



Comitato Regionale Veneto

APPUNTI

LO JUNIOR, PER OTTENERE L'AUTORIZZAZIONE A MONTARE DI I GRADO, DEVE SOSTENERE UN TEST SCRITTO ED UN 'COLLOQUIO ORALE'; LA FORMA DI QUESTI APPUNTI È VOLUTAMENTE RIASSUNTIVA ONDE RENDERE I CONCETTI IL PIÙ POSSIBILE SEMPLICI E SIGNIFICATIVI. LA PREPARAZIONE ANDRÀ INTEGRATA CON IL MANUALE DI EQUITAZIONE FISE, PUBBLICATO IN QUESTA SEZIONE.

A TUTTI UN SINCERO AUGURIO DI SUCCESSO.

MARIA VITTORIA VALLE

Ultimo aggiornamento : 28 febbraio 2015.

CAPITOLO 1: NOZIONI DI EQUITAZIONE

1. Cosa si intende per posizione ed assetto?

Per posizione si intende la disposizione delle varie parti del corpo di un cavaliere in sella a seconda della disciplina che si pratica: leggera sull' inforcatura, seduta , da corsa.

Per assetto si intendono la sensibilità e la capacità' di adattare il proprio equilibrio al movimento del cavallo, in modo da usare dosare al meglio i propri aiuti.

Da fermo la posizione deve avere: testa alta, spalle aperte, busto elastico, avambracci leggermente piegati al gomito e diretti verso la bocca del cavallo, mani nella stessa direzione degli avambracci, polsi arrotondati, pugni chiusi con le seconde falangi delle dita parallele al garrese; cosce oblique aderenti alla sella, ginocchia aderenti, reni sciolte in avanti, gambe naturalmente cadenti, piedi introdotti nelle staffe fino alla parte più larga della pianta del piede, talloni bassi.

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

Principali: mani, gambe, busto, voce e assetto.

Sussidiari: imboccatura, martingala, capezzina, speroni e frustino.

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

Imboccatura: elemento della testiera applicato alla bocca del cavallo per comunicare la volontà del cavaliere (filetto snodato o rigido, morso e filetto, pelham).

Barbozzale: catenella che passa dietro alla barbozza e che si fissa per mezzo delle S al morso.

Martingala: elemento della bardatura costituita da pettorale, collare, camarra e forchetta ad anelli entro i quali passano le redini.

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

Sella: arcione, seggio, paletta, quartieri, quartierini, munita di sottopancia, staffili e staffe, pelo d'agnello (se necessario), copertina sottosella.

Testiera completa: sopraccapo, frontale, montanti dell'imboccatura, imboccatura, sottogola, montanti della capezzina, capezzina, redini.

5. Cosa si intende per cavallo 'avanti' e 'indietro' nella mano?

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

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

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

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

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

Passo: è un andatura in quattro tempi, piana. Ciò significa che tutti e quattro i piedi toccano terra singolarmente uno dopo l'altro senza interporre una fase di sospensione; per questo motivo si parla di attività e non di impulso; partendo dall'anteriore destro si avrà la sequenza che segue : anteriore destro, posteriore sinistro, anteriore sinistro, posteriore destro.

(**Ambio**: difetto del passo, il cavallo si muove per bipedi laterali; si dice che lateralizza il movimento)

Trotto: in due tempi; per bipedi diagonali intervallati da un tempo di sospensione.

Galoppo: in tre tempi, con tempo di sospensione; il cavallo muove prima un arto posteriore, poi il bipede diagonale dello stesso nome e infine l'anteriore che da il nome al galoppo (destro o sinistro).

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

Sella con sottopancia, staffe, staffili, pelo d'agnello e/o copertina sottosella, testiera completa.

9. Quando si dice che un cavallo galoppo 'destro' o 'sinistro'?

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

10. Quando si dice che un cavallo galoppa 'falso', 'disunito' o 'rovescio'?

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

Falso: quando girando a mano sinistra il cavallo mantiene il galoppo destro senza equilibrio e viceversa. Pertanto è un galoppo non voluto dal cavaliere.

Rovescio: il cavallo galoppa a destra girando a sinistra volutamente ricercato dalle azioni e dall'assetto del cavaliere; permane la situazione di equilibrio

11. Qual è la differenza tra circolo e volta?

Circolo: è un movimento di maneggio e quindi l'esecuzione di una linea circolare di diametro superiore ai 10 metri.

Volta: è un movimento di maneggio e quindi l'esecuzione di una linea circolare con diametro da 6 a 10 metri.

12. Cosa si intende per cavallo 'giusto nella mano' ed 'equilibrato'?

Cavallo tranquillo e volenteroso, ricco di impulso che risponde alle azioni del cavaliere in equilibrio e con leggerezza.

