



Federazione Italiana Sport Equestri

REGOLAMENTO DI CACCIA A CAVALLO

**Approvato con delibera n. 1290 del Consiglio Federale il 16/11/2022, entra
in vigore il 01/01/2023**



SOMMARIO

LIBRO I

NORME ATTUATIVE DI CARATTERE GENERALE.....3

TITOLO I

Art. 1 – Cavalli.....3

Art. 2 – Cavalieri.....4

LIBRO II

TITOLO I

NORME GENERALI DELLE MANIFESTAZIONI.....6

Art.3 – Classificazione delle manifestazioni.....6

Art. 4 – Programmazione delle manifestazioni..... 7

Art.5 – Dirigenti e Servizi.....7

Art. 6 – Iscrizioni e Scuderizzazione.....7

TITOLO II

CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE MANIFESTAZIONI

Art. 7 – Percorso, tempi, velocità.....7

Art. 8 – Obblighi, penalizzazioni, disobbedienze, cause di eliminazione.....8

Art. 9 – Violazione delle norme.....9



Federazione Italiana Sport Equestri

LIBRO I

NORME ATTUATIVE DI CARATTERE GENERALE

La Federazione Italiana Sport Equestri (FISE) coordina e organizza, nell'ambito del proprio Dipartimento **Equitazione di Campagna, attività di tipo ludico/addestrativo relative all'ambito tradizionale e storico del settore**. Tra queste spicca anche la simulazione di una battuta di "Caccia alla volpe", quale aspetto ludico/addestrativo propedeutico all'apprendimento pratico di ogni tecnica abilitante la percorrenza di ambienti e itinerari naturali di campagna. La Caccia simulata è una delle attività organizzate e praticate da Associazioni Affiliate, Aggregate, Società federate e da tesserati e soci quantomeno in possesso, da almeno otto mesi, di patente di tipo "A" F.I.S.E. , per poter partecipare ad appuntamenti in campagna e su terreno vario, ma che **NON PREVEDONO** il superamento con il salto di ostacoli naturali di altezza superiore ai 60 cm, (la siepe altezza massima 70 m) con profondità massima consentita alla sommità di 70 cm, alla base di 90 cm, inoltre profondità massima consentita agli ostacoli privi di altezza 90 cm, secondo quanto regolamentato per le prove di Cross Country denominate "Invito". Per poter partecipare ad appuntamenti organizzati da Società, Associazioni federate che **PREVEDONO** il superamento di ostacoli naturali con il salto di entità superiori a quelle sopra descritte, serve necessariamente essere muniti di patente Brevetto o autorizzazione a montare di livello superiore. E' facoltà e/o compito del Comitato Organizzatore dell'Evento e/o dell'Associazione, Società Affiliata/Aggregata che ha emesso gli inviti alla "battuta di caccia simulata" accertarsi che i partecipanti siano in possesso della idonea Patente Federale allo scopo è sufficiente una "autocertificazione; del Master e/o del Field Master accertare la capacità e confidenza a cavallo dei partecipanti. Le cacce alla volpe simulate sono organizzate da Società di Caccia e/o da Circoli Ippici, Comitati organizzatori purché sostenuti da Società di Caccia riconosciuta e con le caratteristiche federali sopra esposte. Eventuali partecipazioni da parte di cavalieri, che siano essi ospiti stranieri o tesserati presso altri Enti, dovrà avvenire previo un tesseramento FISE secondo le normative in atto e avendo verificato la conforme idoneità tecnica.

Per quanto non disciplinato dal presente Regolamento si richiama al rispetto dei Regolamenti generali FISE con particolare riferimento alla sicurezza degli atleti e al benessere dei cavalli.



TITOLO I

Art. 1 – Cavalli:

1.1 I cavalli devono essere in regola con il tesseramento F.I.S.E. per l'anno in corso a tale scopo si fa riferimento allo speciale tesseramento previsto per i cavalli che prendono parte a questa specifica attività, devono esser presentati puliti, con coda e criniere toelettate. Sottosella sagomato di feltro o agnello, mai con copertine bianche o colorate. Imboccature: filetto o morso in caso di cavalli particolarmente forti. Testiera con capezzina e mai con frontali colorati, nemmeno con i colori sociali.

Stinchiere, paranocche, paraglomi e/o fasce da lavoro nere o marroni.

