

IL DRESSAGE - TECNICA

1. Scopo e principi generali
2. L'alt
3. Il passo
4. Il trotto
5. Il galoppo
6. I passi indietro
7. Le transizioni
8. La mezza fermata
9. I cambiamenti di direzione
10. Le figure
11. Lavoro su due piste
12. I movimenti laterali
13. La piroetta e la mezza piroetta
14. Il passage
15. Il piaffer
16. La riunione
17. La sottomissione - l'impulso
18. La posizione e gli aiuti del cavaliere

1) SCOPO E PRINCIPI GENERALI

Il Dressage ha per scopo lo sviluppo armonioso dell'organismo e dei mezzi del cavallo. Di conseguenza rende il cavallo calmo, morbido, sciolto e flessibile, ma anche fiducioso, attento e perspicace, realizzando così una perfetta intesa con il proprio cavaliere.

Queste qualità si manifestano attraverso: a) la franchezza e la regolarità delle andature; b) l'armonia, la leggerezza e la facilità dei movimenti; c) la leggerezza dell'anteriore e l'impegno dei posteriori, origine di un impulso sempre pronto; d) la sottomissione all'imboccatura senza alcuna tensione e resistenza, cioè in totale decontrazione.

Il cavallo dà così l'impressione di lavorare di sua iniziativa. Fiducioso e attento, si affida generosamente alle richieste del suo cavaliere, rimanendo assolutamente diritto durante tutti i movimenti in linea retta e adattando la sua incurvatura alla curvatura delle altre linee.

Il suo passo è regolare, franco e disinvolto. Il suo trotto è libero, elastico, regolare, sostenuto e attivo. Il suo galoppo è regolare, leggero e cadenzato. Le sue anche debbono mostrarsi attive in ogni circostanza. Al minimo richiamo del cavaliere si animano e animano con la loro azione tutte le altre parti del cavallo.

Grazie all'impulso sempre pronto e alla scioltezza delle articolazioni, non irrigidite da alcuna resistenza, il cavallo ubbidisce volentieri e senza esitazioni, con calma e precisione alle differenti azioni degli aiuti, manifestando un equilibrio naturale e armonioso, sia fisico che psicologico.

Durante tutto il lavoro, compreso l'alt, il cavallo deve essere "nella mano". Un cavallo è detto "nella mano" quando l'incollatura è più o meno sostenuta e arrotondata, secondo il grado d'addestramento e secondo l'estensione o la riunione dell'andatura, e manifesta la sua sottomissione con un leggero e morbido contatto con la briglia e una decontrazione totale. La testa deve restare ferma e, come regola generale, appena davanti alla verticale, la nuca è il punto più alto dell'incollatura. Il cavallo non oppone alcuna resistenza al suo cavaliere.

La cadenza è l'espressione della particolare armonia che un cavallo mostra quando si muove con regolarità, impulso ed equilibrio ben marcati. Il ritmo che un cavallo mantiene in tutte le sue andature è parte integrale della cadenza. La cadenza deve essere mantenuta in tutti i differenti esercizi e nelle variazioni di ciascuna andatura.

2) L'ALT

Nell'alt il cavallo deve restare attento, immobile e diritto, in appiombato sui quattro arti, con gli anteriori e i posteriori appaiati, fianco a fianco. L'incollatura sostenuta, la nuca punto più alto, la testa leggermente davanti alla verticale. Restando "nella mano" e conservando un leggero e morbido contatto con la mano del cavaliere, il cavallo può tranquillamente masticare il ferro; alla minima sollecitazione del cavaliere deve essere pronto a portarsi in avanti.

L'alt si ottiene con uno spostamento del peso del corpo sul posteriore per mezzo di un'azione corretta e crescente dell'assetto e delle gambe del cavaliere, che spingono il cavallo in avanti su una mano che lo trattiene sempre più, ma morbida per ottenere un alt quasi istantaneo, mai brusco, nel punto richiesto.

3) IL PASSO

Il passo è un'andatura "camminata", nella quale gli arti del cavallo si posano uno dopo l'altro in "quattro tempi" ben marcati e mantenuti tali durante tutto il loro lavoro al passo.

Quando l'anteriore ed il posteriore dello stesso lato si posano quasi contemporaneamente, il passo tende a diventare un movimento laterale. Questa irregolarità, che può diventare un movimento di ambio, è un serio deterioramento dell'andatura.

È al passo che si fanno meglio notare le imperfezioni dell'addestramento. È anche il motivo per cui la "messa 14 in mano" del cavallo al passo deve essere richiesta in funzione del suo grado di addestramento e non deve essere spinta più di quanto il grado di addestramento lo permetta. Una riunione troppo precoce altera non solo il passo riunito, ma anche il passo medio e il passo allungato.

Si distinguono: 1. passo riunito 2. passo medio 3. passo allungato 4. passo libero

Il passo riunito.

Il cavallo, mantenuto "nella mano" si porta risolutamente in avanti, con l'incollatura rilevata e arrotondata, e mostrando chiaramente di sostenersi in equilibrio da solo. La posizione della testa si avvicina alla verticale, il contatto con la bocca rimane morbido. Gli arti posteriori si impegnano con un buon movimento dei garretti. L'andatura del cavallo rimane "camminata" ed energica, con una regolare successione della posata degli arti. Ogni battuta copre meno terreno che al passo medio, ma è più elevata perché ogni articolazione si flette di più, mostrando che il cavallo si porta chiaramente. È più corto del passo medio, al fine di non diventare precipitato o irregolare, ma è più attivo.

Il passo medio.

È un passo deciso, regolare e disinvolto, di media estensione. Il cavallo mantenuto "nella mano" cammina energicamente, ma con calma, con passo uniforme e deciso, con le orme posteriori che si posano davanti alle orme degli anteriori. Il cavaliere conserva un contatto leggero, morbido e costante con la bocca del suo cavallo.

Il passo allungato.

Il cavallo copre il maggior terreno possibile, senza precipitare e senza alterare la regolarità della battuta. Gli zoccoli posteriori si posano molto nettamente davanti alle impronte degli zoccoli anteriori. Il cavaliere lascia che il suo cavallo distenda l'incollatura e avanzi la testa senza tuttavia perdere il contatto con la bocca.

Il passo libero.

Il passo libero è un'andatura di riposo nella quale si dà al cavallo la completa libertà di abbassare la testa e di distendere l'incollatura.

4) IL TROTTO

Il trotto è un'andatura a "due tempi" separati da un tempo di sospensione, nella quale il cavallo avanza per bipedi diagonali con appoggio simultaneo dell'anteriore e del posteriore corrispondenti (anteriore sinistro, posteriore destro e inversamente).

Il trotto, sempre franco, attivo e regolare nelle sue battute, deve essere preso senza esitazione.

La qualità del trotto si giudica dall'impressione d'insieme, dalla regolarità e dall'elasticità delle falcate, dovute alla morbidezza della schiena e al buon impegno del posteriore, così come dall'attitudine a conservare lo stesso ritmo e un equilibrio naturale anche dopo una transizione da un trotto ad un altro.

Si distinguono: 1. Il trotto riunito 2. il trotto di lavoro 3. il trotto medio 4. il trotto allungato

Il trotto riunito.

Il cavallo, mantenuto "nella mano", si porta in avanti con l'incollatura rilevata e arrotondata; i garretti, decisamente impegnati, mantengono l'energia dell'impulso, permettendo così alle spalle di spostarsi con facilità in tutte le direzioni. Il cavallo compie falcate più corte che negli altri tipi di trotto, ma è più leggero e più mobile.

Il trotto di lavoro

Il trotto di lavoro è un'andatura intermedia che sta tra il trotto riunito e il trotto medio, nella quale un cavallo non ancora allenato e pronto ai movimenti riuniti, si presenta in un buon equilibrio; mantenuto "nella mano" si porta in avanti con falcate uniformi ed elastiche, con le anche molto attive. L'espressione "anche attive" non significa che in questa andatura sia obbligatoria la riunione. Sottolinea semplicemente l'importanza dell'impulso che deriva dall'attività del posteriore.