13. Quali sono i principali movimenti di maneggio?

Cambiamento trasversale e longitudinale, tagliate trasversale e longitudinale, mezza volta, contro mezza volta, cambiamento diagonale, contro cambiamento diagonale, serpentina semplice, serpentina.

14. Cosa si intende per trottare sul diagonale "interno"

Il cavaliere si siede in sella quando il cavallo appoggia a terra l'anteriore interno.

15. Qual è la differenza fra andatura e cadenza?

Andatura: è il modo con il quale il cavallo coordina ritmicamente i propri arti per trasferirsi da un posto ad un altro. Le andature naturali sono tre: passo, trotto e galoppo.

Cadenza: è determinata dall'ampiezza e regolarità della falcata del cavallo. Ogni andatura ha più cadenze: riunita, di lavoro, media e allungata; al passo non si parla di passo di lavoro ma di passo libero.

16. Cosa si intende per velocità?

E' la distanza percorsa dal cavallo in un determinato tempo.

Passo: 100 metri al minuto (da 75 a 110).

Trotto: 220 metri al minuto (da 150 a 250).

Galoppo: da 300 a 400 metri al minuto in media. Si ricorda che si va da un minimo di 300 metri al minuto in certe categorie ludiche di salto o riservate ai cavalli giovani o al primo giro della potenza ad un massimo di 570 metri al minuto come nella categoria 6 di cross country.

17. Quando un cavallo si dice 'incappucciato'?

Quando si verifica la mancanza di sottomissione, la non accettazione della mano e la mancanza di contatto stabile. La linea della fronte è dietro la perpendicolare col terreno. L'atteggiamento contrario è il cavallo che porta la testa al vento.

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

Per addestrare un puledro, per riaddestrare un cavallo viziato, fiaccato, in ripresa del lavoro, per migliorare e sviluppare la muscolatura, per cercare di decontrarre un cavallo troppo esuberante prima di montare.

Attrezzi: capezzone, longia, frusta lunga, testiera con redini, redini fisse, Fillis, chambon, gogue.

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

Destra se alla stessa andatura, precedenza all'andatura superiore.

20. Qual è la differenza, per un cavallo fermo, tra atteggiamento libero e piazzato?

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

Piazzato: quando risulta immobile, diritto, in appiombò sui quattro arti con gli anteriori e i posteriori appaiati.

21. Cosa si intende per 'appoggio' e cosa per 'contatto' e da chi viene preso?

Appoggio: è la consistenza che il cavallo prende sul ferro in funzione dell'impulso e della velocità; è preso dal cavallo

Contatto: è la comunicazione che il cavaliere stabilisce con la bocca del cavallo per mezzo della pressione delle gambe.

22. Differenza tra cambio di galoppo semplice e in aria

Nel cambio di cambio di galoppo semplice il cavallo passa dal galoppo al passo (da 3 a 5 passi) e riparte all'altra mano. Il cambio di galoppo in aria è un cambio di piede senza transizioni ad andatura inferiore.

23. Cos'è la mezza-fermata?

È un intervento del cavaliere volto ad aumentare l'attenzione e l'equilibrio del cavallo, riportando leggermente più peso sul posteriore, prima dell'esecuzione di certi movimenti o di transizioni alle andature inferiori e superiori. Deve essere appena visibile, risulta da un'azione quasi simultanea e coordinata dell'assetto, delle gambe e della mano del cavaliere.

24. Il lavoro su due piste

Il lavoro su due piste ha lo scopo di:

- a) perfezionare l'obbedienza del cavallo agli aiuti del cavaliere;
- b) ammorbidire il cavallo nel suo insieme, aumentando la libertà delle spalle e la morbidezza del posteriore; così come l'elasticità dell'insieme tra bocca, nuca, incollatura, dorso e anche;
- c) perfezionare la cadenza e armonizzare l'equilibrio e l'andatura;
- d) sviluppare e aumentare l'impegno dei posteriori.

25. Che cosa è la cessione alla gamba?

Il cavallo è pressoché dritto, eccetto che per una leggera flessione alla nuca dalla parte opposta alla direzione verso la quale si dirige, cosicché al cavaliere è appena possibile scorgere l'arcata sopracciliare ed il naso del cavallo dalla parte interna.

Gli arti interni scavalcano ed incrociano davanti agli arti esterni. Il cavallo guarda nella direzione opposta a quella del movimento.

La cessione alla gamba è la base fondamentale del lavoro su due piste e deve essere inclusa nella preparazione di un cavallo.

26. Che cosa è la spalla in dentro?

Il cavallo è leggermente flesso intorno alla gamba interna del cavaliere. L'arto anteriore interno scavalca l'arto esterno. L'arto posteriore interno è piazzato dietro all'arto anteriore esterno; Gli arti si muovono su tre linee parallele fra loro ed il cavallo guarda nella direzione opposta al movimento

27. Concetti e definizioni

Impronta: traccia lasciata dal piede sul terreno.

