



APPUNTI

LO JUNIOR, PER OTTENERE L'AUTORIZZAZIONE A MONTARE DI I GRADO, DEVE NECESSARIAMENTE SOSTENERE UN 'COLLOQUIO ORALE' 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.

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 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 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. Quali sono i mezzi 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: 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 nevrte 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 intercalati da un istante di sospensione.

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

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 galoppo ‘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.

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, longitudinali e a mezza volta?

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 corto al lato corto opposto.

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

Mezza volta: alla metà del lato corto girare e dirigersi verso la metà del lato lungo.

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.

15. Qual è la differenza fra andatura e cadenza?

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.

Cadenza: è determinata dall'ampiezza della falcata del cavallo. Ogni andatura ha più cadenze: riunita (per il dressage puro), di lavoro, media e allungata.

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 350 a 400 metri al minuto.

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 montare, per l'addestramento al salto.

Attrezzi: capezzone, corda, 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 appiombamento 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: è quello che stabilisce il cavaliere con la bocca del cavallo ed è determinato dalle mani in modo che il cavallo sia sempre in corridoio tra le mani e le gambe.

22. 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: quello che trascorre 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: 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: è la velocità dei tempi di battuta e si riferisce quindi alla velocità con cui si muovono gli arti nelle varie andature. Ogni cavallo ha il proprio ritmo ideale ad ognuna delle tre andature. Questo ritmo deve permanere inalterato alle variazioni di cadenza. Alla 'classe' o al 'tatto equestre' del cavaliere trovare il ritmo ideale del proprio cavallo che, consentendogli il miglior equilibrio, gli permetta di sviluppare in scioltezza l'impulso necessario al più elevato rendimento.

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? Indicarne almeno quattro e descriverli.

I mantelli più comuni sono:

Baio: è un mantello composto da due colori separati. E' costituito da peli rossi, 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. Vi sono grigi binari e grigi ternari.

Le varietà binarie sono:

Grigio chiaro: se i peli bianchi sono dominanti.

Grigio scuro: se sono predominanti i peli neri.

Grigio sporco: se i peli bianchi sono giallastri.

Grigio storno (stornello o leardo): quando predomina il nero ed i peli bianchi sono disseminati in piccoli fiocchetti.

Grigio moscato: se i piccoli fiocchetti sono viceversa neri.

Grigio ardesia: quando i peli neri sono predominanti ma tendono al bluastro.

Grigio ferro: quando la tinta è simile a quella del ferro spezzato da poco.

Le varietà dei ternari (che possono anche chiamarsi 'grigi composti') sono:

Grigio roanato: è composto da un miscuglio di peli e crini bianchi, neri ed in minima porzione rossi o rossastri. E' chiaro o scuro secondo la prevalenza di peli bianchi o neri.

Grigio vinoso: è come il roanato ma con i peli rossi più abbondanti.

Grigio trotino: è costituito da un fondo grigio chiaro sul quale sono disseminati macchiette di peli rossicci.

Grigio tordino: è costituito da un fondo chiaro roanato con fiocchetti sparsi bianchicci

Vi sono ancora numerosi mantelli sia semplici che coniugati quali il bianco, 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, 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.

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 l'arto 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: 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?

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

Alimento verde: erba.

Razione normale: Kg 4,5 di avena e Kg 6 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?

E' la successione degli atti che hanno per scopo la pulizia esterna del cavallo. Si utilizzano la striglia, la brusca, 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 interessano 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.

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 accurata applicazione.

17. Cosa si intende per ‘vizio redibitorio’?

E' una malattia o un difetto preesistente all'epoca della 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?

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 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 orbitarie.

CAPITOLO 3: NOZIONI SUL REGOLAMENTO DI SALTO OSTACOLI

1. Come vengono classificati i cavalli?

I cavalli vengono classificati in base all'età. Pertanto i cavalli di 4, 5, 6 e 7 anni vengono considerati CAVALLI GIOVANI mentre i cavalli di 8 anni e oltre vengono considerati CAVALLI ADULTI.

2. Come vengono qualificati e a quali categorie possono partecipare i cavalli giovani?

Cavalli di 4 anni: sono qualificati cavalli di 4 anni i cavalli di ogni razza e paese muniti di certificato di origine. L'età di 4 anni deve essere accertata esclusivamente tramite certificato di origine. Un cavallo di 4 anni non può partecipare a categorie la cui altezza sia superiore, nel primo periodo, a mt.1.00 e nel secondo periodo a mt.1.05.