Il trotto medio.

Il trotto medio è un'andatura intermedia che sta tra il trotto di lavoro e il trotto allungato, ma è più "rotondo" del trotto allungato. Il cavallo si porta in avanti con franchezza, allunga moderatamente le sue falcate con un deciso impulso che viene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo, mantenuto "nella mano", di portare la testa un po' più davanti alla verticale che nel trotto riunito e nel trotto di lavoro; gli permette nello stesso tempo di abbassare leggermente la testa e l'incollatura. Le falcate devono essere le più regolari possibile e il movimento nel suo insieme equilibrato e disinvolto.

Il trotto allungato.

Nel trotto allungato il cavallo copre il maggior terreno possibile. Conservando la stessa cadenza, allunga al massimo la falcata, grazie ad un grandissimo impulso del posteriore. Il cavaliere permette al cavallo, che rimane "nella mano", di abbassare e allungare l'incollatura senza cercare un punto d'appoggio sul ferro, allo scopo di evitare un'andatura rilevata. Gli zoccoli anteriori non devono posarsi dietro la loro proiezione sul terreno. Il movimento di anteriori e di posteriori deve essere simile (più o meno parallelo) nel momento dell'estensione in avanti.

Tutto il lavoro al trotto deve essere eseguito "seduto", a meno che nel testo della ripresa vi sia diversa indicazione.

5) IL GALOPPO

Il galoppo è un'andatura a "tre tempi" nella quale, al galoppo destro, per esempio, le battute si succedono nell'ordine: posteriore sinistro, diagonale sinistro (l'anteriore sinistro si muove contemporaneamente al posteriore destro) anteriore destro, seguito da un tempo di sospensione dei quattro arti prima dell'inizio della falcata successiva.

Il galoppo, sempre con falcate regolari, cadenzate ed eseguite nella leggerezza, deve essere preso senza esitazione.

La qualità del galoppo si giudica dall'impressione d'insieme, dalla regolarità e dalla leggerezza dei "tre tempi" derivante dall'accettazione dell'imboccatura, con una nuca morbida, e dall'impegno del posteriore, che proviene dall'attività delle anche, così come dall'attitudine a conservare lo stesso ritmo ed un equilibrio naturale anche dopo una transizione da un galoppo ad un altro. Il cavallo deve sempre restare completamente dritto sulla linea dritta.

Si distinguono: 1. Il galoppo riunito 2. Il galoppo di lavoro 3. Il galoppo medio 4. Il galoppo allungato

Il galoppo riunito.

Nel galoppo riunito, il cavallo mantenuto "nella mano", si sposta con l'incollatura rilevata e arrotondata. Questa andatura è caratterizzata dalla leggerezza dell'anteriore e dall'impegno del posteriore: cioè le spalle morbide libere e mobili e le anche molto attive. Le falcate sono più corte che negli altri tipi di galoppo, ma il cavallo è più leggero e più mobile.

Il galoppo di lavoro.

È un'andatura intermedia che sta tra il galoppo riunito e il galoppo medio. In questa andatura, un cavallo non ancora allenato e pronto ai movimenti riuniti, si presenta in un buon equilibrio; mantenuto nella mano, si porta in avanti con falcate uniformi, leggere e cadenzate, con le anche che rimangono attive. L'espressione "anche attive" non significa che in questa andatura sia obbligatoria la riunione. Sottolinea semplicemente l'importanza dell'impulso, che proviene dall'attività del posteriore.

Il galoppo medio.

È un'andatura intermedia che sta tra il galoppo di lavoro e il galoppo allungato. Il cavallo si porta in avanti con decisione conservando il suo equilibrio, allunga moderatamente le falcate, con chiaro impulso che proviene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo mantenuto "nella mano", di piazzare la testa un po' davanti alla verticale che nel galoppo riunito e nel galoppo di lavoro; nello stesso tempo gli permette di abbassare leggermente la testa e l'incollatura. Le falcate devono essere allungate e le più regolari possibili, il movimento nel suo insieme deve essere equilibrato e disinvolto.

Il galoppo allungato.

Nel galoppo allungato, il cavallo copre il maggior terreno possibile. Conservando lo stesso ritmo, allunga al massimo le sue falcate, senza perdere nulla della sua calma e della sua leggerezza, grazie ad un grandissimo impulso che proviene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo, mantenuto "nella mano", di abbassare e allungare la testa e l'incollatura; la punta del naso si porta più o meno in avanti senza cercare un punto d'appoggio sul ferro.

Il galoppo rovescio.

È un movimento nel quale il cavaliere, per esempio su un circolo a mano sinistra, fa galoppare volontariamente il cavallo sul piede destro. Il galoppo rovescio è un esercizio di ammorbidimento. Il cavallo mantiene la posizione naturale con un leggero piego della nuca verso il lato esterno del circolo. Il cavallo è incurvato dalla parte corrispondente. La sua conformazione si oppone ad un'incurvatura della colonna vertebrale secondo il circolo descritto. Il cavaliere, evitando ogni contorsione, origine di contrazione e di disordine, si impegnerà soprattutto per impedire che le anche scappino verso l'esterno e limiterà le sue richieste al grado di morbidezza del cavallo.

Il cambio di piede semplice (da fermo a fermo).

È un cambio di piede nel quale il cavallo, dal galoppo, si mette immediatamente al passo; dopo due o al massimo tre passi deve ripartire al galoppo sull'altro piede.

Il cambio di piede in aria.

È un cambio di piede eseguito in stretta relazione con il tempo di sospensione che segue ogni falcata di galoppo. Il cambio di piede può anche essere eseguito in serie, cioè a quattro, tre, due tempi e a un tempo. Anche nelle serie, il cavallo deve restare leggero, calmo e diritto, con un impulso sempre pronto. Durante tutto il movimento, il ritmo e l'equilibrio non devono variare. Il grado di riunione nelle serie dovrà essere leggermente minore di quello normalmente richiesto al galoppo riunito, per evitare un raccorciamento delle falcate e una diminuzione della leggerezza e della facilità di cambio di piede in serie.

6) I PASSI INDIETRO

I passi indietro sono un movimento retrogrado, simmetrico, nel quale gli arti si alzano e si posano per bipedi diagonali, i piedi devono sollevarsi in modo netto e i posteriori rimanere bene in linea.

Durante l'alt e l'immobilità che precedono i passi indietro, come durante lo stesso movimento, il cavallo deve rimanere in mano, conservando tuttavia il desiderio di portarsi in avanti. Ogni anticipazione o precipitazione del movimento, ogni resistenza o difesa contro la mano, ogni deviazione delle anche, ogni spostamento o pigrizia dei posteriori e ogni trascinarsi degli anteriori sono errori gravi.

Se in una ripresa di Dressage i passi indietro sono seguiti dal trotto o dal galoppo, il cavallo deve rompere immediatamente a questa andatura, senza alt, né passi intermedi.

7) LE TRANSIZIONI

I cambiamenti d'andatura e di velocità devono essere effettuati chiaramente alla lettera prescritta; devono essere eseguiti rapidamente, ma in modo morbido e non brusco. Il ritmo della precedente andatura è mantenuto fino al momento in cui il cavallo prende la nuova andatura o compie l'alt. Il cavallo deve rimanere leggero alla mano, calmo e conservare una posizione corretta. Ciò si verifica anche nelle transizioni da un movimento ad un altro, ad esempio nella transizione del passage al piaffer o viceversa.

8) LA MEZZA-FERMATA

La mezza fermata, che deve essere appena visibile, risulta da un'azione quasi simultanea e coordinata dell'assetto, delle gambe e della mano del cavaliere. Ha lo scopo di aumentare l'attenzione e l'equilibrio del cavallo prima dell'esecuzione di certi movimenti o di transizioni alle andature inferiori e superiori. Riportando leggermente più peso sul posteriore del cavallo, l'impegno dei posteriori e l'abbassamento delle anche sono facilitati, favorendo l'alleggerimento del treno anteriore e un miglior equilibrio generale del cavallo.

