCIPI DI ETOLOGIA

L'etologia è la scienza che studia il comportamento animale. È fondamentale conoscere e capire la natura del cavallo per poter interpretare i suoi atteggiamenti e instaurare una comunicazione che è alla base del rapporto uomo-cavallo. Il cavallo è un animale sociale, vive in branco; in quanto erbivoro predato sta alla base della catena alimentare e ha fatto della fuga la sua miglior difesa, per questo ha organi di senso molto sviluppati: occhi grandi e laterali per un grande campo visivo, orecchie mobili e indipendenti per poter udire rumori anche molto sottili o lontani, un ottimo olfatto dato da un gran numero di recettori olfattivi.

IPPOLOGIA

Il cavallo si divide in quattro parti: testa, collo, tronco e estremità.

La testa deve essere proporzionata e ben attaccata al collo, avere orecchie piccole e mobili, la fronte larga ed occhi e narici grandi. La dentatura del cavallo adulto è costituita da 36 denti nelle femmine e 40 nei maschi che hanno in più 4 Canini (Scaglioni), 12 Incisivi (Cantoni, Mediani, Picozzi) e 24 Molari; tra Scaglioni e Molari vi è una zona priva di denti denominata barre dove va ad appoggiarsi l'imboccatura. Dall'osservazione dei denti, delle fosse orbitali, dalla presenza di peli bianchi e dall'adipe si può stabilire l'età del cavallo.

Il collo funge da bilanciere, la sua conformazione è quindi molto importante: deve essere più lungo della testa ma unita ad essa e al tronco in maniera armoniosa; una depressione sul collo davanti al garrese viene chiamata colpo d'accetta, una depressione all'unione di collo e spalle viene definita colpo di lancia, entrambe non devono essere troppo profonde per non creare imperfezioni funzionali. Tra la fine del collo e l'inizio del tronco si trova il garrese che essendo il punto fisso più alto del cavallo è usato come punto di misurazione dell'altezza.

Il tronco deve essere conformato in maniera ottimale per supportare la spinta creata dai posteriori che attraverso la colonna vertebrale arriva agli arti anteriori; il dorso dev'essere dritto e largo, un dorso si dice insellato quando presenta un'eccessiva curvatura; i lombi devono essere larghi e attaccati armoniosamente alla groppa che deve avere una muscolatura ben sviluppata.

Gli arti devono essere caratterizzati da appiombi, appoggi al terreno, corretti affinché le articolazioni, i legamenti e i muscoli possano svolgere la loro funzione di sostegno e locomozione. Per appiombi si intendono le linee direttrici relativamente al filo a piombo, in generale sono buoni quando il centro di sospensione e il centro d'appoggio sono sulla stessa verticale. L'insieme di due arti si definisce bipede, si individuano quindi sei bipedi: anteriori, posteriori, laterali destri, laterali sinistri e due diagonali. Gli arti anteriori sostengono la maggior parte del peso e il centro di gravità, gli arti posteriori coadiuvano gli anteriori a sostenere la massa e la spingono in avanti. L'arto anteriore è diviso, partendo dall'alto in: braccio, gomito, avambraccio, carpo, stinco, nodello, pastorale, corona, piede. L'arto posteriore è diviso, partendo dall'alto in: coscia, grassella (che corrisponde all'articolazione del ginocchio), gamba, garretto, stinco, nodello, pastorale, corona, piede. I difetti di appiombi possono essere, per gli anteriori: mancino quando gli arti sono ruotati all'esterno; cagnolo quando sono invece ruotati all'interno; per i posteriori: garretti vaccini quando le estremità posteriori dei garretti sono ravvicinate, garretti aperti quando invece le estremità posteriori si allontanano. Si definisce lungo giuntato un cavallo che ha un pastorale particolarmente lungo con un asse digitale più inclinato; si definisce invece corto o dritto giuntato il cavallo che ha un pastorale corto e con l'asse digitale molto verticale, i cavalli lungo giuntati possono andare incontro a sindromi navicolari per il sovraccarico del tendine profondo; i cavalli dritto giuntati invece possono andare incontro a formelle. All'estremità degli arti si trovano i piedi che devono essere ben proporzionati alla