Posata: istante in cui il piede tocca terra.

Battuta: suono prodotto da questo impatto.

Tempo di battuta: intervallo tra una battuta e l'altra.

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

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

Cadenza: è la regolarità delle battute il movimento si dice 'cadenzato' o 'in cadenza' quando si verifica l'uniformità dei tempi di battuta sulla linea retta, nella linea curva e nel movimento su due piste. Con il termine 'cadenza' è in uso anche riferirsi alle variazioni di ampiezza richieste dal cavaliere in ognuna delle tre andature (riunito, passo libero, trotto e galoppo di lavoro, medio e allungato). Per 'cadenza' alle varie andature inoltre si intendono le velocità al minuto richieste al cavallo alle varie andature (ad esempio il galoppo da caccia a 450 metri al minuto).

Ritmo: frequenza delle battute; la velocità o la lentezza del ritmo è data dall'intervallo delle battute sul terreno (frequenza), quindi, nel trotto e nel galoppo, dalla fase di sospensione (durata del tempo); quanto questa è maggiore, tanto il ritmo scandito delle battute è lento. Ogni cavallo

ha il proprio ritmo ideale ad ognuna delle tre andature. Questo ritmo deve permanere inalterato alle variazioni di cadenza.

CAPITOLO 2: NOZIONI DI IPPOLOGIA

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

Quattro parti: testa, collo, tronco, estremità o arti.

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

Sono le linee direttrici degli arti relativamente al filo a piombo e sono ottimali quando il centro d'appoggio ed il centro di sospensione dell'arto si trovano sulla stessa verticale.

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

I mantelli più comuni sono:

Baio: è un mantello composto da due colori separati. E' caratterizzato dalla presenza di crini neri (criniera e coda) e dalle estremità degli arti nere.

Sauro: è un mantello semplice perché costituito da un solo colore. Ha tutti i peli, i crini e le estremità fulvi o rossicci con gradazioni differenti.

Nero o morello: è un mantello semplice costituito da peli, crini, pelle e zoccoli neri o molto scuri.

Grigio: questo mantello non è mai presente alla nascita, ma viceversa si instaura successivamente, generalmente dopo i sei mesi di vita e gradualmente i peli bianchi iniziano ad essere evidenti partendo dalla testa verso la coda. Il mantello continuerà poi a schiarirsi lungo tutto il decorso della vita; gli animali più chiari saranno perciò più anziani di quelli scuri. La pelle resta scura per tutta la vita. E' quindi un mantello composto costituito da peli bianchi e/o bianchi e neri.

Vi sono ancora numerosi mantelli composti quali l'isabella, il sorcino, l'ubero, il roano, i pezzati, ...

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

L'esame dei denti, la lunghezza della faccia, la forma della fronte, l'adipe, l'infossamento delle fontanelle.

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

40 i maschi, 36 le femmine: 12 incisivi (rispettivamente 2 piccozzi al centro, 2 mediani e 2 cantoni che sono i più vicini agli scaglioni, 4 scaglioni (i canini che mancano nelle femmine) e 24 molari.

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

11 mesi

7. Cosa è l'arpeggio?

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

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

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

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

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

Garrese: dietro la criniera e davanti al dorso.

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

Castagna: e'una produzione cornea e si trova nella faccia interna dell'avambraccio anteriore e sotto il garretto del posteriore;

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

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

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

Setole: spaccature verticali dello zoccolo;

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

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

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

12. Quali alimenti vengono comunemente somministrati agli equini in attività?

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

Alimento verde: erba, carote, mele, ..

Razione normale: dai 4/6 kg di granaglie e/o concentrati e 10 kg circa di fieno

Acqua: dai 18 ai 35 litri al giorno.

Abbeverata in bianco: mescolare in acqua circa 200 g di farina di orzo, segale o fumento e circa 15 g di sale.

13. Cosa si intende per 'governo della mano' e quali sono gli attrezzi comunemente usati?

Sono tutte quelle azioni che hanno per scopo la pulizia esterna del cavallo. Si utilizzano la striglia, il bruscone, la brusca (spazzola più morbida), due spugne, il nettapiedi e lo strofinaccio.

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

Schinella: esostosi (sopraosso) dello stinco (tara dura).

Formella: esostosi della corona (tara dura).

Molletta: sfiancamento delle guaine o della capsula articolare che interessano il nodello (tara molle).

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

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

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

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

E' una lesione o contusione (piaga) provocata dal ripetuto sfregamento di alcune parti della sella, del sottopancia o del pettorale sulla pelle dell'animale. E' provocata dalla poca pulizia, dalla secchezza del cuoio, dei cuscinetti, dal cattivo posizionamento della sella. Si cura con lavaggi, massaggi e pomate e si previene con la pulizia del cavallo e la manutenzione perfetta delle bardature e dalla corretta sellatura.