9) I CAMBIAMENTI DI DIREZIONE

Nei cambiamenti di direzione, il cavallo deve adattare la sua incurvatura a quella della linea che percorre, restare morbido e seguire le indicazioni del cavaliere senza alcuna difesa, né variazione di andatura, ritmo e velocità.

Nei cambiamenti di direzione ad angolo retto, ad esempio nel passaggio degli angoli, il cavallo, alle andature riunite e di lavoro, deve descrivere un quarto di circolo del diametro di circa sei metri e, alle andature medie e allungate un quarto di circolo del diametro di circa dieci metri.

Nei contro-cambiamenti di mano, il cavaliere lascia la propria direzione per una linea obliqua e avanza sia fino alla linea longitudinale del primo quarto del rettangolo, sia fino alla linea centrale, sia fino al lato lungo opposto, da cui riprende per una linea obliqua la linea che seguiva all'inizio del movimento.

Nei contro-cambiamenti di mano, il cavaliere rimetterà diritto il proprio cavallo un istante prima di cambiare direzione.

Quando nella ripresa è prescritto il numero di metri, o di falcate, per esempio in un contro-cambiamento di mano appoggiando da ciascuna parte della linea centrale, questo numero deve essere rigorosamente rispettato e il movimento deve essere simmetrico.

10) LE FIGURE

La volta è un circolo di 6, 8 o 10 metri. Se il diametro è maggiore di 10 metri si usa il termine di circolo con l'indicazione della misura.

La serpentina è composta da mezzi circoli uniti tra loro da una linea dritta. Il cavallo deve essere parallelo al lato corto quanto attraversa la linea di mezzo. La lunghezza di tale linea varia a seconda della misura dei mezzi circoli.

L'otto. Questa figura è formata da due volte o cerchi d'ugual diametro, prescritto dalla ripresa; le due volte o cerchi sono tangenti al centro dell'otto. Il cavaliere deve rimettere diritto il suo cavallo un istante prima di cambiare direzione al centro della figura.

11) LAVORO SU DUE PISTE

Il lavoro su due piste ha lo scopo di: a) perfezionare l'obbedienza del cavallo agli aiuti del cavaliere; b) ammorbidire il cavallo nel suo insieme, aumentando la libertà delle spalle e la morbidezza del posteriore; così come l'elasticità dell'insieme tra bocca, nuca, incollatura, dorso e anche; c) perfezionare la cadenza e armonizzare l'equilibrio e l'andatura; d) sviluppare e aumentare l'impegno dei posteriori e in tal modo anche la riunione.

Una distinzione deve essere fatta tra i seguenti movimenti: 1.Cessione alla gamba 2. Spalla in dentro 3. Travers 4. Renvers 5. Appoggiata.

Cessione alla gamba. Il cavallo è pressoché dritto, eccetto che per una leggera flessione alla nuca dalla parte opposta alla direzione verso la quale si dirige, cosicché al cavaliere è appena possibile scorgere l'arcata sopracciliare ed il naso del cavallo dalla parte interna. Gli arti interni scavalcano ed incrociano davanti agli arti esterni. Il cavallo guarda nella direzione opposta a quella del movimento. La cessione alla gamba è la base fondamentale del lavoro su due piste e deve essere inclusa nella preparazione di un cavallo prima che sia pronto al lavoro riunito. In seguito, insieme alla spalla in dentro che è un movimento più avanzato, la cessione alla gamba è il miglior esercizio per rendere un cavallo leggero, libero e disinvolto, migliorandone la franchezza, l'elasticità e la regolarità delle andature, così come l'armonia, la leggerezza e la disinvoltura dei movimenti.

La cessione alla gamba può essere eseguita "sulla diagonale". In tal caso, il cavallo deve rimanere il più parallelo possibile ai lati lunghi del rettangolo, con l'anteriore che tuttavia precede leggermente il posteriore. Il movimento può essere anche eseguito "lungo la parete". In tal caso, l'angolo formato dal cavallo con la direzione del movimento non supera i 35 gradi.

12) I MOVIMENTI LATERALI

In tutti i movimenti laterali, Spalla in dentro, Travers, Renvers, Appoggiata, il cavallo è leggermente piegato dalla testa alla groppa e si muove con l'anteriore e il posteriore su due piste distinte.

Poiché, dal punto di vista generale, l'incurvatura o la flessione della nuca e dell'incollatura si ripercuotono sull'insieme della colonna vertebrale, il piego o la flessione non debbono mai essere esagerati; l'equilibrio e la disinvoltura del movimento ne sarebbero compromessi. Questo è valido soprattutto nell'appoggiata, dove il piego deve essere meno evidente che nella spalla in dentro, il travers (testa al muro) ed il renvers (groppa al muro).

Nei movimenti laterali, l'andatura deve rimanere disinvolta e regolare, sostenuta da un costante impulso. Ciò nonostante, deve restare morbida, cadenzata e equilibrata. Spesso si constata una perdita d'impulso

dovuta principalmente alla preoccupazione del cavaliere di incurvare il suo cavallo e di spingerlo lateralmente.

In tutti i movimenti sia su due piste che laterali, il lato verso il quale il cavallo deve essere curvato o piegato è per definizione l'interno. Il lato opposto è dunque l'esterno.

La spalla in dentro. Il cavallo è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. L'arto anteriore del lato interno scavalca l'arto del lato esterno. L'arto posteriore del lato interno è piazzato davanti all'arto del lato esterno. Il cavallo guarda nella direzione opposta a quella del movimento. La spalla in dentro, quando è eseguita correttamente, con il cavallo piegato leggermente intorno alla gamba interna del cavaliere, con un'angolazione corretta non è soltanto un esercizio di ammorbidimento, ma anche di riunione; in effetti, il cavallo ad ogni passo deve impegnare il posteriore interno sotto la massa e davanti all'altro posteriore, movimento che non può eseguire senza abbassare l'anca corrispondente.

Il Travers (o groppa in dentro o testa al muro). Il cavallo è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento.

Il renvers (o groppa in fuori o groppa al muro). È il movimento inverso della groppa in dentro, con la groppa, invece della testa, verso la parete. Tutti i principi e le condizioni che riguardano la groppa in dentro sono validi anche per la groppa in fuori.

L'appoggiata.

È una variante della groppa in dentro eseguita nella diagonale anziché lungo la parete. Il cavallo, è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Tuttavia il treno anteriore deve precedere leggermente il treno posteriore. Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento, durante il quale deve conservare la stessa cadenza e lo stesso equilibrio. È importante soprattutto non solo che il cavallo sia incurvato correttamente e di conseguenza eviti di avanzare troppo con la spalla del lato interno, ma che conservi anche l'impulso, in particolare con l'impegno del posteriore interno, al fine di dare una più grande libertà e una più grande mobilità alle spalle; ciò rende il movimento più fluido e più elegante.

13) LA PIROETTA E LA MEZZA PIROETTA

La piroetta (mezza-piroetta) è un circolo (mezzo circolo) su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

Le piroette (mezze-piroette) si eseguono di norma al passo o al galoppo riunito, ma si possono eseguire anche al piaffer.

Nella piroetta (mezza-piroetta) gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.

Qualunque sia l'andatura alla quale la piroetta (mezza-piroetta) viene eseguita, il cavallo, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti dell'andatura corrispondente.

Durante tutto il movimento della piroetta (mezzapiroetta), il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

Nell'esecuzione della piroetta e della mezza piroetta, al galoppo, il cavaliere chiederà al cavallo una riunione accentuata nonché un impegno pronunciato delle anche. Il tutto conservando una perfetta leggerezza. Le anche sono ben ingaggiate ed abbassate, denotando una buona flessione delle articolazioni.