mole. Il piede comprende la scatola cornea esterna (zoccolo) costituito dalla parete, dalla suola e dal fettone, è una struttura non vascolarizzata e priva di innervazioni quindi insensibile, la sua funzione è quella di proteggere la parti interne che invece sono sensibili, sostenere il peso e assorbire gli urti generati dal contatto con il terreno. All'interno della scatola cornea si trovano tre ossa (terza falange e navicolare), tendini, legamenti, nervi e una fitta rete di vasi sanguigni. Il Maniscalco con il pareggio e la ferratura ha il compito di ovviare all'usura della scatola cornea, mantenere la naturale funzionalità di ogni parte del piede e nei limiti del possibile, correggerne i difetti; il suo intervento in linea di massima è necessario ogni 4/6 settimane.

Andature

Per andatura si intende il modo in cui il cavallo si sposta da un punto ad un altro. Il movimento di un singolo arto si divide in tre fasi: levata, posata, battuta; la levata è la fase in cui l'arto si solleva dal terreno a seguito della spinta, la posata è la fase nel quale l'arto poggia sul terreno e prepara la spinta, la battuta è la fase nella quale l'arto appoggiato al terreno crea la spinta. Le andature devono avere due caratteristiche fondamentali: la franchezza devono cioè essere sicure e decise, e la regolarità cioè levate e posate devono essere simmetriche. Le andature possono avere diverse cadenze (ampiezza della falcata): riunite nelle quali le falcate sono più corte e rilevate, medie e allungate nelle quali le falcate sono più basse ma più ampie. Il passaggio da una cadenza ad un'altra si definisce transizione, lo stesso termine si usa anche per il passaggio da un'andatura ad un'altra (es. dal passo al trotto, dal galoppo al passo).

Il cavallo ha tre andature naturali: il passo il trotto e il galoppo.

Il passo è un'andatura camminata (non vi è salto), in 4 tempi, simmetrica (lo schema motorio è uguale a entrambe le mani) e basculata, muove cioè l'incollatura. Lo schema motorio del passo è anteriore destro, posteriore sinistro, anteriore sinistro, posteriore destro. Vi è un momento in cui i bipedi laterali devono formare una V. L'alterazione dello schema nel quale la rigidità della schiena porta il cavallo a muovere simultaneamente i bipedi laterali contemporaneamente viene definita ambio. Si distinguono il passo riunito, medio, allungato e libero.

Il trotto è un'andatura simmetrica, saltata, in due tempi intervallati da uno di sospensione nel quale il cavallo avanza per bipedi diagonali, muove cioè simultaneamente anteriore destro e posteriore sinistro e viceversa. Un buon trotto è caratterizzato da una buona sospensione e una buona copertura. Il cavallo che trotta con il bipede anteriore e galoppa con il posteriore si dice che trafalca; fabbricare è un difetto del passo o del trotto nel quale la levata dell'anteriore è in ritardo rispetto alla posata del posteriore e quindi si raggiungono. Attingere è un difetto del passo o del trotto nel quale i bipedi anteriori o posteriori si toccano tra loro. Si distinguono il trotto riunito, di lavoro, medio e allungato.

Il galoppo è un'andatura asimmetrica (schema motorio diverso nel galoppo destro e sinistro) saltata basculata in tre tempi più uno di sospensione. Lo schema motorio del galoppo è posteriore esterno, bipede diagonale esterno, anteriore interno quest'ultimo identifica il galoppo. Un buon galoppo avrà sospensione e copertura. Un cavallo traina quando galoppa con il bipede anteriore e trotta con quello posteriore. L'arpeggio è un difetto di andatura nel quale il cavallo flette di scatto il garretto verso l'alto per poi poggiare con violenza il piede al suolo.

Si parla di galoppo in quattro tempi quando nel secondo tempo il bipede diagonale si disgiunge. Si definiscono: galoppo giusto quando procedendo a mano sinistra il cavallo galoppa sinistro, poggia cioè l'anteriore sinistro nell'ultimo tempo. Si parla di galoppo disunito quando il cavallo galoppa sinistro con il bipede anteriore e destro con il bipede posteriore o viceversa. Il galoppo falso è quel galoppo nel quale il cavallo galoppa contrariamente alla mano nella quale procede e questo avviene senza la precisa richiesta del cavaliere; si distingue dal galoppo rovescio perché, in questo caso, è il cavaliere che chiede al cavallo di galoppare contrariamente alla mano nella quale procede mantenendo flessione corretta ed equilibrio. Si distinguono il galoppo riunito, di lavoro, medio e allungato.

