

APPUNTI PRIMO GRADO

Lo Junior, per ottenere l'autorizzazione a montare di 1° grado, deve necessariamente sostenere un esame teorico alla presenza di una commissione di nomina del Comitato Regionale.

La forma di questi appunti è volutamente riassuntiva onde rendere i concetti il più possibile semplici e significativi.

*** Edizione 2013 * 2**

CAPITOLO 1: NOZIONI DI EQUITAZIONE

1. Cosa si intende per posizione del cavaliere e quale è la funzione principale dell'assetto?

Per posizione del cavaliere si intende la disposizione delle varie parti del corpo di un cavaliere in sella. Lo scopo principale dell'assetto è quello di dare la maggior solidità possibile ad un cavaliere in modo che possa così assecondare il cavallo in tutti i suoi movimenti senza contrastarlo.

L'assetto è equilibrio.

Da fermo la posizione deve essere: 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 sempre aderenti, reni in avanti, gambe naturalmente cadenti in avanti, piedi introdotti nelle staffe fino al punto più ampio della pianta del piede, talloni bassi, suole leggermente in fuori.

2. Cosa si intende per “aiuti”?

Gli interventi che il cavaliere compie per trasmettere la propria volontà al cavallo avvengono per mezzo delle GAMBE, delle MANI e del PESO DEL CORPO (aiuti principali).

Si definiscono “aiuti ausiliari” tutti quei mezzi che moltiplicano le azioni degli aiuti principali (speroni, frustino, imboccatura, ecc..).

Anche la voce è considerata un aiuto secondario perché non sempre utilizzabile.

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

Imboccatura: complesso dei mezzi applicati alla bocca del cavallo per comunicare la volontà del cavaliere (filetto, morso snodato o rigido, pelham).

Barbozzale: catenella che passa dietro alla barbozza e che si fissa per i capi al morso.

Martingala: completamento della bardatura costituita da pettorale e forchetta ad anelli entro i quali passano le redini del filetto.

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

Sella: munita di cinghia sottopancia, arcione, seggio, paletta, quartieri, staffe, staffili, feltro di lana o copertina di tela.

Testiera completa: capezzina, frontale, sottogola, montanti, redini e imboccatura.

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

Passo, in quattro tempi: posteriore, anteriore opposto, posteriore corrispondente, anteriore opposto.

Trotto, in due tempi: per bipedi diagonali separati da un tempo di sospensione.

Galoppo, in tre tempi seguiti da un tempo di sospensione: il cavallo muove prima un arto posteriore, poi il bipede diagonale dello stesso nome e infine l'anteriore. 3

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

Sella con sottopancia, staffe, staffili, feltro o copertina, testiera completa.

8. Quando si dice che un cavallo galoppa ‘destro’ o ‘sinistro’?

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

9. 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.

Rovescio: come sopra ma con la flessione corretta della schiena e il cavallo in equilibrio richiesto dal cavaliere.

10. Qual è la differenza tra circolo e volta?

Circolo: è una linea circolare con un diametro superiore ai 10 metri.

Volta: è una linea circolare con diametro inferiore ai 10 metri.

11. Cosa si intende per cavallo ‘giusto nella mano’ ed ‘equilibrato’?

Cavallo tranquillo e volenteroso, ricco di impulso, che risponde alle azioni del cavaliere come se fosse in libertà.

12. Come si eseguono in maneggio o in rettangolo i cambiamenti diagonali, trasversali e longitudinali?

Diagonale: oltrepassato il secondo angolo del lato corto, girare verso l’interno, tagliando diagonalmente il rettangolo, dirigendosi verso il lato lungo opposto.

Trasversale: cambiamento perpendicolare dal lato lungo al lato lungo opposto.

Longitudinale: cambiamento perpendicolare dal lato corto al lato corto opposto.

13. Cosa si intende per “trottare sul diagonale interno”?

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

14. Da che parte si monta a cavallo e come si deve comportare il cavaliere per montare correttamente?

Dalla spalla sinistra del cavallo.

Con la staffa: redini nella mano sinistra, afferra con la stessa mano l’arco anteriore della sella, introducendo il piede sinistro nella staffa. Dandosi delle piccole spinte con il piede destro, afferrando con la mano destra l’arco posteriore della sella, si raddrizza sulla gamba sinistra e va in appoggio sulle braccia posandosi leggermente in sella.

In appoggio: idem come sopra però mano sinistra verso la metà del collo, con la mano destra afferra l’arco anteriore della sella, spinta vigorosa in appoggio guardando la testa del cavallo.

Con il palafreniere: mano sinistra a mezza incollatura, mano destra sul pomo della sella, sollevare la gamba sinistra e sedersi delicatamente in sella dopo la spinta.

15. Cosa si intende per “andatura”?

L’andatura è il modo con il quale il cavallo impiega ritmicamente i propri arti per trasferirsi da un posto ad un altro. Le andature naturali sono tre: passo, trotto e galoppo. 4

16. Cosa si intende per velocità?

Sono i metri percorsi 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 una prova di cross, un cavallo può galoppare e saltare anche a 550 m/m.

17. Quando un cavallo si dice ‘incappucciato’?

Mancanza di sottomissione. La linea della fronte è sotto 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, per il normale lavoro prima di montarlo, per l’addestramento al salto.

Attrezzi: capezzone, longia, frusta, redini.

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 con le estremità nel loro naturale appiombo e con l’incollatura ed il tronco nello stesso piano.

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

Appoggio: è il contatto che il cavallo ha sul ferro.

Contatto: unione elastica, costante e tranquilla tra la mano del cavaliere e la bocca del cavallo, tramite le redini.

22. Concetti e definizioni

Impronta: traccia lasciata dal piede sul terreno.

Battuta: fase in cui il piede è appoggiato a terra e genera la spinta

Posata: fase in cui il piede tocca terra e prepara la spinta.

Tempo di battuta: quello che trascorre tra una battuta e l’altra.

Levata: fase in cui il piede si alza dal terreno a conclusione della spinta.