La qualità della piroetta (mezza-piroetta) si fonda sulla morbidezza, sulla leggerezza, sulla cadenza e sulla regolarità, nonché sulla precisione e sulla fluidità delle transizioni; nelle piroette (mezza-piroette) al galoppo, vi deve essere inoltre accordo tra l'equilibrio, l'elevazione e il numero delle falcate (sono richieste da 6 a 8 per la piroetta, da 3 a 4 per la mezza-piroetta).

14) IL PASSAGE

Il passage è un trotto misurato, molto riunito, molto rilevato e molto cadenzato. È caratterizzato da un pronunciato impegno delle anche e da una più accentuata flessione del ginocchio e dei garretti, così come dall'eleganza e dall'elasticità del movimento. Ogni bipede diagonale si alza e si posa alternativamente con una cadenza molto regolare ed un tempo di sospensione aumentato.

In linea di principio, la punta dell'anteriore in sospensione si alza e all'altezza della metà dello stinco dell'anteriore d'appoggio; la punta del posteriore in sospensione si alza leggermente al di sopra del nodello del posteriore in appoggio.

L'incollatura si deve rilevare, elegantemente arrotondata, la nuca il punto più alto, e la testa che si avvicina alla verticale. La "messa in mano" rimane leggera e morbida e permette al cavallo di passare senza contrasti dal passage al piaffer e viceversa, senza sforzo apparente e senza variazione di cadenza con un impulso sempre attivo e generoso.

L'irregolarità della posata dei posteriori, l'ondeggiamento laterale del treno anteriore e delle anche, ogni gesto forzato e rigido degli anteriori, i posteriori che si trascinano, così come ogni alterazione della messa in mano, sono errori gravi.

15) IL PIAFFER

Il piaffer è un movimento diagonale, estremamente riunito, rilevato, cadenzato e che dà l'impressione di essere eseguito sul posto. Il dorso del cavallo è morbido e vibrante. La groppa si abbassa leggermente, le anche e i garretti attivi e molto impegnati danno alle spalle e a tutto il treno anteriore una grande leggerezza, libertà e mobilità dei movimenti. Ogni bipede diagonale si alza e si riappoggia alternativamente con la stessa cadenza e con un tempo di sospensione leggermente aumentato.

In linea di principio, la punta dell'anteriore in sospensione si alza all'altezza della metà dello stinco dell'anteriore d'appoggio; la punta del posteriore in sospensione si alza leggermente al di sopra del nodello del posteriore in appoggio.

L'incollatura deve rilevarsi e arrotondarsi, mentre la testa è perpendicolare al terreno. La "messa in mano" rimane leggera, la nuca morbida, il cavallo conserva un morbido contatto sulle redini tese. Il corpo del cavallo si alza e si abbassa in un movimento morbido, cadenzato e armonioso.

Il piaffer deve sempre essere animato da un impulso energetico e caratterizzato da un equilibrio perfetto. Dando l'impressione di stare sul posto, deve mostrare una visibile tendenza ad avanzare, che si manifesta nella palese disponibilità del cavallo a portarsi in avanti istantaneamente appena gli viene richiesto. Anche il più piccolo movimento di indietreggiamento, l'irregolarità del movimento dei posteriori, l'incrociarsi degli anteriori o dei posteriori, il dondolamento del treno anteriore o delle anche sono errori gravi. Una serie di battute precipitate, irregolari, forzate o senza cadenza e senza sospensione, non ha niente in comune con il vero piaffer.

16) LA RIUNIONE

Lo scopo della riunione del cavallo è quello di: 1.1 sviluppare maggiormente e migliorare la regolarità e l'equilibrio del cavallo, equilibrio modificato più o meno dal peso del cavaliere; 1.2 sviluppare e aumentare la capacità del cavallo di abbassare la groppa e di impegnare i posteriori a vantaggio della leggerezza e della mobilità del treno anteriore; 1.3 migliorare la disinvoltura e la capacità di portarsi del cavallo e renderlo più piacevole da montare.

I mezzi migliori per ottenere questi risultati sono i passi laterali, groppa in dentro o travers, groppa in fuori o renvers e soprattutto la spalla in dentro, così come le mezze-fermate.

In altre parole, la riunione risulta dall'aumento dell'impegno dei posteriori, con le articolazioni piegate e morbide sotto la massa, grazie ad un'azione discontinua ma spesso ripetuta dell'assetto e delle gambe del cavaliere, che spingono il cavallo in avanti su una mano più o meno ferma o che trattiene e le lascia filtrare il giusto impulso. Di conseguenza, la riunione non è il risultato del raccorciamento dell'andatura per mezzo di un'azione della mano che resiste, ma, al contrario, dell'uso dell'assetto e delle gambe allo scopo di impegnare i posteriori sotto la massa del cavallo.

Gli arti posteriori, tuttavia, non debbono impegnarsi troppo sotto la massa, altrimenti il movimento è ostacolato da un raccorciamento troppo grande della base (del cavallo). In questo caso, la linea della parte superiore si allunga e si rialza in rapporto a quella della base di appoggio, la stabilità è compromessa ed il cavallo ha difficoltà di trovare un equilibrio armonioso e corretto.

D'altra parte, un cavallo la cui base è troppo lunga, che non può o non vuole impegnare i posteriori sotto la massa, non arriverà mai ad una riunione corretta, caratterizzata dalla facilità e dal sostenersi, e da uno spiccato impulso proveniente dall'attività del posteriore.

La posizione della testa e dell'incollatura di un cavallo alle andature riunite, dipende naturalmente dal suo grado di preparazione e in parte dalla sua conformazione. In ogni modo deve presentare un'incollatura che si alza liberamente in una curva armoniosa dal garrese alla nuca, punto culminante, con la testa leggermente avanti alla verticale. Tuttavia, nel momento in cui agiscono gli aiuti del cavaliere per ottenere una riunione momentanea e passeggera, la testa del cavallo può avvicinarsi alla verticale.

17) LA SOTTOMISSIONE/L'IMPULSO

La sottomissione non significa un assoggettamento cieco, bensì un'obbedienza dimostrata dall'attenzione, dalla buona volontà e dalla fiducia continua in tutta la condotta del cavallo, contemporaneamente all'armonia, alla leggerezza e alla fluidità nell'esecuzione dei singoli movimenti. Il grado di sottomissione si manifesta anche nel modo in cui il cavallo accetta la briglia con un contatto leggero, morbido ed una nuca decontratta, non resistendo o sfuggendo alla mano del cavaliere, ciò che lo porta ad essere rispettivamente "davanti" o "dietro" la mano.

Se il cavallo fa uscire la lingua, se la passa sopra l'imboccatura, se nello stesso tempo la ritrae, se digrigna i denti o scuote la coda, nella maggior parte dei casi è segno di nervosismo, tensione o resistenza da parte sua. I giudici ne debbono dunque tener conto nei loro voti, sia nel movimento considerato, sia nel voto d'insieme "sottomissione".

L'impulso è il termine impiegato per descrivere il trasmettere una energia propulsiva, vibrante ed attiva, ma controllata, che si origina dalle anche, e che anima il potenziale atletico del cavallo. La sua migliore espressione può essere mostrata solo attraverso la schiena morbida ed elastica del cavallo, guidata dalla mano del cavaliere con un contatto morbido.

La velocità, in sé, ha poco da spartire con l'impulso; il risultato più comune è un appiattimento delle andature. Una caratteristica visibile dell'impulso è una flessibilità più pronunciata delle articolazioni posteriori, in un'azione continua piuttosto che a scatti. I garretti, quando gli arti posteriori si staccano dal suolo, devono inizialmente portarsi in avanti piuttosto che verso l'alto e soprattutto non indietro. Una delle principali componenti dell'impulso è la tendenza del cavallo a rimanere sospeso in aria piuttosto che a terra: in altri termini, è l'espressione che tale tendenza aggiunge alle andature, sempre distinguendo chiaramente trotto riunito e passage. L'impulso è caratteristico delle andature che hanno un tempo di sospensione.