Se il cavallo può calciare è d'obbligo il fiocco rosso alla coda e si deve restare in coda al Field. Un fiocco verde alla coda del cavallo indica che è un debuttante, quindi non ancora abituato alle difficoltà della campagna.

Per chi monta un cavallo di un maneggio associato è bene provarlo almeno il giorno prima, in modo da ben conoscerlo.

Per chi porta il proprio cavallo al seguito deve essere ben sicuro che il proprio cavallo possa resistere a due o tre ore di caccia in campagna, con galoppi frequenti e che non abbia paura di cani o altri animali.

Non si deve mai portare in caccia un cavallo intero, neppure dichiarando e assicurando che "non ha mai creato problemi".

Art. 2 – Cavalieri:

2.1 Occorre essere cavalieri in grado di montare a cavallo in campagna in regime di sicurezza, titolari di patente rinnovata per l'anno in corso. I cavalieri dovranno essere soci e/o tesserati con la Associazione organizzatrice della Caccia oppure invitati dalla stessa.

2.2 **TRAIL LAYER** (la "volpe") o tracciatore. Trattasi di un cavaliere che, partendo in anticipo rispetto all'inizio della caccia, traccia una pista di odori detta "strusa" che la muta di segugi dovrà individuare e seguire; il tracciato del percorso viene deciso dal M.F.H. e suoi collaboratori durante una ricognizione dei terreni effettuata qualche giorno prima della caccia in collaborazione con eventuali proprietari di terreni, riserve di caccia e Ambiti Territoriali e dopo aver ottenuto gli eventuali permessi.

2.3 **PAPER-HUNTER** Rappresentata da un abile cavaliere, avrà il compito di farsi inseguire durante tutto il percorso, per poi giungere alla Presa andandosi a nascondere dietro una barriera appositamente preparata. Quando l'ultimo cavaliere sarà entrato nella radura, la volpe con uno scatto repentino uscirà dal suo nascondiglio e si farà inseguire, galoppando in cerchio ed eseguendo durante l'azione continui scarti, cercando così di disorientare gli inseguitori, in modo da non farsi catturare entro il tempo limite di 20 minuti.

2.4 **IL PACK** La Muta di Fox-Hound inglesi usata nel Drag-Hunting e nel Trail-Hunting. I cani, come i cavalli, dovranno essere in regola con le normative veterinarie vigenti.

2.5 **L'EQUIPAGGIO DI CACCIA**



È composto da un certo numero di figure che conducono la battuta di caccia. Esso è formato da:

- 2.6 **IL MASTER OF FOX-HOUNDS (M.F.H.)** Giacca rossa. Organizza e coordina la caccia e i cani della muta. E' il primo cavaliere. E' lo stratega del tracciato e il responsabile della caccia insieme ai suoi collaboratori; a lui vengono riferiti i problemi del gruppo e/o fatte eventuali segnalazioni; è colui che prende provvedimenti in merito a problemi sorti durante la caccia; è lui che decreta la fine della battuta di caccia; ammette o esclude i cavalieri ospiti alla (dalla) caccia.
- 2.7 **HUNTSMAN** Giacca rossa. Questa figura è molto importante poiché responsabile della cura, dell'addestramento e della condotta della muta di segugi (pack), dovendone inoltre interpretare la direzione di ricerca e d'inseguimento della traccia. Questo ruolo in molti casi può essere svolta dal M.F.H. che in questo caso si chiamerà Master and Huntsman.
- 2.8 **WHIPPERS-IN** Giacca rossa. Il Whipper-in è l'aiuto dell'Huntsman ed ha il compito di assicurare l'ordine e la disciplina della muta durante la caccia, aiutando l'Huntsman nell'indirizzare il pack sulla traccia facendosi carico di recuperare eventuali cani dispersi o ritardatari. I Whippers-in possono essere più di uno e qualora siano Soci, rivestono la carica di Honorary Whippers-in.
- 2.9 **FIELD MASTER (F.M.)** Giacca rossa. Nell'Equipaggio ha il compito di tenere unito il Field dei cavalieri che seguono la battuta, rimanendovi davanti; esamina i cacciatori ospiti prima del Trail-Hunting; segnala eventuali inconvenienti o problemi durante la caccia; i partecipanti devono rimanere sempre tutti insieme dietro il Field-Master, mai superarlo. Ha facoltà di allontanare un cavaliere qualora ritenga che questi non sia in grado e/o rappresenti possibile pericolo per sé stesso o per gli altri (cavallo evidentemente incontrollabile, che tira o calcia, cavalli interi, ecc) o per gravi irregolarità.
- 2.10 Il **FIELD** È composto da tutti i Cavalieri e le Amazzoni Soci e non Soci Tesserati Fise che partecipano all'appuntamento di caccia.
- 2.11 **FOOT FOLLOWERS** Sono tutti coloro che per vari motivi preferiscono seguire la caccia a piedi, in carrozza, ecc con il Responsabile- guida, che conduce il gruppo sui punti di passaggio più rappresentativi, appositamente previsti dallo Staff.
- 2.12 **ABBIGLIAMENTO DI CACCIA**
La tenuta è composta da:
Signori Soci: Cap o casco nero ricoperto di velluto, coat rosso, plastron bianco con spilla, panciotto da caccia, pantaloni bianchi, stivali neri con risvolto marrone, guanti bianchi o beige.
La giacca rossa è riservata all'Equipaggio e ai Soci di ogni società di caccia con i propri colori sul bavero, come da regolamento di ogni Società di Caccia.
Non Soci: Cap o casco nero Giacca da cavallo nera o di tweed chiusa da 3 bottoni, plastron bianco con spilla, panciotto da caccia, pantaloni beige o crema, stivali neri senza risvolti o marroni se si monta con la giacca di tweed, guanti bianchi o beige.
Il tradizionale cilindro è stato sostituito dal Cap o casco nero regolamentari e obbligatori.
Le Signore Cap o casco nero o blu, giacca da cavallo nera, blu o grigio scuro chiusa da 3 bottoni, plastron bianco con spilla, panciotto da caccia, pantaloni beige, stivali neri senza risvolti, guanti bianchi o beige.



La tradizionale bombetta è stata sostituita dal Cap o casco nero regolamentari e obbligatori.

Militari in divisa.

LIBRO II

NORME GENERALI E CLASSIFICAZIONE DI MANIFESTAZIONI

TITOLO I

NORME GENERALI DELLE MANIFESTAZIONI

Art. 3 – Classificazione delle Manifestazioni

3.1 Le cacce simulate seguono il protocollo e la tradizione della caccia alla volpe storica. Così come la caccia alla volpe vera (Fox-Hunting) vantava un rigido protocollo, anche quella simulata non è da meno ed i partecipanti saranno sempre i benvenuti, ovunque, se rispetteranno i principi e la base tradizionale e del presente regolamento.

Per una battuta di Caccia simulata è indispensabile avere un buon assetto da campagna, un buon allenamento e una buona resistenza fisica.

La caccia si svolge prevalentemente la domenica.

Le tipologie di Caccia considerando le stesse un evento ludico/addestrativo si differenziano principalmente in:

- **DRAG-HUNTING e TRAIL-HUNTING** : In questa forma di caccia è prevista la presenza di una muta che segue la così detta “strusa”, cioè uno straccio imbevuto di sostanze odorose sul percorso. La caccia termina con il Kill con la distribuzione del premio ai cani. Va sottolineato come il Drag-Hunting si differenzia dal Paper-Hunting per la presenza della Muta di Foxhound inglesi.
- **PAPER-HUNTING**: E' una caccia simulata a cavallo, dove la preda è rappresentata da un cavaliere designato dal Master tra quelli di maggiore esperienza, che con una coda di volpe finta legata al braccio funge da selvatico. Il nome Paper-Hunting deriva dal fatto che un cavaliere detto “PaperHunter” lasciava sul terreno una pista costituita da pezzetti di carta. La presa deve sempre essere affrontata con massima prudenza, coscienza e buon senso da parte della volpe e dei cacciatori. Dopo la cattura della volpe tutti i cavalieri devono riunirsi intorno al Master il quale decreta la fine della caccia. Se la coda non venisse strappata dal braccio, entro 20 minuti dal “Tally ho” la volpe si considera fuggita.
- **CACCIA RISERVATA A JUNIORES**: Possono essere organizzate giornate di caccia riservate a Juniores accompagnati dai loro istruttori o da un loro designato che si svolgeranno in luoghi particolarmente adatti che rispondano ai requisiti previsti dai regolamenti e dal Codice della Strada per questo tipo di manifestazione.



➤ **PREMI – (qualora previsti)**

Targa e Coccoarde di Caccia

La targa è il premio che riceve l'abile cavaliere che ha catturato la volpe alla fine del Paper Hunt. Solitamente riporta la data e il luogo di caccia. La coccarda di caccia è la testimonianza di partecipazione alla stessa e solitamente riporta la data e il luogo della battuta/raduno. E' data facoltà agli organizzatori se prevederle o meno.

Art. 4 – Programmazione delle manifestazioni

4.1 Il programma della riunione di caccia dovrà dare informazioni dettagliate riguardo la stessa ad ogni buon fine è opportuno per partecipare ad una riunione di caccia informarsi del luogo previsto per l'appuntamento (meet) presso un socio o presso la segreteria della Società e chiedendone conferma il sabato precedente, in quanto può accadere che venga cambiato per qualche improvvisa difficoltà, generalmente legata al clima o ai terreni. Arrivando all'appuntamento ci si deve presentare al Field Master per registrare la presenza e regolare l'eventuale "cap" di partecipazione. Il F.M. provvederà poi a spiegare al nuovo arrivato lo svolgimento della giornata e quale sia il comportamento corretto da tenere, eventualmente indicandogli quali Soci esperti sia prudente seguire. Il F.M. lo presenterà poi al M.F.H.

Se la riunione ha luogo in una proprietà privata occorre anche presentarsi e ringraziare i padroni di casa.

La caccia parte puntualmente all'ora prevista dal programma. E' norma di cortesia non montare prima del Master, ma occorre essere pronti a salire al primo squillo di tromba che segnala l'uscita della muta. Fare attenzione alle indicazioni del Field Master in modo da non essere di disturbo alla muta, dando sempre ad ogni andatura la precedenza alle amazzoni ed ai soci più anziani.

Art. 5 – Dirigenti e Servizi

5.1 Il C.O. è responsabile dell'organizzazione e della buona riuscita dell'evento.

La partecipazione degli Juniores è soggetta alla iscrizione da parte del Circolo di appartenenza previa valutazione dell'Istruttore depositario di firma.

Durante l'intero svolgimento dovrà essere presente l'Istruttore titolare o un suo designato. Può essere designato anche quale figura tutoria il Master (indistintamente il Master of Fox-Hounds o il Master Field).

Non è obbligatoria la presenza del Veterinario e del Maniscalco (è richiesta la loro reperibilità).

Non è obbligatoria la presenza del medico e dell'ambulanza se i partecipanti sono forniti dell'applicazione "Where Are U" collegata al 118 che in caso di bisogno fornisce direttamente ed esattamente la posizione in cui ci si trova e spiega l'accaduto.

In caso di infortunio del cavallo, che ne determini la necessità deve essere, comunque garantita la presenza di un mezzo atto al trasporto del cavallo stesso ed indicata una struttura veterinaria di appoggio.

Art. 6 – Iscrizioni e Scuderizzazione

6.1 Per poter partecipare agli appuntamenti organizzati da una Società affiliata/aggregata FISE, serve necessariamente essere muniti almeno della



patente A da 6 mesi o superiore. In mancanza di questo requisito, non sarà possibile partecipare. Possono essere previste delle quote di iscrizione che dovranno nella eventualità essere dichiarate nel programma della manifestazione. L'iscrizione per i Seniores può avvenire per il tramite del proprio Circolo o anche individualmente. Per gli Juniores dovrà avvenire per il tramite del Circolo per il quale sono tesserati. La scuderizzazione qualora prevista nel programma della manifestazione dovrà essere esplicitamente richiesta e non potrà avere un costo superiore ai 30,00 € per giornata.

TITOLO II

CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE MANIFESTAZIONI

Art. 7 – Percorso, tempi, velocità

- 7.1 Il Drag-Hunting e Trail-Hunting si svolgono su un percorso prestabilito che comprende tratti di passo, di trotto e di galoppo e alcuni momenti di pausa detta “check” per radunare cani e cavalieri.
- 7.2 Il “Paper” si snoda lungo itinerari prestabiliti, che possono attraversare aree demaniali, prati calpestabili, brughiere, radure, altipiani, fondi incolti, fondi adibiti a pascolo.
- 7.3 Il percorso generalmente della durata di circa 2-3 ore è stato già pianificato nei giorni precedenti dal Master e dai suoi collaboratori, si sviluppa galoppando su terreno vario e quanto più possibile suggestivo, disseminato di ostacoli naturali aggirabili o saltabili lungo il tracciato.
Dopo circa metà caccia si arriva al “Check”, termine che sta a indicare una pausa, durante la quale i cavalieri e cavalli si riposano, si aspettano i ritardatari.
- 7.4 Il Paper Hunt termina con la “Presca”, consiste nell’inseguimento della “volpe” da parte dei cacciatori in un campo o prato prestabilito. In questa fase il Master conduce il field, il quale deve essere il più compatto possibile, al luogo in cui è nascosta la volpe.
- 7.5 Gli ostacoli che si trovano lungo il percorso, in genere evitabili, devono essere affrontati soltanto da chi è in grado di superarli, senza creare situazioni di pericolo per sé e per gli altri.

Art. 8 – Obblighi

- 8.1 In nessun caso si potrà superare il Field Master; egli, infatti, sa come non disturbare il lavoro del Master e dei Whippers-in. Questi ultimi sono l’Equipaggio che controlla il lavoro della muta che non deve essere disturbato, che sceglie il percorso e determina le andature, alle quali ciascuno deve uniformarsi, mantenendo sempre idonea distanza dal cavallo che lo precede senza superare, se non in casi eccezionali e solo dopo aver chiesto il permesso.
- 8.2 E’ obbligatorio seguire senza discutere le indicazioni del Master e dell’Equipaggio che conduce la caccia.
- Mai tagliare la strada agli altri cavalieri, rispettare la distanza di sicurezza, misurabile nella lunghezza di un cavallo e in minimo 2 metri. Sorpassare con moderazione, e senza rischi.
 - Durante il percorso, avvicinandosi a passaggi stretti o ad ostacoli occorre rallentare per tempo, arrivare in cadenza sul salto, a distanza debita da altri



- binomi, senza ammassarsi, evitando di creare intoppi e disturbo agli altri cacciatori.
- Se il cavallo non è un saltatore, evitare di affrontare gli ostacoli o, in caso di passaggi obbligati, attendere e saltare per ultimi. In caso di rifiuto allontanarsi il più rapidamente possibile dall'ostacolo, lasciare spazio a chi segue e ritornare solo quando tutti sono passati.
 - Segnalare sempre a chi segue eventuali buche, ferri sporgenti o fili, fondo scivoloso, o altri problemi.
 - In caso di caduta di un'amazzone o cavaliere, segnalarlo sempre, possibilmente al Field Master e aspettate che l'appiedato/a rimonti in sella; se necessario aiutare ma senza ammassarsi attorno all'infortunato.
 - Durante la caccia non smontare mai di sella senza autorizzazione del Field Master.
 - Avvertire il Field Master per qualsiasi difficoltà.
 - Mai seguire percorsi alternativi, seguire sempre il tracciato.
 - Non sostare vicini (attaccati) ad un altro cavallo (davanti o dietro) ma ad una distanza di sicurezza di almeno una lunghezza e minimo 2 metri. Non avvicinarsi a veicoli, persone, o animali.
 - Montando assieme a ospiti di particolare esperienza e/o riguardo, cedete loro la destra; alle signore va invece ceduta la sinistra (una tradizione che risale a quando le signore montavano con la sella da amazzone e con gonna e i cavalieri si tenevano a destra dell'amazzone per non urtarne le gambe).
 - Salutare sempre, possibilmente a voce, chi incontrate. Evitare di salutare col frustino o con la frusta da caccia.
- 8.3 Durante la caccia sono previsti dei "check", momenti di sosta per radunare cani eventualmente dispersi ed aspettare qualche cavaliere che si è attardato. La caccia termina con il "kill": la distribuzione di un premio ai cani. E' il culmine della riunione. è considerata grande scortesia non partecipare al kill, non ringraziare il Master e allontanarsi per rientrare ai van senza attendere che il M.F.H, risalito in sella, abbia riavviato la muta al luogo dell'appuntamento.
- 8.4 Per il "Paper" vige l'obbligo di non superare mai il Master fino al grido "Tally ho", momento in cui inizia la presa.
- 8.5 Non si deve mai tagliare la strada alla volpe o sopraggiungerle di fronte durante l'inseguimento, e non stazionare mai nel sito della presa.

Art. 9 – Violazione delle norme

- 9.1 In caso di violazione delle presenti norme, il C.O. ne è responsabile e ha facoltà di allontanare il binomio coinvolto nelle violazioni dalla manifestazione.
Nel caso in cui sorgano altre controversie tra le parti, queste saranno devolute all'esclusiva competenza degli Organi di Giustizia previsti dalla Federazione Italiana Sport Equestri.