Dati segnaletici

I cavalli devono possedere un documento d'identità ed essere iscritti all'Anagrafe equina. Nel documento d'identità vengono riportati oltre all'origine: sesso, data di nascita, razza, genealogia, allevatore, proprietario, Numero di microchip, numero di iscrizione all'anagrafe; anche una serie di segni particolari utili per il riconoscimento che vengono definiti dati segnaletici: mantello, mappa dei remolini: punti nei quali il pelo va in ogni direzione; possibili macchie bianche sulla faccia: stelle, fiocco di neve, accenni di lista o liste più o meno lunghe; macchie bianche sugli arti: accenni di balzane o balzane medie e/o alto calzate. Qualora il cavallo fosse sprovvisto di queste macchie bianche, abbia cioè un mantello uniforme (definito zaino), e sia necessario un ulteriore strumento d'identificazione, si ricorre alle impronte delle castagne, porzioni cornee che si trovano all'interno di ogni arto. Tutti questi segni vengono certificati dal veterinario che al momento della compilazione del documento disegna sul "pupazzetto" (fogli del documento nei quali si trovano stilizzate parti del cavallo) i punti, le forme e ne descrive posizione ed estensione.

I mantelli dei cavalli sono divisi in semplici e composti, i più comuni sono:

Sauro mantello semplice caratterizzato da peli che vanno dal biondo al rosso fino al marron bruciato con coda e criniera dello stesso colore

Baio mantello composto da peli che vanno dal marron chiaro al marron molto scuro sulla maggior parte del corpo mentre sulle estremità si avranno peli neri così come neri sono i crini di coda e criniera

Baio scuro o scurissimo (ex morello) mantello composto caratterizzato da peli marron scuro e neri e crini neri.

Grigio mantello composto caratterizzato da peli bianchi grigi e neri , a volte in alcune varianti anche rossi (grigio roanato), con crini bianchi grigi o neri.

Nozioni di veterinaria

Un cavallo a riposo ha una frequenza cardiaca di 25/40 battiti al minuto e compie 8/14 atti respiratori al minuto. La temperatura corporea normale è di 37/38 per gli adulti e 38,5 per i puledri.

Tare: Le tare sono la conseguenza di difetti di appiombamento o di traumi a carico degli arti, si distinguono tare dure e tare molli e hanno nomi diversi a seconda della loro localizzazione.

Tare dure: **Schinella**, infiammazione del periostio che causa una neo formazione ossea a livello dello stinco;

Formella: calcificazione a livello della prima falange (pastorale) o della seconda falange (corona);

Spavenio: calcificazione a livello del tarso (garretto)

Chiovardo: necrosi delle cartilagini alari (piede)

Tare molli: Mollette, patologia a carico delle guaine sinoviali localizzate nel nodello;

Lupia: bursite a livello del gomito;

Igroma: bursite a livello del nodello;

Cappelletto: bursite a livello del garretto;

Le Setole sono fratture della muraglia dello zoccolo, si distinguono in ascendenti quando partono dal margine inferiore e salgono verso l'alto; discendenti quando partono dal cercine coronario e scendono verso il basso, queste sono le più insidiose e che necessitano di un immediato intervento del maniscalco; trasversali, quelle parallele alla corona.

Le Sobbattiture sono dei traumi a livello della suola che causano un versamento vascolare all'interno del piede che spesso causa zoppia. Il versamento può riassorbirsi da solo o risolversi in un ascesso che deve quindi trovare sfogo all'esterno, spesso in corona o a livello dei glomi, oppure anche dalla suola.

Le Ragadi sono lesioni cutanee della zona retropastorale causate da sporcizia, ristagno di umidità, alternanza di sole, sabbia calda e docce.