Sospensione: istante in cui tutti gli arti sono sollevati dal suolo. Più è lunga la sospensione più il cavallo esprime impulso.

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).

Ritmo: è determinato dall’intervallo tra le battute (può essere lento, affrettato...).

Regolarità: coordinazione tra levate e posate. 5

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, estremità e corpo.

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

Sono linee 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, in modo che il corpo sia sostenuto e mosso nel modo più regolare. Visti di profilo, sono la verticale che passa per il centro dell'articolazione omero-radiale, traversa inferiormente l'arto quasi per metà e cade qualche centimetro dietro i glomi.

3. Quali sono i mantelli più comuni?

Baio: è un mantello composto da due colori separati. E' costituito da peli marroni o rossicci, estremità e crini neri. A seconda dell'intensità del colore dei peli può essere variamente denominato: baio chiaro, baio scuro, baio ciliegia o sanguigno, dorato, castagno o marrone, bruno (se è quasi nero) o focato (se il colore dei peli è rossastro attorno al muso e fra le cosce).

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: sauro ordinario (color cannella), sauro chiaro, sbiadito o slavato, sauro ciliegio o focato, sauro vinoso o sanguigno, dorato, bronzino, bruciato, scuro o bruno.

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

Possiamo avere il morello mal tinto (somiglia alla stoffa nera un po' sbiadita dalla luce, specialmente sotto le ascelle, alle cosce, sulla coda, gomiti e fianchi), il morello ordinario (nero come l'inchiostro di china), il morello corvino, gaietto o gavazzo (nero vivace e lucido come le penne del corvo).

Grigio: è un mantello composto costituito da due colori mescolati: peli bianchi mescolati con peli neri o scuri, talvolta associati con altri rossi o giallo chiari. Le estremità e crini sono dello stesso colore del mantello.

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

L'esame dei denti, il colore dei peli, la lunghezza della faccia, la forma della fronte, l'adipe.

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

40 i maschi, 36 nelle femmine: 12 incisivi, 4 canini (mancano nelle femmine) e 24 molari.

I denti dei cavalli crescono e si modificano nel tempo. Essi vanno periodicamente controllati e pareggiati per consentire una corretta masticazione.

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

11 mesi

7. Cosa è l'arpeggio?

E' un difetto di andatura: il cavallo flette il garretto 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. 6

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: chiamasi anche 'unghiella' e si trova nella faccia interna dell'avambraccio. E' una produzione cornea.

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 che si trovano nella parte interna delle piegature articolari, causate da mancanza di pulizia.

Setole: lesioni della muraglia (superficie esterna di unghia visibile del piede che appoggia sul suolo).

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

11. Cosa è la forchetta ed a quali inconvenienti più comuni 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?

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

Alimento verde: erba.

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?

E' la successione degli atti che hanno per scopo la pulizia esterna del cavallo. Si utilizzano la striglia, la brusca, bruscone, la spugna, il nettapiedi e lo strofinaccio.

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

Schinella: esostosi dello stinco (tara dura).

Formella: esostosi della corona (tara dura).

Molletta: sfiancamento delle guaine o della capsula articolare che interessa posteriormente il terzo inferiore dello stinco (tara molle).

Cappelletto: rigonfiamento esterno sulla punta esterna del garretto causato da contusioni o per appoggio in box (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. Serve ad impedire il consumo troppo rapido dell'unghia. Deve essere sostituita ogni 40 giorni circa. La ferratura correttiva consiste nell'eliminare o attenuare le conseguenze o i difetti dei piedi e quindi dell'unghia o degli appiombi. 7

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

E' una lesione o contusione da sfregamento o compromissione delle bardature e soprattutto della sella. E' provocata da poca pulizia, secchezza del cuoio, dei cuscinetti, cattivo posizionamento. Si cura con lavaggi, massaggi e pomate e si previene con la pulizia del cavallo, delle bardature ed un corretto insellaggio.

17. Cosa si intende per 'vizio redibitorio'?

E' una malattia o un difetto preesistente alla vendita del cavallo che comporta la risoluzione del contratto.

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, mediocalzata ed altocalzata.

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

Sul garrese utilizzando uno strumento chiamato 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, risulta dolorante e la sudorazione è accentuata.

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

Da 37 a 38 gradi misurata per via rettale.

23. 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).

24. Quando si dice che un cavallo fabbrica?

Quando il posteriore batte contro l'anteriore corrispondente, provocando rumore (tic-tac).

25. Cosa si intende per conche o fontanelle?

Sono depressioni situate sopra le arcate orbitarie. 8

CAPITOLO 3: NOZIONI SUL REGOLAMENTO DI SALTO OSTACOLI

1. Come vengono qualificati i cavalieri?

I cavalieri vengono così qualificati:

Giovanissimi: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età compresa tra i 4 anni compiuti e l' 11° anno di età *

Children: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore ai 12 anni e fino al raggiungimento del 14° anno di età *

Juniores: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età compresa tra i 14 anni fino al raggiungimento del 18° anno di età *

Juniores-Allievi: sono qualificati Juniores allievi tutti i giovani di età prevista per gli Juniores che siano allievi effettivi di una Scuola di Equitazione riconosciuta dalla F.I.S.E.

Young Riders: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore ai 16 anni fino al raggiungimento del 21° anno di età *

Seniores: sono tutti i cavalieri di ambo i sessi a partire dal 19° anno di età *

Veterani: sono i cavalieri di sesso femminile a partire dal 45° anno di età, ed i cavalieri di sesso maschile a partire dal 49° anno di età *

Amazzoni: sono i concorrenti di sesso femminile a partire dal 19° anno di età *

(* si considera in proposito l'anno solare)

2. In base alla loro età, i cavalieri a quali categorie possono partecipare?

Età di 4 anni possono montare solo pony e possono partecipare soltanto a categorie ludico addestrative in manifestazioni sociali.

Età compresa fra i 5 e i 7 anni possono montare solo pony e possono partecipare a manifestazioni di pony games, gimkane, gare di presentazione, caroselli, BP 60 e BP 70 e categorie di Dressage fino alle E 100

Età di 8 anni possono svolgere attività agonistica in gara soltanto con pony.