17. Cosa si intende per 'vizio redibitorio'?

E' una malattia o un difetto di comportamento preesistente all'epoca della vendita del cavallo che comporta la risoluzione del contratto in quanto ne compromette le prestazioni e la qualità (bolsaggine, corneggio, ticchio d'appoggio, ballo dell'orso).

18. Cosa si intende per dato segnaletico?

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

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

Remolino: cambiamento di direzione del pelo.

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

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

Lista: scende dalla fronte lungo il naso.

Bevente in bianco: labbra bianche.

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

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

Sul garrese perché è il punto fermo più alto e si usa l'ippometro

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

Il rifiuto di alimenti, irrequietezze, il cavallo si guarda il fianco, cerca di coricarsi, raspa il pavimento, presenta sudorazione, la respirazione è affannata.

22. Qual è la temperatura di un cavallo a riposo e come la si prende?

38 gradi misurata per via rettale.

23. Quando si dice che un cavallo fabbrica?

Quando lo zoccolo posteriore batte contro il piede anteriore corrispondente, provocando rumore (tic-tac).

24. Quando si dice che un cavallo falcia ?

Quando le parti estreme degli arti, specialmente gli anteriori, nell'andatura descrivono una specie di arco all'infuori. Questo difetto è frequente nei cavalli cagnoli e in quelli che hanno piedi grandi e piatti.

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

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

26. Cosa si intende per conche o fontanelle?

Sono depressioni situate sopra le arcate sopracigliari

REGOLAMENTI

SALTO OSTACOLI

1. Quali sono i divieti da osservare nei campi di prova?

Non è consentito lavorare i cavalli alla corda.

Non si possono saltare ostacoli di dimensioni superiori di 10 cm. (altezza e/o larghezza) rispetto alle dimensioni massime previste per la categoria in programma che si sta

svolgendo e comunque non superiore i cm. 160 di altezza e cm 180 di larghezza.

Per le categorie riservate 4, 5, 6, 7 anni la dimensione massima è quella prevista per la relativa categoria senza la possibilità di incrementare tale altezza di 10 cm. (altezza e/o larghezza).

Non è autorizzato il salto di un ostacolo costituito da una sola barriera posta ad altezza superiore a cm. 120.

E' vietato l'uso di barriere monocolori.

E' vietato l'uso, per la costruzione di ostacoli, di materiale diverso da quello messo a disposizione dall'Ente Organizzatore, e comunque di materiale che non sia a disposizione di tutti i Concorrenti fino dall'inizio di ogni singola prova e sino al termine della stessa.

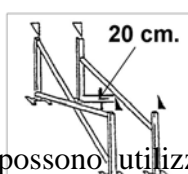
E' vietato appoggiare sulle barriere o elementi dell'ostacolo in Campo Prova coperte, giacche ed altro.

Gli ostacoli o parte di essi non possono mai essere tenuti a mano.

Le estremità delle barriere devono poggiare completamente sui supporti. Se appoggiate sul bordo del supporto, è autorizzato solo quello dalla parte in cui il cavallo si riceve.

E', inoltre, vietato saltare ostacoli larghi alla rovescia, e comunque, ostacoli di costruzione difforme da quella normalmente impiegata in gara.

E' consentito saltare, nei Campi Prova, ostacoli i cui elementi che lo determinano, non siano paralleli alla linea del terreno, purché tali ostacoli abbiano le seguenti caratteristiche:



- altezza degli estremi delle barriere non superiori a m. 1,30
- fronte dell'ostacolo non inferiore a m 3,50
- possibilità delle singole barriere di cadere indipendentemente.



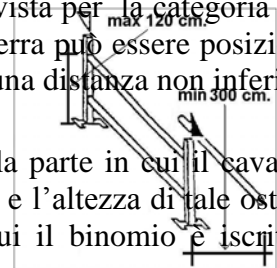
Si possono utilizzare ostacoli larghi costituiti da una croce (davanti) e da una barriera orizzontale (dietro), purché tale barriera sia posta ad una altezza di almeno 20 cm superiore al punto di incrocio.

Barriere di invito possono essere collocate a terra davanti ad ostacoli verticali ad una distanza non superiore a m. 1,00 dagli ostacoli stessi c. In questo caso possono essere collocate barriere anche al di là degli ostacoli verticali, cioè dalla parte dove il cavallo si riceve, sempre ad una distanza uguale e massima di un metro.

Nei casi in cui siano collocati più di due ostacoli, una sola barriera a terra davanti ad un ostacolo (verticale) può essere collocata ad una distanza non inferiore a m. 2,50 dall'ostacolo stesso. La barriera di piede è consentita anche su oxer purché la distanza tra la barriera stessa ed il salto non sia superiore a 30 m.