18) LA POSIZIONE E GLI AIUTI DEL CAVALIERE

Tutti i movimenti debbono essere ottenuti senza sforzo apparente da parte del cavaliere. Questi dev'essere seduto d'appiombo, con le reni e le anche morbide, le cosce e le gambe ferme e ben discese, con la parte superiore del corpo disinvolta, libera e diritta, con le mani basse e vicine, senza che tuttavia si tocchino o tocchino il cavallo, con i pollici punto più alto, i gomiti e le braccia vicine ai fianchi. Ciò permette al cavaliere di seguire i movimenti del cavallo senza azioni brusche e di servirsi dei suoi aiuti in un modo impercettibile. È la sola posizione che permette al cavaliere di far progredire correttamente l'addestramento di un cavallo.

L'assetto, in dressage, è tanto importante quanto l'azione delle mani e delle gambe. Solo un cavaliere che sa sostenere o rilasciare le sue reni al momento opportuno è in grado d'agire direttamente sul suo cavallo

In tutti i Concorsi Internazionali di dressage è obbligatorio tenere le redini con due mani, non soltanto nel corso di una Ripresa Ufficiale della F.E.I., ma anche nell'esecuzione di una ripresa nazionale in programma nello stesso concorso. Tuttavia, per uscire al passo dal rettangolo, a redini lunghe, terminata la prova, il cavaliere può a volontà prendere le redini in una sola mano. Tenere le redini in una sola mano è tuttavia permesso nelle riprese libere. 4. L'uso della voce, in un modo qualsiasi, e della lingua, isolato o ripetuto, sono errori gravi che fanno abbassare di almeno due punti il voto del movimento durante il quale si sono verifica.

REGOLAMENTO DRESSAGE

Tutte le valutazioni sono sempre date in base ad un valore unico ed imprescindibile, "IL BENESSERE DEL CAVALLO" . Le riprese di "dressage/prove di addestramento" e quindi gli esercizi di ginnastica che esse contengono, dovranno essere svolti con l'intento di migliorare e mantenere nel tempo il benessere psico-fisico del cavallo, sempre attraverso sistemi di comunicazione non coercitiva.

MANIFESTAZIONI/PROVE DI ADDESTRAMENTO

Le manifestazioni possono essere svolte solamente presso i centri affiliati UISP.

ABILITAZIONE DEI CAVALIERI/AMAZZONI

Tutti i concorrenti devono essere in possesso con le norme di tesseramento approvate dal CN. I concorrenti sono divisi in base alle fasce di età indicate nel Regolamento Attività.

PASSAPORTO CAVALLI

I cavalli per partecipare alle manifestazioni, devono essere in possesso del passaporto segnaletico UNIRE o libretto rilasciato dall'APA. E' fatto obbligo alla Giuria, tramite il veterinario di servizio incaricato, di identificare, mediante uno specifico controllo dei suddetti certificati e passaporti, i cavalli partecipanti ad un concorso. Le eventuali irregolarità riscontrate comportano l'esclusione immediata dalla manifestazione, la sospensione della consegna dei premi e la denuncia alle autorità competenti. Gli interessati hanno l'obbligo di controllare preventivamente che il libretto segnaletico, comprovante l'iscrizione del cavallo in base alle normative vigenti, sia completo della indicazione di vaccinazioni obbligatorie, dei "segni particolari" del cavallo ed in casi di mancanza od incompletezza, provvedere alla necessaria regolarizzazione.

I cavalli di 4 anni possono partecipare alle sole categorie "E",

I cavalli di 5 anni possono partecipare alle categorie "E" – "F" – "M".

Per i cavalli di 6 anni ed oltre si applica il vigente regolamento FEI.

I cavalli di età minima otto (8) anni possono partecipare alla categoria Freestyle Test.

Per l'accertamento dell'età dei cavalli si fa riferimento alla normativa vigente in materia. I Pony che partecipano a categorie con cavalli devono osservare e sottostare al presente regolamento, eccetto eventuali disposizioni in merito a tenuta e bardatura.

AIUTI AUSILIARI CAVALIERI PARAOLIMPICI

I cavalieri paraolimpici potranno partecipare alle categorie di dressage in base all'autorizzazione Categoria di qualifica a montare posseduta. Tali cavalieri potranno utilizzare gli aiuti ausiliari previsti. A loro è concesso il saluto senza staccare la mano dalle redini. I cavalieri sono tenuti ad osservare il testo della ripresa (es. trotto sollevato in luogo del trotto seduto) errore di ripresa in base a quanto previsto dal presente regolamento). Per le categorie paraolimpiche vedasi specifico regolamento. (regolamento Special Olympics in convenzione con UISP).

CATEGORIE DELLE RIPRESE

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

1. categorie E (riprese elementari – Categoria di qualifica a montare bronzo /argento)
2. categorie F (riprese facili – Categoria di qualifica a montare argento)
3. categorie M (riprese medie – Categoria di qualifica a montare oro)
4. categorie D (riprese difficili Categoria di qualifica a montare oro/platino)
5. categorie riservate a cavalli giovani di 4,5,6 anni.
6. categoria Kur, nota anche come *freestyle (divisa per rispettive licenze a montare)*. Il cavaliere deve eseguire una ripresa da lui creata che contenga i movimenti obbligatori della categoria, il tutto accompagnato da musica. Il ritmo della musica deve seguire il più possibile il ritmo del cavallo, nelle varie andature, per cui anche in una ripresa E devono essere presenti tutte e 3 le andature: passo, trotto e galoppo. È valutata anche la scelta della musica, con giudizio sulla parte artistica.

In ogni categoria le riprese sono distinte da un numero progressivo. Nelle categorie "D", il livello di difficoltà è stabilito dall'immediata successione numerica, identifica il livello, riportata nel titolo del protocollo della ripresa.

MANIFESTAZIONI

Sarà specificato nelle norme di partecipazione se il campo di gara sia con fondo di sabbia, pfu, o in erba, indoor o outdoor, e le misure del rettangolo e del campo prova.

DISPOSIZIONE DEL RETTANGOLO

Sui lati sono disposte delle lettere a distanze fisse che suddividono i lati corti in due parti della lunghezza di dieci metri (lettere A e C). Nei rettangoli di dimensione 20x40 i lati lunghi sono per semplicità divisi da sole tre lettere ciascuno: la E e la B identificano la metà del lato (20m). A distanza di sei metri dal lato corto sono poste la F e la K dal lato della lettera A, mentre dal lato della C si trovano le lettere M e H. Nei rettangoli di dimensione 20x60 i lati lunghi sono suddivisi come sopra, ma ovviamente le lettere B ed E sono poste a

30m dal lato corto, mentre tra le lettere F-B, M-B, H-E, K-E sono poste le lettere, nell'ordine, P, R, S, V. Tutte le lettere menzionate sopra sono segnate all'esterno del rettangolo. Il punto di intersezione tra la linea A-C (parallela ai lati lunghi) e i segmenti paralleli ai lati corti identifica ulteriori punti, che non vengono segnalati. Partendo da quello più vicino alla lettera A (intersezione con F e K) si identificano le lettere: D, L, X, I, G.

CAMPO DI GARA

Generalità 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.

Queste distanze vengono prese all'interno della recinzione che possibilmente deve essere distante dal pubblico di almeno 15 metri. La recinzione deve essere alta 30 cm. circa. Nei campi in cui la misura sopra indicata non corrisponde si potranno effettuare solo ed esclusivamente manifestazioni di categoria E ed F. La parte di recinzione che chiude l'ingresso in A deve essere formata da un elemento mobile lungo 1 metri circa. Deve essere previsto un servizio di apertura e chiusura del rettangolo in corrispondenza dell'ingresso in A durante la prova di ogni singolo concorrente.