Il Tarlo è un'infezione fungina a carico dell'unghia del piede del cavallo chiamato così perché il maniscalco può riscontrare come primo segno della presenza, della polverina come capita di trovare nei mobili tarlati. Causa l'indebolimento dello zoccolo e se trascurato anche zoppia.

Le Fiacature sono delle escoriazioni dovute allo sfregamento continuo di bardatura mal posizionata e/o mal curata (garrese), o dell'uso scorretto degli speroni (costato).

La Colica è la manifestazione di dolore viscerale, si presenta con vari sintomi: il cavallo rampa, si sdraia e si rotola, si guarda il fianco, suda, non mangia , si calcia l'addome, assume ripetutamente la posizione di minzione o di defecazione.

Sarà utile far visitare il cavallo dal veterinario di fiducia che controllerà lo stato generale di salute, provvederà alla regolare somministrazione dell'antelmintico (vermifugo) per combattere le infestazioni dei parassiti gastrointestinali e dei vaccini antinfluenzali obbligatori. È fatto anche obbligo di sottoporre l'animale al prelievo per il test dell'Anemia infettiva equina (test di Coggins) una volta all'anno.

Cultura equestre

L'alimentazione del cavallo è uno degli aspetti più importanti per il suo benessere, dev'essere ricca di fibre, per facilitare la digestione e l'assorbimento degli alimenti; la porzione proteica varia in base all'età e allo stato del cavallo: i puledri in accrescimento o le fattrici in lattazione ne hanno più necessità di un cavallo adulto, così come un cavallo atleta più di uno a riposo in quanto le proteine hanno una funzione plastica; non deve mancare anche una parte glucidica per fornire energia. Si possono utilizzare diversi cereali :avena , orzo, mais, crusca; tra questi quello più bilanciato è l'avena che può essere utilizzato come mono alimento ma va integrato con Sali minerali. In commercio esistono mangimi pronti bilanciati sia pellettati che fioccati che risparmiano la preparazione e la miscelazione dei singoli cereali. Altri alimenti che non devono mancare sono i foraggi, alimenti verdi e i fieni, alimenti essiccati nei quali dovrebbero trovarsi due o tre diverse erbe per apportare i giusti nutrimenti ma contenere almeno una graminacea (loietto) e una leguminosa (erba medica, trifoglio). In generale un cavallo dovrebbe mangiare un quantitativo di alimenti pari al 2/4% del suo peso (cavallo di 500 kg deve mangiare circa 10 kg di cibo), ripartito tra mangimi concentrati o cereali e fieni o foraggi in base al tipo di attività che svolge. Un cavallo sportivo dovrebbe mangiare il 60% di concentrati e il 40% di fieni.

Governo della mano

Per mantenere sano il cavallo è necessario dedicare cura e attenzione alla pulizia del suo corpo. Per quanto riguarda il manto si utilizzano la striglia e il bruscone, per le parti più delicate la brusca, una spugna morbida bagnata per pulire occhi e narici, un panno inumidito aiuterà a lucidare tutto il pelo. Il massaggio che si effettua passando la striglia aiuta ad attivare la micro circolazione dei tessuti e ad alleviare rigidità muscolari. Per quanto riguarda i piedi, vanno puliti prima e dopo il lavoro per poterli liberare dalle deiezioni che potrebbero causare la marcescenza del fettone o dopo, dalle pietre che potrebbero incastrarsi e causare danni alla suola. Quando il tempo lo permette per una pulizia più profonda o per abbassare la temperatura corporea dopo il lavoro, soprattutto nelle calde giornate estive, si può fare una doccia, l'acqua in eccesso va eliminata passando la stecca e il cavallo va fatto rientrare in box solo una volta asciutto. Il tempo che si dedica alla cura del cavallo è utile anche ad approfondire la conoscenza e il rapporto di reciproca fiducia.

I Vizi redibitori sono patologie e manifestazioni del comportamento del cavallo che se non segnalate dal venditore al momento della vendita e riscontrate dall'acquirente nei 40 gg successivi, possono comportare la risoluzione del contratto di vendita e la restituzione di cavallo e somma d'acquisto, queste sono:

Tic d'appoggio, il cavallo inghiotte aria appoggiandosi o no ad una superficie (mangiatoia, porta del box), vizio spesso causato dalla noia ed è trasmissibile dai e ai compagni di scuderia, causa il consumo dei denti ed è pericoloso per l'insorgenza delle coliche.