Età compresa fra i 9 ed i 16 anni possono montare sia pony che cavalli.

Età superiore ai 16 anni non possono partecipare a gare riservate pony.

3. Quali sono i principali tipi di autorizzazione a montare e come si conseguono?

Patente 'A' ludica: è rilasciata dal Comitato Regionale di appartenenza a Juniores e Seniores che ne facciano richiesta tramite l'Associazione Affiliata o Aggregata F.I.S.E. .

L'idoneità viene rilasciata dal Presidente dell'Associazione dopo aver presentato i seguenti documenti: certificato medico di sana e robusta costituzione per l'attività non agonistica, certificato medico-sportivo di abilitazione alla pratica agonistica per cavalieri con handicap fisico-ipovedenti e non vedenti, qualora praticino attività agonistica in ambito paralimpico, vaccinazione antitetanica e firma del genitore/esercente la patria potestà per i minori.

L'età minima per il rilascio è di 4 anni (dai 4 e fino agli 8 anni possono montare solo pony). La scelta dell'attività che può essere svolta dai giovanissimi spetta all'istruttore il quale deve tenere in considerazione le esigenze dell'età evolutiva e garantire la sicurezza.

Brevetto: è rilasciato dal Comitato Regionale di appartenenza a Juniores e Seniores che ne facciano richiesta tramite l'Associazione Affiliata o Aggregata F.I.S.E a seguito possesso della Patente A da almeno 6 mesi.

Viene richiesto dal Presidente della Società il certificato medico-sportivo per la pratica dell'attività agonistica e l'avvenuta vaccinazione antitetanica. 9

L'età minima di rilascio è di anni 8 (sino agli 8 anni compiuti possono montare solo pony).
L'Istruttore Federale attesta l'idoneità al rilascio tramite un apposito modulo redatto dai Comitati Regionali, dopo un periodo di istruzione e dopo un Saggio sostenuto nel Centro dove è responsabile. Tale Saggio richiede l'esecuzione di un grafico elementare di Dressage, l'esecuzione di un semplicissimo percorso (altezza massima 80 cm.) ed un colloquio in cui l'allievo deve dimostrare di conoscere il cavallo, i suoi comportamenti e le cure a lui necessarie ed alcune nozioni sui regolamenti federali.

I° Grado: è rilasciato dal Comitato Regionale di appartenenza a Juniores e Seniores che ne facciano richiesta tramite l'Ente affiliato F.I.S.E

Viene richiesto: l'attestazione del Presidente del Centro per l'idoneità alla visita medico-sportiva per la pratica dell'attività agonistica e l'avvenuta vaccinazione antitetanica nonché la firma del genitore/esercente la patria potestà per gli Juniores e il Libretto del cavaliere che attesti il conseguimento delle qualifiche prescritte (da inviare per tempo al C.R. per le verifiche).

Abilita a partecipare sino al livello A 135 ed alla categoria CP 135 e C 135:

Categorie di presentazione riservate a cavalli di 3 anni

Categorie riservate a cavalli di 4 anni o equivalenti

Categorie riservate a cavalli di 5 anni o equivalenti

Categorie riservate a cavalli di 6 anni o equivalenti

CC cat. 1 con cavalli non esperti

CC cat. 2 / 3 / CNC1* con tutti i cavalli

CC cat.2 CNC2* dopo aver conseguito 2 risultati utili per il II° grado CCE

Avviamento al Completo livello 3 e 4

Tutte le categorie di Dressage

Tutte le categorie Pony Games

Cross Country cat. 2 / 3 steeple cross F e D

Categorie di Alta Scuola Spagnola livello 2 base e livello Kur

Concorsi internazionali di Alta Scuola Spagnola

CSI-W in Italia e all'estero in Categorie riservate di altezza massima di metri 1,35.

CSI*/** in Italia e all'estero in cat. di altezza max mt.1,35

CSI***/****/*****in Italia e all'estero solo in cat. riservate si altezza max mt. 1,35

II° Grado: è rilasciato dalla FISE Centrale, che ne darà comunicazione al Comitato Regionale di appartenenza dopo la verifica dell'esistenza delle qualifiche prescritte.

I documenti richiesti dal Presidente dell'Associazione sono sempre gli stessi, certificato medico-sportivo per l'idoneità all'attività agonistica e l'avvenuta vaccinazione antitetanica. All'atto della richiesta dovrà essere consegnato alla Segreteria del Comitato Regionale il libretto del cavaliere attestante l'ottenimento dei piazzamenti.

4. Cos'è la dichiarazione di partenza, quando e come deve essere data e cosa comporta la sua omissione?

Per la partecipazione ad ogni singola categoria i cavalieri hanno l'obbligo di dare la dichiarazione di partenza, mediante firma leggibile e per esteso su apposito modulo a ciò predisposto, senza la quale l'iscrizione è considerata nulla. 10

Dal giorno prima dell'inizio del concorso le Segreterie responsabili della regolarità formale e validità delle iscrizioni, laddove le iscrizioni non vengano effettuate online, dovranno predisporre appositi elenchi per le categorie della giornata della manifestazione, in cui siano riportati i cavalieri così come da domanda di iscrizione.

E' fatto obbligo ai cavalieri di dare firma di adesione alla categoria o di eventuale modifica.

Ad eccezione dei concorsi di tipo C0*, C1* (1 giorno) B0*, B1* (2 giorni) per i quali la dichiarazione, effettuata contestualmente all'iscrizione, della categoria a cui si partecipa costituisce firma di partenza, la dichiarazione di partenza per il 1° giorno di gara, deve essere data entro le ore 17.00 del giorno precedente. Qualora ne sia data possibilità dalla Segreteria la dichiarazione di partenza potrà essere effettuata anche online, via email o via fax.

L'applicazione della quota di partenza sarà conseguente all'apposizione della firma/dichiarazione indipendentemente dalla effettiva partecipazione alla categoria.