Nelle riprese fino a livello "M", con particolare riguardo ai concorsi didattici, formativi o di crescita, durante la gara il rettangolo potrà essere lasciato aperto in corrispondenza dell'ingresso in A, con sistema ad imbuto o simile (in analogia a quanto applicato nelle prove di addestramento dei concorsi di completo). Nei campi gara le cui dimensioni esterne al rettangolo non rendono pratico o possibile eseguire il giro intorno al campo gara, ai cavalieri sarà consentito di entrare nel rettangolo prima che la campana sia suonata. Il cavaliere potrà iniziare la prova direttamente da dentro il rettangolo, dopo il suono della campana. La ripresa si considera iniziata non appena il cavaliere taglia in A procedendo sulla linea di centro. Le lettere all'esterno della recinzione devono essere poste a circa 30 cm. dalla stessa, devono essere chiaramente indicate e dell'altezza di 70 cm. circa. Si raccomanda di porre un segno sulla recinzione all'altezza della relativa lettera, che ne permetta l'identificazione. Le lettere sono posizionate come da schema prove. È raccomandabile programmare un intervallo di circa 10 minuti dopo il passaggio di 8 o 9 concorrenti, sia che si tratti di un terreno erboso, sia sabbioso, per il ripristino delle condizioni migliori del terreno. Se la prova si svolge al chiuso, le recinzioni del rettangolo non sono obbligatorie ove le dimensioni non corrispondono al limite minimo ed in tal caso le lettere potranno essere poste sulle pareti.

CAMPI DI PROVA

Generalità Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le gare. Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara. Possibilmente nel campo di prova devono essere delimitati e marcati con le relative lettere uno o più rettangoli, con le misure di quello di gara, a seconda del numero dei concorrenti. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza. esposta una tabella con l'ordine di partenza. Qualora il concorso si svolga su più campi dovrà essere previsto un campo prova per ciascun campo gara. Il presidente di giuria potrà derogare a tale indicazione in funzione della programmazione oraria delle categorie e delle vigenti normative di stewarding. Nel caso di un campo di ampie e sufficienti

dimensioni, questo potrà essere suddiviso in due o più parti, con apposito materiale, nel rispetto delle norme di sicurezza, a consentirne l'impiego per i relativi campi gara preventivamente assegnati.

Nei campi di prova sono vietate le stesse imboccature vietate in gara, e dovranno essere attuate le stesse regole valide per il campo gara. Il campo prova sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima categoria prevista, salvo eventuali diverse indicazioni del presidente di giuria, prese in accordo con il Comitato organizzatore (UISP o proprio delegato). E' obbligatorio indossare il casco protettivo, omologato, per tutti i cavalieri a prescindere dall'età. Sono ammessi gli speroni fittizi (dummy spurs) ossia senza alcun braccio. Sono ammessi gli speroni di metallo con terminale arrotondato (Knobs) di plastica. In campo gara sono vietate le cuffie/auricolari e tutti i tipi di comunicazione elettronica, pena l'eliminazione. Sono ammesse solo in campo prova.

La lunghezza massima consentita per la frusta è pari a cm 120. L'uso del frustino non va mai inteso in maniera punitiva, ma come incentivo. Se un cavallo presenta ferite da speroni o segni della frusta, il cavaliere viene squalificato e sanzionato in base alle leggi vigenti in materie di tutela del benessere animale. E' consentito solo l'utilizzo della sella tipo inglese o selle specifiche per la disciplina dressage.

Nelle cat. "M": filetto semplice, snodato in una o due parti, in metallo o plastica rigida, o morso e filetto salvo specifiche indicazioni.

Nelle categorie "E" ed "F" sarà consentito l'utilizzo del solo filetto semplice, snodato in una o due parti, in metallo o in plastica rigida. Sarà pertanto vietato l'impiego del morso e filetto con barbozzale.

Nelle categorie F sarà ammesso l'impiego del morso e filetto con barbozzale ai soli cavalieri senior.

Nelle categorie M filetto semplice, snodato in una o due parti in metallo o plastica rigida, o morso e filetto con barbozzale per cavalli e pony.

Nelle cat. "E", "F", "M": con il solo filetto sono ammesse la capezzina inglese o la capezzina incrociata o la capezzina di Hannover, o senza capezzina.

Nelle cat. "D": viene tollerato l'uso del morso. L'uso del morso e filetto con barbozzale. Con il morso e filetto è ammessa la capezzina inglese e la capezzina combinata senza il chiudi bocca.

Per tutte le Categorie: tutte le parti dell'imboccatura all'interno della bocca, siano esse del filetto o del morso e filetto, devono essere di metallo o di plastica rigida; il braccio di leva del morso non deve superare 10 cm.; gli anelli del filetto gli 8 cm. Di diametro misurati dall'interno. Oltre alle imboccature autorizzate, deve essere permesso di presentare un cavallo in gara senza capezzina (escluse le capezzine chiudi-bocca), solo con essa e quindi con o senza imboccatura, o con entrambe le condizioni, con richieste che possono essere effettuate sia sull'imboccatura che sulla capezzina (fuori dalla bocca). Sono proibiti Tutto ciò che può ledere la salute e il benessere psico-fisico del cavallo; pena la squalifica immediata e denuncia alle autorità competenti. Qualsiasi tipo di copertura della sella, la martingala con forchetta, qualsiasi tipo di redini speciali tutti i mezzi ausiliari fissate all'imboccatura, sia nel campo prova e campo gara, le rosette, capezzine allacciate strette, ogni tipo di fasce o stinchiere, paraglomi ed ogni tipo di paraocchi. In casi eccezionali il Presidente di Giuria può autorizzare, se richiesto, l'uso della cuffia antimosche.

ESECUZIONE DELLE RIPRESE CAUSE DI ELIMINAZIONE

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. Un movimento che deve essere eseguito in un dato punto del rettangolo è corretto quando il busto del cavaliere si trova all'altezza di quel punto, eccetto nelle transizioni quando il cavallo si avvicina alla lettera da una linea diagonale o perpendicolare al punto dove la lettera stessa è posizionata. In questo caso, le transizioni, ed i cambi al volo, devono essere eseguiti quando il naso del cavallo raggiunge la lettera, così che il cavallo sia diritto nella transizione e/o nel cambio al volo.

VOTI D'INSIEME

Collaborazione e comunicazione :

- Richieste del cavaliere (leggerezza, armonia, discesa degli aiuti e capacità di cogliere l'intenzione di fare, stabilità del contatto).
- Atteggiamenti del cavallo e reazioni (leggerezza, franchezza nel cercare la mano del cavaliere portando in leggera tensione le redini mantenendo il contatto in maniera stabile, volontà ed impegno nello svolgere gli esercizi.
- Assetto del cavaliere.
- Status: toelettatura del cavallo e presentazione estetica del binomio
- Vengono privilegiate le esecuzioni corrette dei movimenti piuttosto che la loro esecuzione in un punto preciso. Nelle riprese E – F utilizzare la dicitura "in prossimità di..."

INIZIO DELLA RIPRESA

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. Il cavaliere deve lasciare il campo gara come prescritto nel testo della ripresa

CAMPANA

La campana viene utilizzata per comunicare con il concorrente. Il giudice in C che presiede la categoria, ha la responsabilità della sua utilizzazione. Essa serve: a dare il segnale di partenza per il conto alla rovescia dei 45". Dopo tale segnale il concorrente deve entrare nel rettangolo entro 45"; allo scadere dei 45" il concorrente ha a disposizione ulteriori 45" fino al massimo complessivo di 90" per iniziare la ripresa . In caso di ingresso oltre i 45" ed entro i 90",sarà considerato errore e comporterà la deduzione di 1 punto come precisato nello specifico articolo. Se il concorrente non entra nel rettangolo allo scadere dei 90 secondi verrà eliminato. Dopo che la campana è stata suonata per indicare al concorrente la partenza, il giudice in C può, per circostanze impreviste, interrompere il conto alla rovescia dei 45"/90" .Nel caso il conteggio dei secondi riprenderà con un ulteriore segnale del suono della campana. Il tempo trascorso dal momento in cui è stato interrotto ed il segnale di ripresa viene neutralizzato. Ad interrompere il percorso a seguito di un fatto imprevisto, in caso di un guasto tecnico disturbi esterni, cause metereologiche. Nel caso di interruzione della musica per guasto tecnico durante un test freestyle, nei casi in cui non ci sia un sistema

back up, il cavaliere potrà uscire dal campo con il permesso del giudice in C. Ad evitare o ridurre al minimo l'interferenza con i tempi di partenza degli altri binomi, il cavaliere interessato dovrà rientrare per ultimo o ripetere la sua prova durante una delle pause programmate. Il Giudice in C, dopo aver conferito con il cavaliere, determinerà l'orario di partenza per la ripetizione del test dall'inizio o di riprendere la prova dal punto in cui la musica si è interrotta. In entrambi i casi, il punteggio già assegnato non verrà modificato. Per la ripetizione di una ripresa tecnica si procederà in analogia.