In gara: un cavallo di 4 anni può partecipare a categorie riservate del Circuito Sportivo se montato da Brevetto Qualificato Seniores, I grado, I grado qualificato e II grado.

Fuori classifica: I cavalieri in possesso di Brevetto Qualificato Seniores, I grado, I grado Qualificato e II grado, possono partecipare fuori classifica con un cavallo di 4 anni a qualunque categoria purchè nel rispetto dell'altezza a lui consentita e all'autorizzazione a montare del cavaliere.

Percorsi Addestrativi: i cavalli di 4 anni possono a partecipare fino a livello A100 nel 1° periodo A105 nel 2° periodo, se montati da cavalieri in possesso di patente di Brevetto Qualificato Seniores, I grado, I grado qualificato e II grado.

I cavalli di 4 anni possono partecipare ad una sola categoria per giornata di gara, compreso il percorso addestrativo.

Cavalli di 5 anni: sono qualificati cavalli di 5 anni i cavalli di ogni razza e paese muniti di certificato di origine. L'età di 5 anni deve essere accertata esclusivamente tramite certificato di origine. Un cavallo di 5 anni non può partecipare in Italia a categorie la cui altezza sia superiore, nel primo periodo, a m. 1.10 e nel secondo periodo, a m. 1.15, salvo quanto previsto per i specifici circuiti programmati dalla FISE. Qualora partecipi in gare internazionali in Italia e all'estero i limiti di cui sopra sono elevati rispettivamente a mt.1,15 e mt. 1,20.

In gara: un cavallo di 5 anni può partecipare a Circuiti di interesse Federale, a Categorie Internazionali e a Categorie Riservate del Circuito Sportivo, sempre rispettando le altezze a loro riservate e se montati da Brevetto Qualificato, I grado, I grado qualificato, II grado. Attenzione: resta sottinteso che un cavaliere con autorizzazione a montare di tipo Brevetto Qualificato non possa partecipare a categorie con altezza superiore a mt.1.15.

Inoltre i cavalli di 5 anni possono partecipare alle seguenti categorie:

- Categorie di Equitation fino al livello E110 se montati da cavalieri con patente Brevetto Qualificato.
- Categorie B100 e B110 (solo se programmate di precisione o di precisione a barrage) e montati da cavalieri con patente di tipo Brevetto Qualificato.

Fuori classifica: I cavalieri in possesso di Brevetto Qualificato, I grado, I grado Qualificato e II grado, possono partecipare fuori classifica con un cavallo di 5 anni a qualunque categoria purchè nel rispetto dell'altezza a lui consentita e all'autorizzazione a montare del cavaliere. I cavalli di 5 anni possono partecipare ad una sola categoria per giornata di gara, inoltre, nei concorsi di tipo C (1 giorno) o Promozionali, possono partecipare, nella stessa giornata ad un Percorso addestrativi e/o ad altra categoria "fuori classificata".

Cavalli di 6 anni: sono qualificati cavalli di 6 anni i cavalli di ogni razza e paese muniti di certificato di origine. L'età di 6 anni deve essere accertata esclusivamente tramite certificato di origine. Un cavallo di 6 anni non può partecipare in Italia a categorie la cui altezza sia superiore, nel primo periodo a mt.1.20 e a mt.1.25 e nel secondo periodo, salvo quanto previsto per i specifici circuiti programmati dalla FISE. Qualora partecipi in gare internazionali in Italia e all'estero i limiti di cui sopra sono elevati rispettivamente a mt.1,25 e mt. 1,30.

In gara: un cavallo di 6 anni può partecipare a Circuiti di interesse Federale, a Categorie Internazionali e a Categorie Riservate del Circuito Sportivo, sempre rispettando le altezze a loro riservate e se montati da I grado, I grado Qualificato e II grado. Attenzione: resta sottinteso che un cavaliere con autorizzazione a montare di I grado non possa partecipare a categorie la cui altezza sia superiore a mt.1,25.

Inoltre i cavalli di 6 anni possono partecipare alle seguenti categorie:

- Categorie di Equitation fino a livello E110 se montati da cavalieri con patente Brevetto e Brevetto Qualificato, fino a livello E115 se montati da cavalieri con autorizzazione a montare di I grado, I grado qualificato e II grado.
- I cavalli di 6 anni possono partecipare alle seguenti categorie comuni: B80 montati da cavalieri con patente A ludica rilasciata da almeno 6 mesi, B100 e B110 montati da cavalieri con Brevetto e Brevetto Qualificato, C115 montati da cavalieri con Brevetto Qualificato e I grado, C120 e C125 montati da cavalieri in possesso di I grado, I grado Qualificato e II grado junior (solo C125).
- Percorsi Addestrativi: fino a livello A110 montato da cavaliere con Brevetto, fino a livello A115 montato da cavaliere con Brevetto Qualificato e fino a livello A 120 per cavalieri in possesso di autorizzazione a montare di I grado, I grado Qualificato e II grado.

Fuori classifica: I cavalieri possono partecipare fuori classifica con un cavallo di 6 anni a qualunque categoria purchè nel rispetto delle altezze a lui consentite e all'autorizzazione a montare del cavaliere. I cavalli di 6 anni possono partecipare ad una sola categoria per giornata di gara, inoltre, nei concorsi di tipo C (1 giorno) o Promozionali, possono partecipare nella stessa giornata ad un Percorso addestrativo e/o ad altra categoria "fuori classifica".

Cavalli di 7 anni: sono qualificati cavalli di 7 anni i cavalli di ogni razza e paese muniti di certificato di origine. L'età di 7 anni deve essere accertata esclusivamente tramite certificato di origine. Un cavallo di 6 anni non può partecipare in Italia a categorie la cui altezza sia superiore, nel primo periodo a mt.1.30 e a mt.1.35 e nel secondo periodo, salvo quanto previsto per i specifici circuiti programmati dalla FISE. Qualora partecipi in gare internazionali in Italia e all'estero i limiti di cui sopra sono elevati rispettivamente a mt.1,35 e mt. 1,40.

In gara: un cavallo di 7 anni può partecipare a Circuiti di interesse Federale, a Categorie Internazionali e a Categorie Riservate del Circuito Sportivo, sempre rispettando le altezze a loro riservate e se montati da I grado Qualificato e II grado.

Inoltre i cavalli di 7 anni possono partecipare alle seguenti categorie:

- Categorie di Equitation fino al livello E110 se montati da cavalieri in possesso di Brevetto e Brevetto Qualificato, fino al livello E115 se in possesso di autorizzazione a montare di I grado, I grado Qualificato e II grado.
- I cavalli di 7 anni possono partecipare alle seguenti categorie comuni : B80 montati da cavalieri con patente A ludica rilasciata da almeno 6 mesi, B100 e B110 montati da cavalieri con Brevetto e Brevetto Qualificato, C115 montati da cavalieri con Brevetto Qualificato e I grado, C120 e C125 montati da cavalieri in possesso di I

grado, I grado Qualificato e II grado junior (C120 solo con Pony), categorie C130 e C135 montati da cavalieri in possesso di I grado qualificato e II grado, categoria C140 e superiori possono partecipare soltanto cavalieri in possesso di II grado.
Fuori classifica: I cavalieri possono partecipare fuori classifica con un cavallo di 7 anni a qualunque categoria purchè nel rispetto delle altezze a lui consentite e all'autorizzazione a montare del cavaliere.

Cavalli di 8 anni e oltre: possono partecipare a tutte le categorie indistintamente, fatta eccezione alle categorie riservate ai cavalli di 4,5,6 e 7 anni e possono partecipare inoltre alle categorie di Potenza, Elevazione, Estensione e Sei Barriere.

3. Quali sono le categorie riservate e le categorie comuni?

Riservate: Cavalli Giovani, categorie riservate alle patenti A, B, BQ, categorie di Equitazione, categorie Pony, categorie riservate a Junior e Young Riders, Amazzoni, Militari,
Comuni: tutte le altre categorie.

4. 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.

5. 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 *

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

Juniore-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)

6. Quali sono i vari 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-sportivo, vaccinazione antitetanica e firma del

genitore per i minorenni.

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:** E' rilasciato dal Comitato Regionale di appartenenza a Juniores e Seniores che ne facciano richiesta tramite l'Associazione Affiliata o Aggregata F.I.S.E .
Viene richiesto dal Presidente della Società il certificato medico-sportivo per la pratica dell'attività agonistica e l'avvenuta vaccinazione.
L'età minima di rilascio è di anni 6 (dai 6 agli 8 anni 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 90 cm.) ed un colloquio in cui l'allievo deve dimostrare di conoscere il cavallo, i suoi comportamenti e le cure a lui necessarie.
- **Brevetto Qualificato** : rilasciato dal Comitato Regionale di appartenenza tramite l'Ente affiliato F.I.S.E.
L'idoneità è data dal possesso del Brevetto e delle seguenti qualifiche: 5 percorsi netti agli ostacoli in categorie B110 e/o BP105, programmate con le specifiche tecniche previste per le categorie qualificanti (viene considerato il percorso base e nelle categorie a due fasi l'insieme delle due fasi stesse).
Il Brevetto qualificato abilita a partecipare alle categorie di altezza non inferiore a mt. 1.00 e non superiore a mt.1.15.
- **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/esercitante la patria potestà per gli Juniores e il Libretto del cavaliere che attesti il conseguimento delle qualifiche prescritte.
Abilita a partecipare alle seguenti categorie:
A 100 – A 105 – A 110 – A 120 - A 120
C 115 – C 120 – C 125
E 115
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 / 4 con tutti i cavalli
CC cat. 5 dopo aver conseguito due piazzamenti per il II grado
Tutte le categorie di Dressage
Tutte le categorie Pony Games
Cross Country cat. 2 / 3 steeple cross F e D
Categorie in Concorsi Internazionali di altezza massima di metri 1,25

- I Grado qualificato : è rilasciato dal Comitato Regionale di appartenenza a Juniores e Seniores che ne facciano richiesta tramite l'Ente affiliato F.I.S.E.
L'idoneità è data dal possesso dell'autorizzazione a montare di I grado e dalle qualifiche conseguite nelle categorie C 120 e C 125 come previsto dall'articolo 5.8.1. del Regolamento Nazionale di Salto Ostacoli in vigore.
- 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

7. 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 dei percorsi, mediante firma leggibile e per esteso all'atto dell'iscrizione su apposita scheda a ciò predisposta, senza la quale l'iscrizione è considerata nulla. Dal giorno prima dell'inizio del concorso le Segreterie responsabili della regolarità e validità delle iscrizioni, dopo aver verificato la presenza nei ruoli Federali ed i rinnovi annuali dei cavalli iscritti, dovranno predisporre appositi elenchi per le categorie di tutte le giornate 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 per il primo giorno almeno un'ora prima dell'inizio di ciascuna categoria e per i giorni successivi entro 30 minuti dalla fine dell'ultima categoria in programma. 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.

8. 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.

9. 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 uno Show Director

- 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;
- 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 (ove necessario);
- o di un Segretario di Giuria;
- o di uno Speaker;
- o di un Servizio di assistenza medica e di pronto soccorso (ambulanza); deve, inoltre, essere previsto un servizio di assistenza veterinaria e di mascalcia, tale servizio deve essere assolto, nei concorsi di qualsiasi tipo, ai sensi del nuovo Regolamento Veterinario attualmente in vigore;
- o di un Responsabile alle scuderie (ove necessario);
- o di un servizio di cronometraggio.

10. Quando un concorso si intende iniziato e quando ultimato? Un concorso si intende iniziato 24 ore prima dell'inizio della prima gara e 1 ora prima della fine dell'ultima.

11. 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 di cui appresso.

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

Seniores, Young Riders, Juniores, Children e Professionisti: abito di Club, approvato dalla Federazione, oppure:

- o abito rosso che comprende: cap nero o blu scuro, 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
- o abito nero (o blu per le amazzone) che comprende: cap nero, giacca nera, (o blu per le amazzone), pantaloni bianchi o beige, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto nero;

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 le amazzone o juniores di sesso femminile è consentito anche l'uso della camicia con la sola pistagnina. In caso di particolari condizioni atmosferiche, il Presidente di Giuria, su richiesta del rappresentante dei concorrenti, autorizza l'uso di impermeabile o di soprabito da indossarsi sopra la tenuta regolamentare. Nel periodo estivo il Presidente di Giuria autorizza i concorrenti ad effettuare la ricognizione del percorso e/o la gara senza indossare la giacca. In tali casi, però è fatto obbligo ai concorrenti stessi di indossare polo bianca a manica corta senza cravatta. In qualsiasi caso il concorrente che prende visione del percorso deve obbligatoriamente calzare gli stivali. Il concorrente non in ordine con la tenuta obbligatoria è punibile con ammenda. È ammessa la presenza di accompagnatori in campo gara per la revisione del percorso. Per gli accompagnatori è obbligatorio un corretto abbigliamento. La Giuria dovrà allontanare dal campo gli accompagnatori non in abbigliamento corretto.

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

E' vietato l'uso di paraocchi e imboccature particolarmente dolorose o costrittive. Nei campi di prova è consentito l'utilizzo sul salto della martingala fissa e le redini di ritorno per i cavalieri di I e II Grado. Tiranti di gomma e sistemi di abbassatesta sono consentiti soltanto nel lavoro in piano.

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

Il concorrente deve entrare e uscire a cavallo al trotto e/o al galoppo e deve presentarsi (dichiarando nome e cognome, nome del cavallo e associazione di appartenenza) alla Giuria. Qualora i concorrenti siano dispensati dal presentarsi alla Giuria dovranno comunque da qualsiasi punto del campo gara salutare.

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

Non è consentito lavorare i cavalli alla corda, saltare ostacoli in direzione diversa da quella delle bandiere e saltare ostacoli con dimensioni superiori di 10 cm a quelle previste per la categoria in svolgimento. 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, purchè l'altezza degli estremi delle barriere non sia superiore a 1,20 metri ed il fronte dell'ostacolo non sia inferiore a 4 metri.

15. 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.

16. 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.

17. 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.

18. Quando un concorrente è considerato 'caduto' e cosa deve fare per evitare l'eliminazione?

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. Nelle prove di Campionato o assimilate, l'eliminazione è data dalla seconda caduta del cavaliere o dalla prima caduta del cavallo. Per non essere comunque eliminato, il cavaliere dovrà riprendere il percorso dallo stesso punto in cui è caduto o in qualsiasi altro punto, a condizione che non raccorci il percorso che deve compiere, saltando l'ostacolo seguente prima che siano trascorsi 45 secondi dalla caduta.

19. 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.

20. 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.

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).

21. 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.

22. 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 al concorrente per effettuare il percorso.

Tabella 'A'	
Prima disobbedienza	4 punti di penalità
Ostacolo abbattuto saltando o piede nella Riviera o sulla stecca (per il muro, la caduta di uno o più mattoni o cupole)	4 punti di penalità
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo	4 punti di penalità 4 secondi sul tempo
Superamento del tempo Massimo	1 punto di penalità ogni 4 secondi
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
Prove di Campionato o assimilate	
Prima caduta del cavaliere	8 punti di penalità
Prima caduta del cavallo o seconda caduta del cavaliere	Eliminazione
Tabella 'C'	
Ostacolo abbattuto saltando o piede nella Riviera (per il muro, la caduta di uno o più mattoni o cupole)	4 secondi
Ostacolo abbattuto nei barrage o nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive	3 secondi
Prima disobbedienza	nessuna
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo	4 secondi <u>sul tempo</u>
Seconda disobbedienza	eliminazione
Prima caduta del cavaliere nelle prove di campionato o assimilate	nessuna
Seconda caduta del cavaliere e prima del cavallo nelle prove di campionato o assimilate	Eliminazione
Nei concorsi di qualsiasi formula caduta del cavallo o del cavaliere	Eliminazione
Superamento del tempo limite	Eliminazione

23. 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.

24. 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 riprendere il percorso nello stesso punto in cui è avvenuta la caduta (solo per le prove di Campionato o assimilate);
 - 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 mostrare al cavallo un ostacolo da saltare prima della partenza (non è penalizzato mostrare l'ostacolo dopo un rifiuto);
 - 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 sia in caso di caduta;
 - 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 – nelle prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavallo o seconda del cavaliere;
 - 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 una volta 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 una caduta nelle prove di campionato);
- o non saltare separatamente ogni elemento di una gabbia o doppia gabbia;
 - 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 gli occhiali ed il 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 Impiegare più di 45" dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso sia iniziato, per il 1° ostacolo.

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.

25. 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 tutti gli aiuti dati ad un concorrente a terra e in nessun caso è considerato aiuto di compiacenza porgere ad un concorrente occhiali e/o cap. E' invece causa di eliminazione porgere il frustino ad un concorrente in sella durante il percorso.

26. 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.

27. Quali sono considerate 'disobbedienze' in un percorso?

Sono considerate disobbedienze e penalizzate come tali il rifiuto, lo scarto, la difesa, l'arresto e 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, non 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, salvo che, sul grafico, tra i due ostacoli non sia tracciata una linea continua che li unisce.

28. 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 5 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 categorie E105, E110 ed 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: 1 punto per ogni secondo iniziato oltre al tempo massimo.