Per i giorni successivi, detta dichiarazione, deve essere data per tutte le categorie, la sera precedente il loro previsto svolgimento, entro 30 minuti dalla fine dell'ultima categoria in programma.

Le Segreterie sono obbligate a predisporre e pubblicizzare gli ordini di partenza per ciascuna categoria almeno un'ora prima dell'inizio della stessa.

Qualora un concorrente omettesse di dare eventuali variazioni di partecipazione alle categorie, e l'ordine di partenza fosse già stato predisposto dalla Segreteria, potrà ottenere quanto richiesto, ma sarà soggetto ad una multa di 50 € a cavallo da versare alla FISE Centrale.

5. Che cosa sono i premi d'onore, quando sono cumulabili e quando no?

I premi d'onore sono costituiti da premi in oggetto e non devono sostituire i premi in denaro.

Possono essere messi in palio sia in singole categorie di un Concorso che come premi complessivi del Concorso stesso. Devono essere ritirati personalmente in campo per non perderne il diritto. I premi d'onore complessivi vengono assegnati soltanto quando il Concorso è previsto in più giornate: questi premi, ove conseguiti con lo stesso cavallo, non sono cumulabili.

I premi d'onore di una singola categoria, così come quelli di tipo Challenge, sono comunque cumulabili.

6. Quali sono i dirigenti, i commissari ed i servizi in un concorso ippico?

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

☐ da parte degli Organi Federali:

o di un Delegato Tecnico (ove previsto);

o di un Presidente di Giuria;

☐ da parte dell'Ente Organizzatore:

o di un Direttore del Concorso;

o di un Servizio di Segreteria scelto nell'apposito elenco predisposto dalla F.I.S.E.;

o di una Giuria;

o di un Direttore di campo scelto nell'apposito elenco predisposto dalla F.I.S.E.;

o di un Commissario di campo (ove necessario);

o di uno o più Commissari agli ostacoli (ove necessario);

o di un Commissario alle partenze;

o di un Commissario al campo di prova (steward o giudice);

o di un Segretario di Giuria (facoltativo);

o di uno Speaker (facoltativo);

o di un Servizio di assistenza medica e di pronto soccorso (ambulanza); deve, inoltre, essere previsto un servizio di assistenza veterinaria, tale servizio deve essere sempre assolto, nei concorsi di qualsiasi tipo, ai sensi del Regolamento Veterinario in vigore, e di mascalcia; 11

- o di un Responsabile alle scuderie (ove necessario);
- o di un servizio di cronometraggio (ove necessario).

7. Quando un concorso si intende iniziato e quando ultimato?

Un concorso si intende iniziato 24 ore prima dell'inizio della prima gara e terminato 1 ora dopo la fine dell'ultima gara. Almeno 24 ore prima dell'inizio della prima gara e fino al termine dell'ultima è vietato l'accesso dei cavalli nel campo di gara.

8. Qual è la tenuta obbligatoria dei concorrenti per partecipare ad un concorso di salto ostacoli?

In gara e durante la ricognizione del percorso e la cerimonia delle premiazioni, per i concorrenti è obbligatoria la tenuta regolamentare e precisamente:

Militari: uniforme prescritta con obbligatorio il cap od altro casco rigido omologato.

Seniores, Young Riders, Juniores, Children:

- abito di Club, approvato dal Comitato Regionale di competenza
- Abito dello Sponsor approvato dalla Federazione
- Abito del Comitato Regionale autorizzato dallo stesso e approvato dalla Federazione

oppure:

- abito rosso che comprende: cap, giacca rossa, pantaloni bianchi o bianco avorio, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto marrone;

oppure:

- abito nero, bleu, marrone, verde, grigio scuro o chiaro che comprende: cap, giacca nera o bleu o grigio scuro o chiaro o marrone o verde, pantaloni bianchi o beige, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto nero.

Inoltre è consentita la presenza di profili di colore diverso rispetto ai colori autorizzati dallo stesso regolamento.

Per i pony è autorizzato l'utilizzo dei jodpurs.

Per i Percorsi Addestrativi (warm up) è ritenuto obbligatorio l'uso di cap, pantaloni da equitazione, stivali o stivaletti con ghette. Nel periodo invernale è possibile indossare giacca o giubbotto, nel periodo estivo è possibile indossare camicia o polo.

Con riferimento alle sponsorizzazioni si applica la normativa in vigore.

Gli stivali possono essere sostituiti da stivaletti con ghette in pelle nera (no scamosciato).

Per tutti i concorrenti è obbligatorio indossare sempre il cap quando sono a cavallo.

Per i concorrenti Giovanissimi, Children, Juniores e Young Riders è obbligatorio, sia in campo di prova che di gara, l'uso del sottogola applicato al cap con almeno due punti di fissaggio per lato o con un punto per lato ed uno in comune posizionato alla nuca.

Per i concorrenti Senior l'uso del cap (allacciato) è obbligatorio oltre che in campo gara anche in campo prova durante i salti.

Per le amazzoni o juniores di sesso femminile è consentito anche l'uso della camicia con la sola pistagnina.

In qualsiasi caso il concorrente che prende visione del percorso deve obbligatoriamente calzare gli stivali o stivaletti con ghette. 12

Tenuta Estiva

Durante il periodo compreso tra il 1° maggio e il 30 settembre è autorizzata la tenuta estiva così composta:

- polo bianca a manica corta senza cravatta per i cavalieri e anche camicia con collo alla “coreana” o pistagnina per le amazzoni .
 - Polo di Club, approvato dal Comitato Regionale di competenza
 - Polo dello Sponsor approvato dalla Federazione
 - Polo del Comitato Regionale autorizzato dallo stesso e approvato dalla Federazione
 - Camicia (bianca o di colore tenue) con colletto e polsini bianchi, manica corta o lunga, con cravatta.
- Per la partecipazione al Gran Premio potrebbe essere richiesta la divisa regolamentare.