L'altezza di tale ostacolo non deve essere superiore a quella prevista per la categoria cui il binomio è iscritto e comunque massima di m. 1,20. Una barriera a terra può essere posizionata anche dalla parte in cui il cavallo si riceve, ma deve essere posta ad una distanza non inferiore a mt. 3,00.

Può inoltre essere prevista una sola barriera a terra posizionata dalla parte in cui il cavallo si riceve, ma deve essere posta ad una distanza non inferiore a m. 3,00 e l'altezza di tale ostacolo non deve essere superiore a quella prevista per la categoria in cui il binomio è iscritto, e comunque non superiore a m. 1,20



L'inosservanza dei divieti sopra indicati è punibile con ammenda o con la squalifica del cavallo e/o cavaliere.

2. A cosa serve la campana?

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

Essa serve:

a) ad autorizzare i concorrenti ad entrare in campo per la ricognizione del percorso ed a lasciare lo stesso al termine del periodo accordato;

b) a dare il segnale di partenza per il conto alla rovescia dei 45" visibile su apposito tabellone. Dopo tale segnale il concorrente deve partire entro 45"; se il concorrente non ha tagliato la linea di partenza alla fine dei 45", il tempo del suo percorso inizierà in quel preciso momento.

Le disobbedienze, le cadute etc. non sono penalizzanti fino al momento in cui il concorrente non taglia la linea di partenza anche se il tempo continua.

Il concorrente viene altresì eliminato qualora impieghi più di 45" a saltare il primo ostacolo dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso è iniziato.

Esempio: la Giuria suona la campana per dare il segnale di partenza ad un concorrente; dopo tale segnale il concorrente deve partire entro 45"; se il concorrente non ha tagliato la linea di partenza alla fine dei 45", il tempo del suo percorso inizierà in quel preciso momento. Se il concorrente impiega più di 45" a saltare il primo ostacolo, dall'inizio del tempo del suo percorso, viene eliminato.

c) ad interrompere il percorso a seguito di un fatto imprevisto;

d) a segnalare che l'ostacolo deve essere ripetuto dopo un rifiuto con spostamento o rovesciamento dell'ostacolo.

e) a dare il segnale di riprendere il percorso dopo una interruzione;

f) a segnalare - con suoni ripetuti - l'eliminazione ed il conseguente ordine di lasciare il campo.

Se il concorrente non obbedisce al segnale d'arresto dato con la campana può essere eliminato, a giudizio della Giuria.

Se dopo un'interruzione, il concorrente riparte senza aver atteso il suono della campana, viene eliminato (eliminazione automatica art. 33.2).

3. A cosa servono le bandiere?

Bandiere, con aste in legno o plastica, interamente bianche e interamente rosse sulle due facce devono essere usate per stabilire:

a) la linea di partenza; b) i limiti degli ostacoli; c) i passaggi obbligati; d) la linea di arrivo.

Le bandiere devono essere disposte in modo che il cavaliere abbia sempre alla sua sinistra le bianche e alla sua destra le rosse. Il passare tra esse è obbligatorio.

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

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

5. Cosa si intende per 'ostacolo combinato' ed 'ostacolo combinato chiuso'?

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

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

6. Quando un ostacolo è considerato abbattuto?

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

poggia più sul suo supporto.

7. Quando un concorrente e un cavallo sono considerati ‘caduti’ ?

Vi è caduta del concorrente quando, non essendo il cavallo caduto, si è verificata una separazione tra il cavallo ed il concorrente e quest’ultimo abbia trovato un appoggio, di qualunque natura esso sia, che gli impedisca di toccare il terreno.

Il cavallo è considerato caduto quando la spalla e l’anca toccano il terreno oppure un ostacolo e il terreno.

Nei concorsi di qualsiasi formula e tipo, la caduta del cavallo e/o del cavaliere comportano l’eliminazione.

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

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

9. Quali sono le differenze tra una categoria a tempo tab. A, una a barrage e una mista?

A tempo tab. A: a parità di penalità è determinante il minor tempo impiegato.

A barrage: percorso base più barrage (massimo 2). Nel barrage, a parità di penalità, è determinante il minor tempo impiegato. I concorrenti non ammessi al barrage sono classificati ex-aequo a parità di penalità.

Mista: percorso base più barrage (massimo 2). Nel barrage, a parità di penalità, è determinante il minor tempo impiegato. La differenza con la categoria a barrage sta nel fatto che i concorrenti non ammessi al barrage sono classificate in base alle penalità ed al tempo impiegato nel percorso base.

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

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

11. Qual è la differenza tra tabella ‘A’ e tabella ‘C’?

Tabella ‘A’: gli errori sono computati in punti di penalità.

Tabella ‘C’: gli errori sono computati in secondi che si aggiungono al tempo impiegato dal concorrente per effettuare il percorso.