ERRORI DI PERCORSO

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 K) deciderà il presidente di Giuria se suonare o no. Tuttavia, se la campana non è stata suonata ad un errore di percorso e la prova richiede che lo stesso movimento sia ripetuto e l'atleta commette di nuovo lo stesso errore, in tal caso sarà penalizzato solamente una volta. La decisione su come e se un errore di percorso sia stato commesso spetterà al giudice in "C". Gli altri giudici assegneranno il punteggio di conseguenza.

ERRORI DI RIPRESA

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". In linea di principio ad un cavaliere non è permesso di ripetere un movimento della prova a meno che il Presidente in C abbia segnalato un errore di percorso (con il suono della campana). Tuttavia, se l'atleta ha avviato l'esecuzione di un movimento e tenta di ripetere lo stesso movimento di nuovo, i giudici devono valutare solo il primo movimento mostrato ed allo stesso tempo, assegnare la penalità per un errore di percorso.

PENALIZZAZIONI ELIMINAZIONI

- Ogni "errore", segnalato o no dal suono della campana, deve essere così penalizzato:

1. il primo con 1 punti;
2. il secondo con 4 punti;
3. al terzo il concorrente viene eliminato, pur essendo eventualmente autorizzato a continuare il lavoro, ricevendo regolarmente il punteggio, fino alla fine. Nota: Nelle categorie riservate a cavalli giovani (4 primo errore - 0,5% del punteggio totale conseguito secondo errore - 1% del punteggio totale conseguito il terzo errore comporta l'eliminazione.

-Mascelle bloccate, lingue fuori o passata sopra e digrignamento dei denti vengono sanzionati ad ogni movimento con voto 1

-L'andatura in distensione (portamento allungato, in cui la criniera ha un andamento - all'incirca orizzontale e la linea fronte-naso rimane davanti alla verticale) diviene parte di tutte le riprese, in tutte e tre le andature e dalle due mani.

- Il passo viene inserito di nuovo come andatura di pieno valore nelle riprese, dove almeno nelle riprese di livello E, A, L ed M deve rappresentare fino al 30 percento del punteggio. La lateralizzazione del passo (passo simile all'ambio) porta alla squalifica.

- Nelle prove per cavalli giovani i cavalli vanno presentati nelle tre andature, mentre il cavaliere al trotto, deve procedere al trotto leggero.

- Le riprese potranno presentare modifiche di carattere sequenziale, mantenendo le figure specificate ma da eseguire in diverso ordine cronologico da come indicato sulla ripresa stessa. Questo per evitare un lavoro meccanico e ripetitivo in particolare nella fase preparatoria nel lavoro quotidiano. La sequenza delle figure verrà comunicato massimo un giorno prima e minimo due ore prima della gara. - All'interno di ogni ripresa potranno essere inseriti esercizi base di flessioni e contro flessioni laterali, con un preavviso di massimo un giorno e minimo due ore prima della gara.

- Riprese "E" ed "F". Se durante la ripresa il cavallo mostrasse segni di irrequietezza dovuti ad inesperienza o fattori esterni, la ripresa potrà essere interrotta dando il tempo al cavallo ad abituarsi alle condizioni rimanendo all'interno del campo gara. L'esecuzione potrà essere ripresa dal momento dell'interruzione o riavviata dall'inizio. Il criterio di valutazione non sarà in alcun modo penalizzato dall'interruzione. Non potranno essere richieste più di due interruzioni per ripresa di cui, la prima interruzione con durata massima di 5 minuti e la seconda di 3 minuti. Durante l'interruzione il cavaliere potrà compiere l'azione appropriata che riterrà opportuna scendendo anche da cavallo. Azioni violente o eticamente non appropriate da parte del cavaliere verranno punite con l'eliminazione. Il cavaliere avrà la facoltà di avvalersi dell'aiuto dei giudici, dell'istruttore, o persona di fiducia da lui richiesta e segnalata prima dell'inizio della ripresa.

- Nelle riprese "E" ed "F", il cavaliere potrà avvalersi dell'aiuto in campo prova e in campo gara di un istruttore da lui richiesto. L'Educatore/operatore/istruttore avrà la facoltà di aiutare verbalmente l'allievo, ricordando la sequenza degli esercizi, o suggerendo correzioni sull'assetto, decontrazioni, messa in mano ecc. L'educatore/operatore/istruttore non potrà fornire aiuto materiale diretto se non durante eventuali interruzioni per irrequietezza. - L'educatore/operatore/istruttore dovrà tenere un comportamento eticamente corretto ed un tono di voce sommesso e non invadente, pena la squalifica e l'interdizione temporanea dai campi prova e campi gara. Il ripetersi di comportamenti scorretti da parte di un educatore/operatore/istruttore sia in campo prova o in campo gara, potrà portare all'interdizione permanente e la sospensione del titolo di educatore/operatore/istruttore. - Al termine di ogni ripresa o massimo quattro, i giudici avranno l'obbligo di rivedere e se necessario rivalutare il giudizio espresso singolarmente valutandosi l'uno con l'altro arrivando ad un giudizio finale d'insieme. Le correzioni dovranno essere fatte barrando la valutazione ritenuta non adeguata e scrivendo a fianco la nuova valutazione. La valutazione barrata dovrà sempre essere visibile e tutto il materiale sarà pubblicamente disponibile in copia. Dopo la rivalutazione finale non potranno essere apportate modifiche al punteggio.

ALTRI ERRORI

Sono considerati errori i seguenti casi e comporteranno la deduzione di 1 punto (per ogni scheda di valutazione) per ciascun errore, ma non saranno cumulativi ai fini della eliminazione: - entrare nello spazio circostante il campo gara con la frusta quando non consentito. Verranno dedotti 1 punto. Per ciascun movimento eseguito con la frusta, dal momento dell'ingresso nel rettangolo fino ad un massimo di tre movimenti; - entrare in rettangolo con la frusta, quando non consentito; - entrare in rettangolo prima del suono della campana; - entrare nel campo gara tra 45 e 90 secondi dal suono della campana (senza superare i 90 secondi). Nelle categorie freestyle entrare nel campo gara superando i 10 secondi prescritti di musica; se il test freestyle è più lungo o più corto della durata indicata nel protocollo del test saranno dedotti dal punteggio artistico totale 0,50 punti percentuali.

CAUSE DI ELIMINAZIONI

ZOPPIA. 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.

RESISTENZE. Ogni resistenza o difesa da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione. Peraltro ogni resistenza che possa mettere in pericolo l'atleta, il cavallo, i giudici o il pubblico potrà causare l'eliminazione, per motivi di sicurezza, anche prima dello scadere dei 10 secondi. Ciò si applica anche a qualsiasi resistenza o difesa prima dell'entrata in campo gara.

CADUTA. In caso di caduta del cavallo e/o del cavaliere, il concorrente sarà eliminato.

USCITA DAL RETTANGOLO. Un cavallo che durante l'esecuzione di una ripresa, tra il momento del suo ingresso e quello della sua uscita, in "A", esca completamente dal rettangolo con i quattro arti, dovrà essere eliminato.

AIUTI ESTERNI. Ogni aiuto esterno quali ad esempio l'uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, assistenza al cavallo o al cavaliere, non sono consentiti, pena l'eliminazione.

Altri motivi di eliminazione sono:

- la performance va contro la salute ed il benessere del cavallo;
- entrare nel campo gara oltre 90 secondi dal suono della campana. Fatta eccezione per cause di forza maggiore di cui deve essere informato il giudice in "C", (es. perdita di un ferro, ecc.); portare la frusta in gara per più di tre (3) movimenti (quando non consentita)
- terzo errore di percorso o ripresa
- bardatura o tenuta non consentita
- "rollkur", capezzine serrate saranno elementi squalificanti.

- Valutazione del “contatto” con punteggi non superiori a 3 se sotto la mano o sopra la mano in modo non continuativo. In caso che tali condizioni risulteranno persistenti e prolungate, il cavaliere verrà eliminato
- l’uso eccessivo e prolungato e coercitivo degli aiuti porta all’eliminazione.
- Il controllo della bocca del cavallo va effettuato sistematicamente ad ogni ripresa prima del lavoro in campo prova. Ogni ferita alla bocca del cavallo porta alla squalifica
 - L’ incappucciamento del cavallo (linea fronte-naso dietro alla verticale) viene sanzionato in ogni movimento con un voto massimo 3. Se protratto viene squalificato.
 - presenza di sangue: se il giudice in C sospetta una ferita aperta, in qualunque parte del corpo del cavallo , in campo gara, ferma il cavallo per un controllo. Se il cavallo dovesse mostrare del sangue, verrà eliminato. L’eliminazione sarà inappellabile. Se il giudice in C dopo il controllo dovesse confermare che il cavallo non mostra sangue, il concorrente può continuare. Se il cavallo dovesse essere eliminato per il motivo sopra citato o se il cavallo si fosse ferito durante la ripresa, se avesse iniziato a sanguinare dopo averla finita, dovrà essere controllato dal veterinario di servizio prima di poter di nuovo gareggiare. La valutazione del veterinario di servizio sarà comunicata al Presidente di Giuria e la decisione di quest’ultimo sarà inappellabile.

TENUTA CAVALIERI/AMAZZONI

Tutti i partecipanti di un concorso hanno l’obbligo di presentarsi in tenuta corretta.

Polo o camicia bianca per la tenuta estiva, bomber in tinta unita per la tenuta invernale o giacca da concorso in tinta unita (con camicia con collo chiaro, cravatta, plastron o collo chiuso dritto “alla coreana” chiari), pantaloni in tinta unita chiari, stivali scuri.

Sono ammessi stivaletti scuri coordinati a ghette aderenti, in cuoio liscio dello stesso colore, purché somiglianti nell’insieme ad un paio di stivali.

Casco da equitazione con tre punti d’attacco, guanti. Speroni facoltativi.

SALUTO

Cavalieri e amazzoni salutano tenendo le redini in una mano, lasciando distendere naturalmente l’altro braccio lungo il corpo e chinando la testa (valido con qualsiasi copricapo). Per i cavalieri, è sempre possibile salutare tenendo le redini con una mano e con l’altra scoprirsi il capo.

TEMPO ACCORDATO

L'esecuzione delle riprese non ha limiti di tempo, salvo che per le riprese Libere (Kur). Il eventualmente indicato sulle schede dei Giudici ha solo scopo informativo.

VALUTAZIONE DELLE RIPRESE

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

PUNTEGGIO

Le figure comportano il punteggio da 0 a 10, secondo la seguente valutazione:

10 -eccellente

9 - molto bene

8 - bene

7 - abbastanza bene

6 - soddisfacente

5 - sufficiente

4 - insufficiente

3 - abbastanza male

2 - male

1 - molto male

0 - non eseguito

Nella valutazione di ciascun movimento/figura e nei punti d'insieme potranno essere impiegati i mezzi punti decimali da 0,5 a 9,5 a discrezione del giudice. Nelle categorie freestyle i mezzi punti decimali potranno essere impiegati per tutti i punteggi parziali di ciascuna figura/movimento, a discrezione del giudice. Nei test per giovani cavalli potranno essere impiegati nella valutazione i punti decimali da 0,1 a 9,9. Per "non eseguito" si intende il caso in cui praticamente non è stato fatto nulla del movimento richiesto.

Punti d'insieme

I voti d'insieme vengono assegnati, dopo che il concorrente ha terminato la ripresa, e ciò per:

1 l'andatura

2 l'impulso

3 la sottomissione

4 la posizione e l'assetto del cavaliere; la correttezza nell'impiego degli aiuti.

5) lo status: valutazione della toelettatura del cavallo e presentazione estetica del binomio

Ove possibile, allo scopo di uniformare i giudizi, è opportuno far eseguire mezz'ora prima dell'inizio della categoria una ripresa da un cavaliere che non vi partecipi o inserire gli eventuali iscritti fuori gara come "test rider".

CLASSIFICA

Dopo ogni prova e dopo che ciascun Giudice ha dato i voti d'insieme, le schede dei Giudici passano al Centro calcoli. I voti saranno moltiplicati per i corrispondenti eventuali coefficienti, e poi sommati. Quindi sulla scheda di ciascun Giudice vengono sottratti i punti di penalità ottenuti per gli errori. La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei punti assegnati al concorrente da ciascun Giudice, convertita in punti percentuali. Vincitore è colui che ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità per le prime tre posizioni la classifica sarà definita dalla somma dei punti d'insieme. In caso di ulteriore parità si ha ex-aequo. In caso di parità per i primi tre posti nelle categorie freestyle la classifica sarà stabilita in base al più alto punteggio artistico. In caso di ulteriore parità si ha l'ex-aequo. Per le posizioni di classifica inferiori al terzo posto in caso di parità i cavalieri verranno classificati ex-aequo. L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato. Qualora un cavaliere potrà far parte di una squadra solo con 1 cavallo, sia inserito nella squadra con due cavalli, in livelli diversi, ai fini della classifica sarà considerato uno solo, il migliore dei punteggi conseguiti nelle due prove. Un cavaliere non potrà partecipare ai fini della classifica di squadra con due cavalli nello stesso livello. Dopo ogni prova il totale dei punti attribuiti da ciascun Giudice sarà pubblicato separatamente insieme al totale generale.

CRUDELTÀ

Ogni azione che, secondo l'opinione della Giuria, possa essere ritenuta come tale è perseguibile con sanzioni. E' considerata crudeltà il commettere intenzionalmente atti di brutalità nei confronti dei

cavalli, ovvero causarne sofferenza. Tra questi atti sono inclusi l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto e l'uso eccessivo di frusta e speroni. Ciò potrà essere rilevato in tutta l'area di svolgimento della manifestazione ed è passibile di sanzione. Le crudeltà potranno essere, denunciate alle autorità competenti.

FRODI

La partecipazione di un concorrente o di un cavallo ad una categoria alla quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei cavalli, comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove della manifestazione.

SQUALIFICA

La squalifica comporta per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dalle normative vigenti.

In particolare sono causa di squalifica:

1. la partecipazione a un concorso senza essere in possesso della Categoria di qualifica a montare UISP per l'anno in corso;
2. l'esercitare i cavalli sul campo di gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
3. le frodi;
4. il doping;
5. il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e dei responsabili dei servizi;
6. le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare riuscita della manifestazione.

RECLAMI

Eventuali reclami contro le decisioni della giuria dovranno essere presentati, in breve forma scritta e firmati con nome e indirizzo, numero di tessera UISP dal concorrente o da chi ne ha la patria potestà, accompagnati dalla tassa di € 50.00 (cinquanta/00) da restituirsi dopo la decisione in merito al reclamo. Si precisa che il reclamo deve essere presentato entro 15 minuti dall'emissione delle classifiche definitive. La decisione in merito, se possibile, verrà presa immediatamente, o comunque entro tre giorni dalla gara, dalla giuria stessa, e comunicata al reclamante. Qualora la decisione non soddisfi il reclamante, è ammesso ricorso in ultima e definitiva istanza alla commissione attività nazionale. Per tutto ciò non contemplato nel presente regolamento valgono le regole espresse nel regolamento di