Cavalieri impegnati in categorie ludico addestrative, B80 e B90:

i cavalieri in possesso di patente A che partecipano a categorie Ludico Addestrative e i cavalieri in possesso di Brevetto che partecipano a categorie B80 e B90, sono autorizzati ad indossare, in sostituzione della tenuta regolamentare, una divisa dell'Associazione di appartenenza così composta: Maglietta con colletto tipo Polo (manica corta o lunga).

Felpa o maglione o giubbotto.

La divisa dovrà essere autorizzata dal Comitato Regionale di appartenenza.

Norma generale

In caso di particolari condizioni atmosferiche, il Presidente di Giuria può autorizzare l'uso di impermeabile o di soprabito da indossarsi sopra la tenuta regolamentare.

Il concorrente non in ordine con la tenuta obbligatoria è punibile con ammenda.

E' ammessa la presenza di accompagnatori tecnici in campo gara per la revisione del percorso.

Per gli accompagnatori tecnici è obbligatorio un corretto abbigliamento.

La Giuria dovrà allontanare dal campo gli accompagnatori non in abbigliamento corretto.

9. Quali sono le bardature e le imboccature vietate nei campi di prova e di gara?

Cavalli Giovani di 4 – 5 – 6 anni

- Non sono previste particolari restrizioni per le imboccature;
- È consentito l'uso della **martingala fissa** solo nelle categorie riservate ai cavalli di 4 e 5 anni e nelle warm up (campo prova e campo gara); per i cavalli di 6 e 7 anni è consentito il loro uso solo in campo prova e nelle warm up.
- È consentito l'uso delle **redini di ritorno** solo in campo prova, anche nel salto (cavalli di 4 anni esclusi), e nelle warm up (cavalli di 4 e 5 anni esclusi);
- È vietato l'uso di **protezioni** rigide e/o alte agli arti posteriori e, comunque, qualsiasi tipo di protezione appesantita;
- È consentito l'uso delle **fasce** sia agli arti anteriori che posteriori.
- È vietato l'impiego di qualsiasi sistema di **paraocchi** o di cappuccio paraocchi - è consentito l'uso di protezioni in pelo di agnello applicate ai montanti dell'imboccatura, purché le stesse non superino lo spessore complessivo di 3 cm. misurati a partire dalla guancia;
- È consentito l'uso dei **tiranti in gomma** e sistemi di **abbassatesta** solo in campo prova per il lavoro in piano.

In merito alle protezioni, i cavalli giovani (compresi i cavalli di 7 anni) devono rispettare le seguenti prescrizioni: 13

Tutte le protezioni sui posteriori devono avere una lunghezza interna massima di 16cm e una larghezza minima esterna di 5 cm.

I seguenti criteri dovranno essere rispettati:

- L'interno delle protezioni dovrà essere liscio, le stringhe dovranno essere di velcro, non attaccato all'elastico; non possono essere usati né ganci né cinturini;
- La parte rotonda e rigida della protezione deve essere piazzata intorno alla parte interna del nodello;
- Nessun ulteriore elemento può essere usato in aggiunta alla protezione.

Il peso massimo consentito dell'equipaggiamento dei cavalli è di 500 gr ad arto (ferri esclusi).

Per tutte le categorie, comprese le categorie Pony, fino alla C115 inclusa le protezioni agli arti posteriori devono avere una altezza interna massima di 16cm e una altezza minima esterna 5cm, l'interno delle protezioni potrà essere di cuoio, panno, neoprene o gomma e le stringhe dovranno essere di velcro senza elastici.

Nessuna restrizione è imposta per ciò che riguarda la sella. Per ragioni di sicurezza, gli staffili e le staffe non possono essere legati alla cinghia del sottopancia. Il piede od altre parti del corpo del cavaliere non possono essere in alcun modo fissati alla sella e/o alle staffe (sono consentite le nuove staffe di sicurezza).

Nei campi di gara è vietato:

- a) l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi - è consentito l'uso di protezioni in pelo di agnello applicate ai montanti dell'imboccatura, purché le stesse non superino lo spessore complessivo di 3 cm. misurati a partire dalla guancia;
- b) l'uso di martingale fisse, redini di ritorno, tiranti in gomma e sistemi di abbassatesta;
- c) l'uso di imboccature ritenute costringenti e/o dolorose a giudizio del Presidente di Giuria, sentito il Veterinario Delegato FISE di servizio ed il rappresentante dei cavalieri.

Nei campi di gara sono autorizzati:

- a) l'uso di martingale fisse nelle categorie Addestrative (warm up) e nelle categorie riservate ai cavalli giovani di 4 e 5 anni;
- b) L'uso delle redini di ritorno nelle categorie Addestrative (warm up) con l'esclusione dei cavalli di 4 anni e 5 anni;

Nei campi prova è vietato:

- a) l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi - è consentito l'uso di protezioni in pelo di agnello applicate ai montanti dell'imboccatura, purché le stesse non superino lo spessore complessivo di 3 cm. misurati a partire dalla guancia;
- b) l'uso di imboccature ritenute costringenti e/o dolorose a giudizio del Presidente di Giuria, sentito il Veterinario Delegato FISE di servizio ed il rappresentante dei cavalieri.
- c) saltare con tiranti in gomma e sistemi di abbassatesta

Nei campi prova sono autorizzati:

- a) tutte le imboccature autorizzate nei campi di gara;
- b) le redini di ritorno anche nel salto (cavalli di 4 anni esclusi);
- c) la martingala fissa anche nel salto;
- d) tiranti in gomma e sistemi di abbassatesta per il lavoro in piano.

Norma Generale

L'inosservanza di tali norme è punibile con l'esclusione del cavallo dalla categoria o dalla classifica nel caso in cui la violazione venga rilevata a percorso effettuato e il cavaliere sarà sanzionato con una pena pecuniaria di € 100,00. 14

10. Quali sono gli obblighi del concorrente nella presentazione in campo?

Sotto pena di eliminazione, a discrezione della Giuria, i concorrenti hanno l'obbligo di presentarsi in campo alla chiamata del loro numero nonché entrare ed uscire dal campo stesso a cavallo salvo autorizzazione da parte della Giuria stessa o in caso di incidente durante il percorso.

Sotto pena di ammenda i concorrenti stessi devono entrare ed uscire dal campo di gara al trotto od al galoppo e, salvo che non sia diversamente disposto, i concorrenti devono, appena entrati in campo, presentarsi direttamente alla Giuria, salutare, se richiesto, dire il loro nome, il nome del loro cavallo e quant'altro venga loro domandato.

Nei concorsi di ogni formula e tipo è obbligatoria la presenza in campo di due binomi sempre seguendo l'ordine di partenza previsto. All'uscita del primo binomio che ha effettuato il percorso, il terzo binomio sarà autorizzato ad entrare in campo e così di seguito. Ove il Presidente di Giuria non ne ravvisi la necessità, od in particolari categorie, potrà derogare da tale disposizione.

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

Non è consentito lavorare i cavalli alla corda, salvo che, ove le dimensioni lo consentano, nello stesso sia predisposta un'apposita area opportunamente delimitata, saltare ostacoli in direzione diversa da quella delle bandiere e saltare ostacoli con dimensioni superiori di 10 cm.(altezza e/o larghezza) a quelle previste per la categoria in svolgimento e comunque non superiore a cm.160 di altezza e cm.180 di larghezza. Per i pony e per i cavalli di 4, 5 e 6 anni è fatto divieto saltare ostacoli di dimensioni superiori (altezza e/o larghezza) rispetto alle dimensioni massime previste per la categoria alla quale prendono parte.

E' vietato l'uso di barriere monocolore.

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. Non è autorizzato il salto di un ostacolo costituito da una sola barriera posta ad altezza superiore a cm. 130. Non è consentito tenere a mano gli ostacoli o parte di essi. Nei campi di prova è consentito saltare ostacoli i cui elementi che lo determinano non siano paralleli alla linea del terreno, purché l'altezza degli estremi delle barriere non sia superiore a 1,30 metri ed il fronte dell'ostacolo non sia inferiore a m. 3,5. Non è autorizzato il salto di un ostacolo costruito da una sola barriera posta ad altezza superiore a cm. 130.

12. 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.

13. 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. 15

14. 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.

15. Quando un concorrente è considerato “caduto” ?

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 prima caduta del cavallo e/o del cavaliere comportano l'eliminazione.

16. 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.

17. Quali sono le differenze tra una categoria a tempo, una a barrage e una mista?

A tempo: 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 a parità di penalità sono classificati ex-aequo.

Barrage: Spareggio per il solo primo posto tra i concorrenti con le stesse penalità.

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

(La differenza tra una categoria a barrage e una categoria mista sta nel fatto che i concorrenti non ammessi al barrage sono classificati in base alle penalità nella prima e in base alle penalità ed al tempo impiegato nel percorso base nella seconda).

18. 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.

19. 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.

20. Cosa si intende per ostacolo “riviera” e “fosso” ?

La “ riviera “ è costituita da uno specchio d'acqua a livello del terreno, delimitato da un elemento d'invito appoggiato a terra e da una striscia di colore bianco dove il cavallo si riceve. L'elemento di invito è solitamente costituito da una siepe, muretto, cancellino, elementi decorativi o barriera, di altezza non superiore a 50 cm.

La lista bianca può essere costituita da un listello di legno o di plastica di circa 6-8 cm. di larghezza. 16

La riviera è delimitata da 4 bandierine (2 bianche a sinistra e 2 rosse a destra) collocate all'inizio dell'invito e al termine della lista bianca.

Si ha errore alla riviera quando il cavallo tocca il nastro o listello che la delimita con uno o più zoccoli/ferri.

Si ha errore alla riviera quando il cavallo tocca l'acqua con uno o più zoccoli.

Non è considerato errore alla riviera se il nodello o la stinchiera toccano o lasciano un'impronta sul listello.

Lo spostamento dell'elemento di invito (siepe – muretto – ecc.), così come il piede che si appoggia sullo stesso non è considerato errore.

Il “ fosso” può essere mobile o fisso, con o senza acqua. E' normalmente costituito come ostacolo “largo” o “verticale” con barriere collocate al centro o alla fine dello specchio d'acqua.

L'errore è conseguente all'abbattimento delle barriere. Toccare l'acqua non costituisce errore.

21. Cos'è l'eliminazione e come si distinguono le cause di eliminazione?

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

□ Cause di eliminazione a discrezione della Giuria:

o non entrare in campo alla chiamata del proprio numero;

o entrare in campo non a cavallo od uscire a piedi;

o ricevere aiuti di compiacenza;

o entrare in campo a piedi dopo l'inizio della categoria;

o non fermarsi al suono della campana;

o non indossare la tenuta regolamentare;

o saltare un ostacolo in campo dopo aver tagliato la linea di arrivo, salvo il salto di un ostacolo situato dopo l'arrivo nella stessa direzione dell'ultimo del percorso e non facilmente evitabile.

□ Cause di eliminazione automatica applicata dalla Giuria:

o saltare in campo un ostacolo prima del suono della campana;

o partire prima che sia dato il segnale della campana e saltare o tentare di saltare il primo ostacolo

o superare il tempo limite;

o incorrere in una difesa del cavallo superiore a 45” di seguito durante il percorso;

o impiegare più di 45” a saltare un ostacolo sia in caso di disobbedienza;

o saltare un ostacolo senza aver rettificato un errore di percorso;

o nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi;

o saltare un ostacolo non nell'ordine indicato;

o saltare un ostacolo non facente parte del percorso;

o omettere di saltare un ostacolo del percorso;

o saltare un ostacolo in senso contrario a quello indicato dalle bandiere;

o saltare un ostacolo abbattuto a seguito di disobbedienza prima che sia stato rimesso in ordine. Qualora, però, un concorrente salti un ostacolo abbattuto che trovasi in tale situazione da prima dell'inizio del percorso o, comunque, per causa non ad egli attribuibile, il superamento di detto ostacolo non comporta né eliminazione né penalizzazione. Resta tuttavia al concorrente, accortosi in tempo di un ostacolo abbattuto, la possibilità di arrestarsi, di farlo sistemare e di riprendere il percorso. Il tempo necessario per la sistemazione deve essere neutralizzato;

o ripartire dopo un'interruzione senza aver atteso il suono della campana;

o saltare più di due volte un ostacolo facoltativo in campo o saltarlo in senso contrario;

o non ripetere tutti i salti di una gabbia o doppia gabbia dopo un rifiuto, uno scarto;

o non saltare separatamente ogni elemento di una gabbia o doppia gabbia; 17

o saltare il primo ostacolo del percorso senza aver tagliato il traguardo di partenza;
o non passare a cavallo il traguardo di arrivo prima di lasciare il campo;
o uscire, concorrente e/o cavallo, dal campo prima della fine del percorso, così come tagliare il traguardo di partenza prima dell'autorizzazione della Giuria
o accettare a cavallo qualsiasi oggetto durante il percorso salvo occhiali e cap;
o non uscire da una gabbia chiusa secondo la giusta direzione o apportare o fare apportare spostamenti agli elementi costituenti la gabbia stessa;
o uscita del cavallo scosso da una gabbia chiusa;
o commettere la seconda disobbedienza nell'insieme del percorso.

o perdere il cap durante il percorso.

Il concorrente, che, eliminato, non obbedisce all'ordine dato dalla Giuria con il suono della campana di interrompere il percorso, è passibile di ammenda. Qualora persista nell'inosservanza, malgrado il nuovo ordine dato dalla Giuria con un successivo suono della campana, è passibile di squalifica.

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

Sotto pena di eliminazione, sono vietati gli aiuti di compiacenza. E' considerato tale qualsiasi intervento, sollecitato o no, da chiunque promosso, fatto con lo scopo di facilitare il compito del concorrente o di aiutare il suo cavallo nell'affrontare il percorso.

In casi particolari la Giuria può autorizzare il concorrente ad entrare in campo con l'aiuto di un'altra persona.

Non sono considerati aiuti di compiacenza tutti gli aiuti ad un concorrente a terra.

Sono invece considerati aiuti di compiacenza tutti gli interventi a favore di un concorrente in sella durante lo svolgimento di un percorso.

Non sarà, in nessun caso, considerato aiuto di compiacenza porgere ad un concorrente occhiali e/o cap.

A quest'ultimo fine, il percorso si intende iniziato e terminato quando il concorrente ha tagliato rispettivamente la linea di partenza e di arrivo dopo il salto dell'ultimo ostacolo nella giusta direzione.

Agli istruttori degli allievi che partecipano alla categorie B100 (purché di precisione PF 1 o 2) o inferiori è consentito entrare in campo durante la gara.

23. 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 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. 18

24. Quali sono considerate “disobbedienze” in un percorso?

Sono considerate disobbedienze e penalizzate come tali il rifiuto, lo scarto, la difesa, l'arresto, la volta. Non costituisce disobbedienza il fatto di arrivare su un ostacolo di traverso o a zigzag o con una brusca girata. Nello svolgimento del percorso è penalizzato recuperare terreno, volontariamente, oltrepassando il prolungamento della linea dell'ostacolo già saltato per affrontare quello successivo, come pure oltrepassare il prolungamento della linea di quest'ultimo e/o effettuare dei circoli attorno all'ostacolo già saltato e/o a quello da saltare.

Tagliare una seconda volta la linea di partenza dopo il suono della campana, nella giusta direzione, prima di saltare il primo ostacolo, è considerata disobbedienza.

25. 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, saluto, tenuta del cavaliere, toeletta e bardatura del cavallo: da 1 a 6 punti (sufficienza 3).

assetto e posizione: da 1 a 10 punti (coefficiente doppio per categorie E100 ed E115).

controllo del cavallo: da 1 a 10 punti (coefficiente doppio per cat. E105, E110, E115).

Dal punteggio così ottenuto verranno detratti:

abbattimento: 2 punti per il primo abbattimento, 4 punti per il secondo e il terzo.

disobbedienza: 5 punti per la prima disobbedienza.

tempo massimo: 0,25 per ogni secondo iniziato oltre al tempo massimo.

Sono causa di eliminazione il quarto abbattimento, la seconda disobbedienza e la caduta del cavallo e/o del cavaliere.

Ai fini della qualifica necessaria al passaggio di patente, verranno presi in considerazione i risultati ottenuti nelle categorie E 110 ed E115 con almeno il 60% del punteggio massimo ottenibile. Gli Juniores hanno l'obbligo di realizzare almeno due risultati in E110 o E115 con almeno il 60%. Il punteggio deve essere determinato dalla media dei giudici, sommando i punti positivi, sottraendo i negativi.

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 respiro, 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 tortiglione o bimetallici nella parte interna alla bocca.

Sono vietati tutti gli altri morsi, i filetti elevatori 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.

Sono ammesse le fasce da lavoro bianche, la copertina sottosella bianca, la cuffia, le stinchiere, i paraglomeri e le paranocche.

Saluto dei concorrenti: Il cavaliere saluta distendendo il braccio destro o sinistro lungo il fianco, lasciando l'eventuale frustino dalla parte opposta al braccio che saluta.

Il cavaliere, dopo il suono della campana, deve prendere il galoppo secondo la progressione da lui ritenuta più opportuna. 19

CAPITOLO 4: NOZIONI SUL REGOLAMENTO DI DRESSAGE

1. Generalità

In tutti i concorsi di Dressage le riprese, D escluse, potranno essere lette se sarà richiesto dal concorrente e se il concorrente avrà a sua disposizione un lettore di sua fiducia. Il concorrente rimane l'unico responsabile della corretta esecuzione della ripresa.

Ai campionati italiani è vietata la lettura delle riprese.

Un movimento che deve essere eseguito in un dato punto del rettangolo è esatto quando il busto del cavaliere si trova all'altezza di quel punto.

Una ripresa ha inizio con l'entrata in A e termina dopo il saluto alla fine dell'esercizio, appena il cavallo si muove in avanti. Tutto quanto accade prima dell'inizio della ripresa o dopo la fine non ha effetto sull'attribuzione dei voti.

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. Tuttavia anche se il concorrente commette un "errore di percorso", nei casi in cui il suono della campana potrà inutilmente intralciare lo svolgersi del lavoro (per esempio se il concorrente esegue una transizione dal trotto medio al passo riunito in V in luogo di K) deciderà il Presidente di Giuria se suonare o no.

2. Penalità e cause di eliminazione

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 dopo il terzo viene eliminato, pur essendo eventualmente autorizzato a continuare il lavoro, ricevendo regolarmente il punteggio, fino alla fine. Quando la Giuria durante la ripresa non si è resa conto di un errore, il concorrente se ne avvantaggia. I punti di penalità sono dedotti sulla scheda di ogni Giudice dal totale dei punti ottenuti dal concorrente. 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. Sarà eliminato il concorrente che non avrà fatto il suo ingresso nel rettangolo di gara in A entro 45" dal segnale di partenza; ugualmente sarà eliminato il concorrente che vi entrerà prima di detto segnale. 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 non sarà eliminato. Sarà penalizzato per l'influenza che la caduta ha avuto sull'esecuzione del movimento. Sarà inoltre penalizzato nelle note d'insieme. 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. 20

3. Bardatura

Obbligatori:

Sella inglese ed imboccature e capezzine tra quelle previste dal Regolamento Nazionale Dressage.

Proibiti:

Martingale, rosette, redini di ritorno e qualsiasi redine che non sia diretta fra la mano del cavaliere e l'imboccatura.

In campo gara le stinchiere, le fasce, i paraglomi, le paranocche, le cuffie antimosche (può essere autorizzata a discrezione della Giuria), i coprinaso, i coprisella e qualsiasi forma di paraocchi.

4. 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.

5. 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 m. 60 x 20 oppure di m. 40 x 20.

6. Campi di prova

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

7. Uso del frustino

In tutte le riprese "E" è vietato il frustino. E' inoltre vietato nei Campionati Italiani, regionali, Coppe e Trofei. 21

CAPITOLO 5: NOZIONI SUL REGOLAMENTO DI CONCORSO COMPLETO

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 addestramento, una prova di fondo e una prova di Salto Ostacoli.

2. Categorie dei Concorsi Completi.

- o Categoria Invito
- o Categoria 1
- o Categoria 2
- o Categoria 3
- o Categoria CNC1*
- o Categoria CNC2*
- o Categoria CNC3*

3. Come si determina la classifica di un Concorso Completo?

Il punteggio assegnato dai giudici nella prova di Dressage viene convertito in “punti negativi” o “penalità”. La classifica individuale si ricava sommando tutti i punti negativi ottenuti nelle tre prove. E’ primo colui che ha ottenuto meno punti negativi.

4. Quali particolarità si possono evidenziare nella tenuta prescritta rispetto alle gare di salto Ostacoli?

Prova di addestramento:

Non portare i guanti è punito con un ammenda.

Il cap può essere portato senza sottogola. Fanno eccezione i Cavalieri Juniores per i quali è facoltativo l’uso della mentoniera/sottogola (vedi Regolamento Dressage).

È vietata qualsiasi tipo di frusta nella prova di addestramento. È ammesso l’uso di frusta, anche da dressage, limitatamente al campo prova (non intorno al rettangolo).

Prova di fondo:

Una tenuta leggera si addice per questa prova.

È obbligatorio indossare il giubbotto protettivo omologato e la scheda sanitaria debitamente compilata.

È vietata la frusta di lunghezza maggiore di cm. 75.

È obbligatorio un casco rigido omologato secondo le normative in vigore, che va portato allacciato per tutta la durata della prova, pena l’eliminazione. 22

5. Cosa si intende per “crudeltà” nella prova di cross country?

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 e penalizzata con l'eliminazione.

Tra questi atti sono inclusi:

l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;

l'uso eccessivo di frusta e speroni;

ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

6. Cosa si intende per “monta pericolosa per difficoltà di controllo” nella prova di cross country?

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, la carta di avvertimento, la penalizzazione di 10 o 25 penalità o l'eliminazione

7. Cosa si intende per “ostacolo bis” nella prova di cross country?

Viene denominato tale, l'ostacolo superabile in opzione a quello principale, posto nelle vicinanze di quest'ultimo, da questo separato e contrassegnato con lo stesso numero. Una banda nera posta in senso verticale sulle bandierine di entrambi gli ostacoli, segnala la presenza dell'elemento bis.

8. PENALITA' AGLI OSTACOLI

Nella prova di cross country gli errori agli ostacoli sono penalizzati secondo la seguente tabella:

☐ Disobbedienze (Rifiuto, Scarto, Volta):

o Primo rifiuto, scarto o volta: 20 penalità.

o Secondo rifiuto, scarto o volta allo stesso ostacolo: 40 penalità.

o Terzo rifiuto, scarto o volta: eliminazione.

☐ Cadute:

o del cavaliere: eliminazione.

o del cavallo: eliminazione.

Nella prova di salto ostacoli gli errori sono computati in punti secondo la seguente tabella:

o abbattimento: 4 penalità.

o prima disobbedienza: 4 penalità.

o seconda disobbedienza: eliminazione.

o caduta del cavallo: eliminazione.

o saltare un ostacolo non nell'ordine stabilito: eliminazione.

o errore di percorso non rettificato: eliminazione. 23

SALTO OSTACOLI

PENALITA' TABELLA "A"

Prima disobbedienza	4 punti di penalità
Ostacolo abbattuto saltando o piede nella riviera o sulla stecca (per il muro la caduta di 1 o più mattoni o cupole)	4 punti di penalità
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo	4 punti di penalità 6 secondi sul tempo
Superamento del tempo massimo	1 punto di penalità ogni secondo iniziato
Superamento del tempo massimo nei barrage	1 punto di penalità ogni secondo iniziato
Superamento del tempo limite	Eliminazione
Seconda disobbedienza – caduta del cavallo o del cavaliere	Eliminazione