TABELLA A

Azione	Specifiche	Penalità
Prima disobbedienza		4 punti
Ostacolo abbattuto saltando (per i muri caduta di uno o più mattoni o cupole)		4 punti
Errore alla riviera		4 punti
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo	Penalità	4 punti
	Tempo: correz. secondi	6 secondi

Seconda disobbedienza (le disobbedienze si addizionano non solo allo stesso ostacolo, ma anche nell'insieme del percorso)		Eliminazione
Caduta	Nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi	Eliminazione
	Prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavaliere	Eliminazione
	Prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavallo	Eliminazione
Tempo massimo superato per ogni 4 secondi iniziati		1 punto
Tempo massimo superato nei barrage per ogni secondo iniziato		1 punto
Tempo limite superato		Eliminazione

TABELLA C

Gli errori sono calcolati in secondi che si aggiungono al tempo impiegato dal 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.

Azione	Specifiche	Penalità
Ostacolo abbattuto saltando (per i muri caduta di uno o più mattoni o cupole)		4 secondi
Errore alla riviera		4 secondi
nei barrage e nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive		3 secondi
Prima disobbedienza		nessuna
Seconda disobbedienza		Eliminazione

Disobbedienza più abbattimento di ostacolo: correzione del tempo in secondi		6 secondi
Caduta	Nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi	Eliminazione
	Prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavaliere	Eliminazione
	Prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavallo o seconda del cavaliere	Eliminazione
Tempo limite superato		Eliminazione

Il tempo limite è di 3 minuti se il percorso è più lungo di 600 mt. – 2 minuti se inferiore a 600 mt.

12. Calcolo del risultato finale del binomio in tabella C

Somma del tempo effettivamente impiegato più eventuali correzioni di tempo (4'') più 4'' per errori agli ostacoli (3'' nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive e nei barrage).

13. Quando si ha errore alla riviera?

Quando il cavallo mette un piede nell'acqua o sui nastri o listelli che la delimitano. Lo spostamento dell'invito (siepe o barriera) non costituisce errore, così come il piede che poggia su tale invito.

14. Cos'è l'eliminazione ?

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

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

Si tratta di qualsiasi intervento, sollecitato o meno, allo scopo di facilitare il concorrente. Comporta l'eliminazione. Non sono considerati aiuti di compiacenza ricondurre il cavallo a mano aiutando il concorrente a salire in sella dopo una caduta, così come porgere gli occhiali o il cap eventualmente caduti. E' invece causa di eliminazione porgere il frustino ad un concorrente in sella durante il percorso.

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

Prima, durante e dopo una prova, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, durante il concorso è proibito sbarrare i cavalli in qualsiasi maniera e compiere ogni atto di crudeltà verso i cavalli stessi. Per "sbarrare" si intende l'uso di tutte le tecniche per obbligare i cavalli a saltare più alto e/o con maggior attenzione in gara. E' proibito quindi saltare ostacoli costruiti per altezza, larghezza, dislocazione di barriere a terra (o altro) in modo da indurre il cavallo ad urtare violentemente barriere o parti dell'ostacolo stesso. E' altresì proibito provocare deliberatamente (a giudizio del Giudice preposto o del Commissario al campo prova) l'abbattimento di ostacoli

in modo violento. Oltre ai divieti previsti per i campi di prova, è assolutamente vietato l'uso di sbarre a mano, di macchine, di stinchiere con chiodi o di qualunque altro mezzo usato per provocare dolore al cavallo.

La constatata inosservanza dei divieti sopra indicati (da parte dei cavalieri e/o di assistenti a terra) è punibile con ammenda o con la squalifica del cavallo e/o del concorrente.

17. Categorie di equitazione

Sono categorie a giudizio in cui viene valutato l'addestramento del cavallo e le capacità equestri del cavaliere attraverso una dimostrazione di stile e tecnica. In esse, da uno a tre giudici assegneranno, servendosi di un'apposita scheda, un punteggio da 1 a 10 per ogni singolo salto.

Vengono inoltre attribuiti tre voti di insieme così distribuiti:

presentazione: status del cavallo, regolarità del saluto e delle bardature, modo di iniziare il percorso: da 1 a 6 punti (sufficienza 3).

sul cavaliere: da 1 a 10 punti

attitudine del cavallo: da 1 a 10 punti

esecuzione del percorso: da 1 a 10 punti

Imboccatura e bardatura: in tutte le categorie di equitazione, nei campi gara come nei campi prova, sono ammessi tutti i filetti a 'D', ad oliva, ad anelli o ad aste, a cannone semplice, snodato o a doppio snodo. Sono ammesse le rosette. Il morso Pelham, semplice o snodato, deve essere montato con la ciappa e governato da una sola redine. Sono vietati i filetti provvisti di gioco, abbassalingua, a torciglione, nella parte interna alla bocca. Sono inoltre vietati tutti gli altri morsi, il filetto elevatore, Pessoa e i sistemi Hackmore. La briglia (morso e filetto) è autorizzata soltanto nella categoria E115.