Ballo dell'orso, il cavallo sposta il peso da un'anteriore all'altro basculando la testa, vizio spesso causato dalla noia trasmissibile dai e ai compagni di scuderia e che a lungo andare può determinare la degenerazione delle strutture anatomiche coinvolte nel movimento.

Oftalmia periodica o Mal della luna, è un'opacità diffusa della cornea.

Atassia spinale, compressione del midollo spinale a livello cervicale che causa una serie di manifestazioni quali barcollamento, instabilità o atassia del treno posteriore.

Corneggio, parziale paralisi dei nervi laringei che causa un sibilo caratteristico durante la respirazione.

Bolsaggine, sfiancamento degli alveoli polmonari. Causa respiro alterato o difficoltoso, narici dilatate, tosse costante.

NOZIONI DI TECNICA EQUESTRE

Per poter montare a cavallo sono necessarie un insieme di attrezzature definito Bardatura.

La bardatura minima indispensabile comprende un sottosella, sella completa di staffili, staffe e sottopancia, una testiera con imboccatura e redini.

Le sella e la testiera hanno diverse parti delle quali è necessario conoscere i nomi.

Sella: partendo dall'alto troviamo l'Arcione, il Seggio e la Paletta, scendendo il Quartierino, sotto al quale troviamo il supporto per gli staffili, Quartiere, sotto il quartiere troviamo i Cuscini e i Riscontri per il sottopancia.

Testiera: partendo dall'alto, Sovracapo, Frontalino, Sottogola, Montante per l'imboccatura, Capezzina, Redini.

Esiste una grandissima varietà di imboccature, la principale distinzione è tra Filetti e Morsi che agiscono in maniera differente.

I filetti agiscono principalmente sulla commessura delle labbra o sulle barre a seconda dell'atteggiamento del cavallo e alle mani del cavaliere. Sono le imboccature più semplici e quelle più consigliate sia per i puledri che per i cavalieri principianti.

Ne esistono di vari tipi, sia come forma di cannone: snodato semplice, con più snodi, con rondelle di rame, cannone rigido, cannone forato; sia per la forma degli anelli: ad anello classico, olive, a D, con le aste. Minore sarà il diametro del cannone, maggiore sarà l'azione.

I morsi, costituiti da cannone, aste e barbozzale (catenella che passa dietro alla barbozza fissata ai capi del morso), agiscono sulle barre con un'azione dall'alto verso il basso aumentando l'azione della mano, più sono lunghe le aste maggiore è la forza che il morso può esercitare, avendo 4 anelli possono essere utilizzati con le doppie redini o attraverso un ponte (ciarpa) solo con due.

Altri sistemi che agiscono con delle leve sono l'Hackmore che agisce sul naso, e l'elevatore che invece agisce sulla nuca.

Briglia: sistema di imboccatura costituito da un morso e un filetto ai quali vengono attaccate 4 redini, sistema utilizzato soprattutto nella disciplina del Dressage.

La scelta della tipologia deve essere fatta in base alle esigenze del cavallo, al suo grado di addestramento, al cavaliere che dovrà montarlo e tenendo a mente i regolamenti delle diverse discipline che ne autorizzano o vietano l'utilizzo.

Un'imboccatura sbagliata in mani sbagliate può creare rigidità del massetere, muscolo masticatore della mandibola e riflettersi sulla colonna andando ad intaccare la qualità dei movimenti e la serenità del cavallo.

Altri finimenti utilizzati spesso sono: la Martingala costituita da collare, forchetta e camarra, utilizzata come aiuto per quei cavalli che tendono a sollevare troppo la testa e andare sopra la mano; può essere utilizzata in modo semplice, quindi con le redini che passano per gli anelli della forchetta, o con gli anelli inseriti nella capezzina rendendola fissa. Finimenti per il lavoro alla corda: longia, capezzone, fascione, redini elastiche, frusta, il lavoro alla corda serve per domare e addestrare i puledri e lavorare o rieducare cavalli già domati.

L'abbigliamento minimo obbligatorio per il cavaliere è costituito da maglietta, polo, camicia inserita nei pantaloni, pantaloni da equitazione, stivali, cap; ausiliari guanti, speroni, frustino, corpetto.

Esistono più modi per montare a cavallo: con la scaletta, con la gamba, con la staffa, in appoggio.

Per Posizione del cavaliere si intende la disposizione delle varie parti del corpo, varia in base alle esigenze, da fermo deve essere caratterizzata da: testa alta con sguardo lontano, spalle aperte, busto diritto e non rigido, reni in avanti, braccia lungo i fianchi leggermente flesse al gomito, mani direzionate alla bocca del cavallo con i pugni chiusi intorno alle redini, cosce oblique rispetto al terreno e vicine alla sella, ginocchio angolato rivolto al terreno, gambe perpendicolari al terreno tenute vicino al costato, piedi inseriti nelle staffe nella parte più ampia della pianta e con i talloni più bassi delle punte.

Per Assetto si intende la capacità del cavaliere di assecondare il cavallo in ogni suo movimento senza ostacolarlo e mantenendo l'equilibrio.

Il cavaliere ha diversi aiuti per poter comunicare con il proprio cavallo e si distinguono in naturali: assetto, mani, gambe, voce e ausiliari: speroni, frustino

Il cavaliere con l'azione delle sue mani che devono essere morbide ed elastiche, crea il contatto con la bocca del cavallo che dev'essere continuo e costante ed insieme alle gambe creare un "corridoio" affinché il cavallo sia inquadrato; il cavallo prende l'appoggio sull'imboccatura.

Un cavallo che lavora tranquillo, con impulso, che dimostra buona volontà e risponde alle richieste del cavaliere si definisce giusto nella mano; un cavallo nervoso, che punta sull'imboccatura e tende a non lavorare in equilibrio, si definisce avanti alla mano; un cavallo che lavora con poco impulso, che si sottrae alle richieste del cavaliere si definisce dietro alla mano; un cavallo si definisce incappucciato quando cerca di sottrarsi all'azione della mano abbassando l'incollatura e la fronte non sarà più perpendicolare al terreno; si definisce sopra la mano il cavallo che porta la testa verso l'alto (testa al vento) opponendosi all'azione della mano.

Il cavallo fermo si definisce libero quando resta nella posizione che gli è più comoda, Piazzato quando le estremità sono nel loro naturale appiombamento e incollatura e tronco sono sullo steso piano.

Durante il lavoro in maneggio i cavalieri sono tenuti a mantenere le distanze fra loro e a rispettare le precedenze: se ci si incontra alla stessa andatura, si deve mantenere la propria destra viceversa se le andature sono differenti, ha precedenza l'andatura superiore.

Al trotto si deve battere la sella sul diagonale esterno, il cavaliere deve cioè sedersi quando il piede anteriore esterno è appoggiato in terra.

Il lavoro in piano ha lo scopo di allenare il cavallo sia fisicamente che psicologicamente per renderlo elastico e pronto alle richieste del cavaliere.

I movimenti di maneggio sono dei movimenti codificati che consentono al cavaliere di allenare il cavallo e grazie ad alcuni, cambiare di mano alcuni esempi:

Cambiamento diagonale, si esegue uscendo dalla pista dopo il secondo angolo del lato corto, si procede diagonalmente e si rientra sulla pista prima del primo angolo del lato corto opposto.

Cambiamento trasversale, si esce dalla pista dal lato lungo e procedendo dritti verso il lato lungo opposto si rientra sulla pista a mano contraria, se si rientra alla stessa mano si esegue un Tagliate trasversale.

Cambiamento longitudinale, si esce dalla pista dal lato corto e procedendo in linea retta si rientra sulla pista sul lato corto opposto a mano contraria, se non si cambia mano si chiamerà Tagliate longitudinale.

Mezza volta, superato il primo angolo del lato corto si esce dalla pista e dirigendosi diagonalmente verso il lato lungo, si rientra sulla pista alla metà di esso a mano contraria.

Circolo, movimento circolare di oltre 10 m di diametro.

Volta, movimento circolare di massimo 10 m di diametro.