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

Ai fini della qualifica necessaria al passaggio di patente, verranno presi in considerazione i risultati ottenuti nelle categorie E100, E105 ed E110 con almeno il 50% del punteggio massimo ottenibile. Gli Juniores hanno l'obbligo di realizzare almeno due risultati in E105 o E110 con almeno il 60%. Il punteggio deve essere determinato dalla media dei giudici, sommando i punti positivi, sottraendo i negativi ed arrotondando al punto pieno il risultato così ottenuto.

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 paraglomi e le paranocche.

Saluto dei concorrenti: i concorrenti in uniforme fanno il saluto militare. Le amazzoni salutano chinando la testa, con il braccio destro disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nella mano sinistra. I cavalieri civili salutano levandosi il copricapo con la mano destra ed abbassandolo a braccio disteso lungo il corpo, impugnando le redini con la mano sinistra. Nel caso di Juniores che indossino il cap con la mentoniera è ammesso il saluto a braccio disteso. L'eventuale frustino dovrà comunque essere impugnato nella mano sinistra, unitamente alle redini.

CAPITOLO 4: NOZIONI SUL REGOLAMENTO DI DRESSAGE

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

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 e' 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. 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 8 punti e al quarto il concorrente 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 60" 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.

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.

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.

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.

USO DEL FRUSTINO

In tutte le riprese "E" è vietato il frustino.

CAPITOLO 5: NOZIONI SUL 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 addestramento, una prova di fondo e una prova di Salto Ostacoli.

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

Prova di addestramento:

Militari: uniforme prescritta

Civili: tenuta da caccia o di club, frac nero o rosso. Per le amazzone 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. Il cap deve 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, prima di entrare nella prova di addestramento. 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. 3.5 e non deve essere munita di rotelle. La punta della goccia deve essere arrotondata. Se la goccia è incurvata, l'incurvatura deve essere verso il basso.

- Prova di fondo: una tenuta leggera si addice per questa prova. E' vietata la frusta di lunghezza maggiore di cm. 75. E' obbligatorio un casco rigido omologato secondo le normative in vigore, che va portato allacciato per tutta la durata della prova, pena l'eliminazione, il giubbotto protettivo omologato dalle norme in vigore, portare la Scheda Sanitaria, compilata sotto la responsabilità del Concorrente, in modo visibile, l'uso degli stivali, o stivaletti e gambali.

E' consentito l'uso del Cronometro in tutti i Completivi di qualsiasi Categoria. Agli Juniores montati sui Ponies è consentito montare con i pantaloni lunghi e gli stivaletti.

Velocità eccessiva: (Tempo inferiore al tempo prescritto)

Nelle Categorie 1,2,5 e 6 non `e prevista alcuna penalizzazione sul tempo in meno impiegato, salvo i casi previsti per la monta pericolosa.

Nelle Categorie 3 e 4 viene concessa una tolleranza di 15 secondi in meno sul tempo prescritto. Dal sedicesimo secondo in meno sul tempo prescritto, viene addebitato 1 punto di penalizzazione per ogni secondo in meno impiegato.

In queste Categorie `e obbligatorio mantenere la linea dall' ultimo salto all' arrivo del Cross, come pure mantenere il galoppo, salvo l' evidente impossibilit`a di un cavallo stanco od affaticato.

Crudelta':

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 crudelt`a 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.

Monta pericolosa per difficult`a di controllo:

E' considerata "monta pericolosa", la evidente difficult`a del cavaliere nel controllare la velocit`a e la direzione del cavallo che monta.

Comporta, a seconda della gravit`a ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione o la penalizzazione di 25 penalit`a

Ostacolo Bis:

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.

PENALITA' AGLI OSTACOLI

Gli errori agli ostacoli sono penalizzati secondo la seguente tabella:

Disobbedienze (Rifiuto, Scarto, Volta)

- Primo rifiuto, scarto o volta: 20 penalit`a.
- Secondo rifiuto, scarto o volta allo stesso ostacolo: 40 penalit`a.
- Terzo rifiuto, scarto o volta allo stesso ostacolo: eliminazione.
- Quarto rifiuto, scarto o volta: eliminazione.

Cadute

- Prima caduta del cavaliere: 65 penalit`a.
- Seconda caduta del cavaliere: eliminazione.
- Caduta del cavallo: eliminazione.

- Prova di Salto Ostacoli: vedi note sul Salto Ostacoli.