Per quel che riguarda la bardatura, è ammesso l'uso della martingala con forchetta che non spezzi la linea che dalla bocca del cavallo, attraverso le redini, giunge alla mano del cavaliere.

Le fasce da lavoro e la copertina sottosella devono essere bianche, sono ammesse la cuffia, le stinchiere, i paraglomi e le paranocche.

Saluto dei concorrenti: Le ragazze salutano chinando la testa, con il braccio (sinistro o destro) disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini e la frusta tenute nell'altra mano. I cavalieri uomini salutano distendendo il braccio, sempre destro o sinistro lungo il corpo, impugnando le redini e la frusta con l'altra mano.

REGOLAMENTO DI DRESSAGE

1. Quali sono le norme che regolano l'esecuzione delle riprese e quali sono le cause di eliminazione?

Quando un concorrente commette un "errore di percorso" (girata dalla parte sbagliata, omissione di un movimento, ecc.), il Presidente della Giuria lo avverte suonando la campana. Il Presidente, in caso ce ne sia bisogno, indica il punto dove deve riprendere la ripresa ed il movimento da eseguire, poi lascia continuare. Quando un concorrente commette un "errore di ripresa" (ad esempio trotto sollevato, anziché seduto e viceversa; saluto non tenendo le redini in una sola mano, ecc.) deve essere penalizzato come per un "errore di percorso". Ogni "errore", segnalato o no dal suono della campana viene penalizzato: il primo con 2 punti, il secondo con 4 punti, il terzo con l'eliminazione; il concorrente può essere eventualmente autorizzato a continuare il lavoro, ricevendo regolarmente il punteggio, fino alla fine. In ogni caso di evidente zoppia, il Presidente di Giuria (Giudice in C), avverte il concorrente che è eliminato suonando la campana. La sua decisione è inappellabile. Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 20 secondi è punita con l'eliminazione. In caso di

caduta del cavallo e/o del cavaliere, questi sarà eliminato. Un cavallo che durante una presentazione, tra il momento del suo ingresso e quello della sua uscita, in "A", esca completamente dal rettangolo con i quattro arti, dovrà essere eliminato.

L'uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, isolati o ripetuti, sono errori gravi che fanno abbassare almeno di due punti il voto del movimento durante il quale si sono verificati.

2. Quali sono le categorie delle riprese ?

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

1. categorie E (riprese elementari)
2. categorie F (riprese facili)
3. categorie M (riprese medie)
4. categorie D (riprese difficili)

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

3. Campo di Gara

Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, su un terreno che deve essere piano, ben livellato e ben delimitato. Le dimensioni del rettangolo sono normalmente di 60 x 20 metri oppure di 40 x 20 metri.

4. Campi prova

Nei campi di prova sono vietate le stesse imboccature vietate in campo gara, tutte le redini ausiliarie e tutti i mezzi, ad eccezione delle redini o fisse quando il cavallo viene lavorato alla corda.

5. Quando è vietato l'uso del frustino ?

E' vietato in tutte le riprese E

6. Tenuta:

- a. Giacca nera o scura, o di altro colore;
- b. pantaloni bianchi o beige chiari;
- c. dal 1° gennaio 2013 casco obbligatorio;
- d. camicia con colletto e cravatta bianchi;
- e. camicia o maglietta con plastron bianco;
- f. guanti bianchi o del colore che si intoni alla giacca;
- g. stivali neri;
- h. speroni.

Nel caso in cui il cavaliere entri in rettangolo senza guanti è prevista una ammenda.

7. Bardature obbligatorie:

- a. La sella tipo inglese.
- b. Nelle cat. "E", "F" obbligatorio il filetto semplice, snodato in una o due parti, in metallo o plastica rigida; tutti i tipi di capezzine sono consentite (facoltativa la briglia per i Seniores)
- c. Nelle categorie "M": filetto semplice e/o morso e filetto (briglia consentita)
- d. Nelle cat. "D": morso e filetto (briglia) obbligatorio con barbozzale e facoltativo falso barbozzale che può essere ricoperto di gomma e cuoio; con la briglia e ' consentita solamente la capezzina semplice.

8. Sono proibite:

Qualsiasi tipo di copertura della sella, la martingala con forchetta, tutti i mezzi ausiliari, le rosette, ogni tipo di fasce o stinchiere, paraglori ed ogni tipo di paraocchi.

REGOLAMENTO DI CONCORSO COMPLETO DI EQUITAZIONE

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

Il Concorso Completo di Equitazione costituisce, come indica il suo nome, la prova combinata più completa. Richiede da parte del Cavaliere esperienza in tutte le discipline equestri, in proporzione alla prova da affrontare, ed una precisa conoscenza delle possibilità del proprio cavallo, presentandolo con un buon livello di preparazione psicofisica, che è il risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale. Il Concorso Completo di Equitazione, chiamato anche Concorso Completo o semplicemente Completo, comprende tre distinte prove nelle quali il Cavaliere monta lo stesso cavallo: una prova di dressage, una prova di cross country e una prova di Salto Ostacoli.

Dal 1 luglio 2013 è nuovamente obbligatoria la partecipazione al completo per il passaggio al 1° grado (vedi normativa); le categorie di completo sono : avviamento di livello 1,2,3,4 (vedi normativa specifica); invito; cat 1,2,3; CNC 1,2,3 stelle di livello nazionale con montepremi; CIC e CCI di 1,2,3,4 stelle di livello internazionale

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

Prova di dressage:

Militari: uniforme prescritta.

Civili: tenuta da caccia o di club, frac nero o rosso. Per le amazzoni è consentita la giacca blu. Camicia e cravatta bianca, pantaloni bianchi o beige chiaro e guanti. Stivali neri con o senza risvolti marroni, cap, bombetta o cilindro. Agli Juniores montati su Pony è consentito indossare i pantaloni lunghi e gli stivaletti. Non portare i guanti è punito con un ammenda.

È vietata qualsiasi tipo di frusta nella prova di dressage. È ammesso l'uso di frusta, anche da dressage, solo in campo prova. Sono vietati gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Devono essere in metallo, La goccia deve essere diretta verso l'indietro, non deve superare la lunghezza di cm. 4 dallo stivale e può avere la rotella libera di girare senza ferire. La punta della goccia deve essere arrotondata. Se la goccia è incurvata, l'incurvatura deve essere verso il basso. Per i pony cm 3,5.

Penalità : come per il Dressage puro

Il punteggio dei giudici viene trasformato in punti negativi a cui saranno aggiunte le eventuali penalità di cross e salto ostacoli: il vincitore è colui che ha meno punti negativi

Cross Country:

E' vietata la frusta di lunghezza maggiore di cm. 75. È' obbligatorio un casco rigido omologato, va portato allacciato per tutta la durata della prova, pena l'eliminazione, il giubbotto protettivo omologato dalle norme in vigore, portare la Scheda Sanitaria sul braccio o sulla spalla, l'uso degli stivali, o stivaletti e gambali, speroni anche con rotelle.

Penalità :

20 punti per rifiuto, volta, 40 punti per seconda disobbedienza allo stesso ostacolo

20 punti secondo rifiuto

terzo rifiuto, scarto o volta, caduta del cavallo e/o cavaliere : eliminazione

0,4 punti ogni secondo in più sul tempo prescritto

Cause di eliminazione obbligatoria

- Zoppia o affaticamento del cavallo.
- Crudeltà verso il cavallo.
- Partecipare alla prova con bardatura non autorizzata.
- Non indossare il giubbotto protettivo.
- Non portare in maniera visibile la Scheda Sanitaria.
- Errore di percorso non rettificato.
- Omissione di un ostacolo e/o di un passaggio obbligato.
- Saltare o tentare di saltare, anche con errore, un ostacolo non nell'ordine, o superare un passaggio obbligato non nell'ordine.
- Saltare un ostacolo non nel senso indicato dalle bandierine.
- Saltare un ostacolo già saltato o di un altro percorso

Prova di Salto Ostacoli:

Tenuta del cavaliere come per la prova di dressage, cap o casco allacciato per Juniores
Bardatura del cavallo come per il cross

Penalità :

4 penalità per barriera

4 “ per rifiuto

eliminazione per secondo rifiuto, caduta, errore di percorso, ecc.

NELLE CATEGORIE 1 E 2 IL SECONDO RIFIUTO VALE 8 PUNTI, ELIMINAZIONE AL TERZO

1 punto di penalità ogni secondo in più sul tempo massimo

3 Monta pericolosa per crudeltà

Durante lo svolgimento delle prove e nei campi di prova o esercizio, ogni azione che secondo l'opinione del Delegato Tecnico e/o della Giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà . Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto
- l'uso eccessivo di speroni e frusta che non può essere usata girata, sulla testa, dopo l' ultimo ostacolo, non più di tre volte
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti; viene penalizzata con la carta di avvertimento o la squalifica o l'eliminazione o 25 punti di penalità'.

4 Monta pericolosa per difficoltà di controllo

E' considerata "monta pericolosa", la evidente difficoltà del cavaliere nel controllare la velocità e la direzione del cavallo che monta.

Comporta, a seconda della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione o la carta di avvertimento o la penalizzazione da 10 a 25 punti di penalità.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria