



REGOLAMENTO
DELLE MANIFESTAZIONI AMATORIALI
DI DRESSAGE

edizione 2009



PREMESSE

A. SCOPO

Valutare le capacità del cavaliere di addestrare correttamente qualsiasi tipo di cavallo.

Nella valutazione della prova le eventuali eccezionali andature naturali del cavallo avranno una incidenza minore rispetto alle capacità del cavaliere.

Obiettivo dell'addestramento deve essere quello di:

1. avere un cavallo calmo e decontratto
2. avere un cavallo perfettamente rispondente alle minime richieste del cavaliere
3. avere un cavallo dritto che, grazie ad un lavoro corretto, ha ridotto le sue asimmetrie naturali

B. LE GARE

- Devono servire al binomio come momento di confronto e come stimolo di progressione.
La tutela ed il rispetto del cavallo devono essere totali ed assoluti; qualsiasi forma di violenza o di coercizione è totalmente contraria alla disciplina stessa e deve essere punita dal Giudice o dal Comitato Organizzatore con la squalifica dalla competizione e segnalata immediatamente all'Ente.
- E' possibile organizzare categorie riservate a cavalli senza imboccatura (capezza o hackmore) e/o senza sella.

C. CALMA E DECONTRAZIONE

Il cavallo deve essere sereno e decontratto.

Per decontrazione si intende un cavallo che, non essendo infastidito dal cavaliere, può muoversi liberamente in avanti in maniera sciolta ed elastica.

Contraendosi, il cavallo contrae anche la bocca, per cui la decontrazione della bocca, insieme all'elasticità ed alla regolarità dei movimenti, verrà utilizzata per valutare in generale la decontrazione del cavallo.

D. MESSA IN MANO

Consiste nella flessione diretta dell'incollatura, con la decontrazione della bocca. La nuca deve restare il punto più alto e il naso del cavallo non deve andare dietro la verticale.

La decontrazione della bocca deve sempre essere ricercata e non deve essere ostacolata in nessuna maniera: per questa ragione è vietato l'uso dei chiudibocca.



E. RETTITUDINE

I cavalli per natura sono asimmetrici lateralmente: sono incurvati a destra o a sinistra, caricando più peso su una spalla e spingendo maggiormente con un posteriore.

Uno degli obiettivi dell'addestramento è quello di rendere il cavallo più simmetrico possibile, quindi dritto.

Un cavallo dritto sarà più facile da montare, si muoverà meglio e potrà utilizzare meglio la propria forza.

F. MEZZA FERMATA

Azione intermittente delle mani, dal basso verso l'alto, associata a quella dell'assetto.

Serve a riequilibrare il cavallo, agendo sull'incollatura, quindi sul bilanciamento del cavallo.

G. EFFETTO D'ASSIEME

Azione simultanea delle mani e delle gambe (mani e gambe assieme).

Effettuata in maniera estrema, ferma e decontrae il cavallo; esercitata in maniera moderata, decontrae e riequilibra il cavallo.

H. DISCESA DEGLI AIUTI

Fase successiva ad un'azione.

Il cavaliere effettua un'azione e quando il cavallo risponde correttamente, per premiarlo smette di fare l'azione e lascia che il cavallo continui nella leggerezza ad eseguire il suo lavoro.

L'ALT

Nell'alt il cavallo deve restare 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, il naso 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.

IL PASSO

1. Il passo è un'andatura nella quale gli arti del cavallo si posano uno dopo l'altro in "quattro tempi".
2. 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, che verrà penalizzato con voto "1".
3. Si distinguono:
 - a. passo riunito
 - b. passo medio
 - c. passo allungato
 - d. passo libero

3.a. passo riunito.

Il cavallo, mantenuto "nella mano" si porta 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 e con la flessione delle anche.

L'andatura del cavallo rimane energica, con una regolare successione della posata degli arti.

Ogni battuta copre meno terreno che al passo medio.

3.b. 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 dei posteriori che si posano davanti alle orme degli anteriori. Il cavaliere conserva un contatto leggero, morbido e costante con la bocca del suo cavallo.

3.c. 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.

3.d. passo libero.

Il passo libero è un'andatura di riposo nella quale non c'è contatto tra la mano del cavaliere e la bocca del cavallo e si dà al cavallo la completa libertà di abbassare la testa e di distendere l'incollatura.

IL TROTTO

1. 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.
2. La qualità del trotto si giudica dall'impressione d'insieme, dalla regolarità e dall'elasticità delle falcate, così come dall'attitudine a conservare lo stesso ritmo e un equilibrio naturale. Il cavallo non deve pesare sulla mano del cavaliere.
3. Si distinguono:
 - a. trotto riunito
 - b. trotto di lavoro
 - c. trotto medio
 - d. trotto allungato

3.a. trotto riunito.

Il cavallo, mantenuto "nella mano", si porta in avanti con l'incollatura rilevata e arrotondata e con la flessione delle anche; i garretti, decisamente impegnati, mantengono un movimento energetico. Il cavallo compie falcate più corte che negli altri tipi di trotto, ma è più leggero e più mobile.

3.b. 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 liberamente e volentieri in avanti con falcate ritmiche uniformi ed elastiche.



3.c. trotto medio.

Il trotto medio è un'andatura intermedia che sta tra il trotto di lavoro e il trotto allungato.

Il cavallo si porta in avanti con franchezza, allunga moderatamente le sue falcate senza cambiare ritmo o affrettare, con rispondenza immediata alla minima pressione della gamba. Il cavaliere permette al cavallo, mantenuto "nella mano", di portare il naso un po' più davanti alla verticale che nel trotto riunito e nel trotto di lavoro. Le falcate devono essere le più regolari e ritmiche possibili e il movimento nel suo insieme equilibrato e disinvolto.

La gamba del cavaliere non deve continuare a "spingere" il cavallo.

3.d. trotto allungato.

Nel trotto allungato il cavallo copre il maggior terreno possibile, senza cambiare il ritmo delle falcate. Conservando la stessa cadenza, allunga al massimo la falcata, grazie ad un grandissimo impulso del posteriore.

Il cavallo, che rimane "nella mano", non deve cercare un punto d'appoggio sul filetto.

IL GALOPPO

1. 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.
2. Il galoppo, sempre con falcate regolari, cadenzate ed eseguite nella leggerezza, deve essere preso senza esitazione.
3. 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.
4. Si distinguono:
 - a. galoppo riunito
 - b. galoppo di lavoro
 - c. galoppo medio
 - d. galoppo allungato



4.a. 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, dalla flessione delle anche e dall'impegno del posteriore.

Le falcate sono più corte che negli altri tipi di galoppo, ma il cavallo è più leggero e più mobile.

4.b. galoppo di lavoro.

È un'andatura intermedia che sta tra il galoppo riunito e il galoppo medio. Mantenuto nella mano, il cavallo si porta in avanti con falcate uniformi e leggere.

4.c. 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 e allunga moderatamente le falcate.

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.

Le falcate devono essere allungate e le più regolari possibili, il movimento nel suo insieme deve essere equilibrato e disinvolto.

4.d. 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.

Il cavallo deve restare nella mano; la punta del naso si porta più o meno in avanti senza cercare un punto d'appoggio sul ferro.

5. 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 cavallo mantiene la posizione naturale con un leggero piego della nuca verso il lato esterno del circolo. Il cavallo è incurvato dalla parte corrispondente. 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.

6. 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. La transizione deve essere fluida e senza incertezze.



7. 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.

Il cambio deve avvenire prima dietro e poi davanti: prima cambia il posteriore, cui segue immediatamente l'anteriore. Il cavallo che cambia prima davanti viene penalizzato nel giudizio.

I PASSI INDIETRO

1. 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, flettendo le anche.
2. 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. I passi devono favorire la riunione, quindi devono essere corti e lenti.

LE TRANSIZIONI

I cambiamenti d'andatura devono essere effettuati chiaramente alla lettera prescritta; devono essere eseguiti precisamente, ma in modo morbido e non brusco.

Il cavallo deve rimanere leggero nella mano, calmo e conservare una posizione corretta.

I CAMBIAMENTI DI DIREZIONE

1. 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.
2. 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.

LE FIGURE

1. La volta.

E' 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.

2. La serpentina.

E' 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.

3. L'otto.

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

IL LAVORO SU DUE PISTE

Una distinzione deve essere fatta tra i seguenti movimenti:

1. Spalla in dentro
2. Spalla in dentro su diagonale
3. Travers
4. Renvers
5. Appoggiata.

I MOVIMENTI LATERALI

1. 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.
2. Nei movimenti laterali, l'andatura deve rimanere disinvolta e regolare, sostenuta da movimento in avanti costante e deve restare morbida, cadenzata ed equilibrata.



3. La spalla in dentro.

Il cavallo è leggermente piegato all'interno. 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 leggermente all'interno del rettangolo.

La spalla in dentro, quando è eseguita correttamente con il cavallo flesso leggermente, 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. I posteriori restano sulla pista, mentre gli anteriori percorrono una pista interna. Anteriore esterno e posteriore interno sono allineati.

4. Il travers (o groppa in dentro o testa al muro).

Il cavallo è leggermente piegato all'interno. Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento. Gli anteriori restano sulla pista, mentre i posteriori percorrono una pista interna (anteriore interno e posteriore esterno devono essere allineati)

5. 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.

6. L'appoggiata.

Il cavallo, è leggermente piegato interno. 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 il movimento in avanti, 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.

LA PIROETTA E LA MEZZA PIROETTA

1. 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.
2. Le piroette (mezze-piroette) si eseguono di norma al passo o al galoppo riunito, ma si possono eseguire anche al piaffer.



3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.

IL PASSAGE

1. Il passage è un trotto 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.
2. 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.
3. 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.

IL PIAFFER

1. Il piaffer è un movimento diagonale, estremamente riunito, rilevato, cadenzato e, anche se viene eseguito con un movimento in avanti quasi impercettibile, 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.

2. L'incollatura deve rilevarsi e arrotondarsi, con il naso del cavallo leggermente davanti alla verticale. 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.
3. Il piaffer deve sempre essere animato da un impulso energico 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.
4. 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.

LA RIUNIONE

1. Lo scopo della riunione del cavallo è quello di:
 - 1.a. 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.b. migliorare la disinvoltura e la capacità di portarsi del cavallo e renderlo più piacevole da montare.
2. In altre parole, la riunione risulta dall'aumento dell'impegno dei posteriori, con le articolazioni piegate e morbide sotto la massa. Quindi il grado di riunione di un cavallo coincide con la capacità di flettere le anche.
3. 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.



LA SOTTOMISSIONE - L'IMPULSO

1. 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.
In pratica la sottomissione risulta dalla decontrazione fisica e psichica, dalla messa in mano e dalla rispondenza pronta alle minime richieste del cavaliere.
2. 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 la immediata rispondenza in avanti alla minima pressione della gamba del cavaliere.
L'impulso può quindi essere migliorato lavorando sulla rispondenza alla gamba.
Ogni movimento effettuato con il cavallo incappucciato deve essere valutato "1" dal giudice.
Nel caso in cui il cavallo "ambi", il giudice deve valutare severamente il movimento.
Saranno valutati con severità tutti i movimenti effettuati con il cavallo che scavalca il filetto con la lingua o che digrigna i denti

LA POSIZIONE E GLI AIUTI DEL CAVALIERE

1. Tutti i movimenti debbono essere ottenuti senza sforzo da parte del cavaliere. Questi deve 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, i gomiti e le braccia vicini 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.
2. L'uso della voce, in un modo qualsiasi, e della lingua, isolato o ripetuto, in maniera lieve e dolce è consentito a condizione che sia discreto e non continuo, e mostra affiatamento e confidenza tra cavallo e cavaliere.

REGOLAMENTO E REGOLAMENTAZIONE PER LE MANIFESTAZIONI AMATORIALI DI DRESSAGE

GENERALITÀ

Possono indire manifestazioni e/o concorsi le Associazioni e gli Enti affiliati o aggregati alla LISE, oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

La LISE ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Gli organizzatori delle manifestazioni amatoriali dovranno attenersi alle direttive della segreteria LISE.

CATEGORIE DELLE RIPRESE

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

- a. riprese elementari - E -
- b. riprese facili - F -
- c. riprese medie - M -
- d. riprese difficili - D -



MANIFESTAZIONI

PROGRAMMI

I programmi relativi alle manifestazioni a carattere nazionale sono stabiliti dal Comitato Organizzatore ed approvati dalla LISE.

Nel programma saranno specificati i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare, il previsto ordine di svolgimento delle stesse, il tipo di categorie, nonché la dotazione dei premi. Sarà inoltre specificato se il campo di gara sia con fondo di sabbia o in erba, indoor o outdoor, e le misure del rettangolo e del campo prova.

Nessun programma può essere pubblicizzato dall'organizzatore prima della sua approvazione da parte degli organi LISE a ciò preposti.

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.

Eccezionalmente, per le manifestazioni al chiuso, quando le dimensioni del maneggio non consentono la misura regolamentare di m. 60 x 20, è consentito effettuare la manifestazione in un rettangolo con il lato lungo di dimensione minore.

La recinzione deve essere alta 30 cm circa. Il rettangolo può anche essere delimitato da barriere a terra, ma va comunicato nel programma.

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.

Al fine di favorire la diffusione di questa disciplina, è possibile effettuare manifestazioni anche in rettangoli con misure ridotte. In questo caso E' FATTO OBBLIGO INSERIRE NEL PROGRAMMA LE MISURE DEL RETTANGOLO ed avvertire con specifica comunicazione scritta tutti i partecipanti.

La linea centrale, in tutta la sua lunghezza e possibilmente i punti sulla linea mediana devono essere segnati in modo visibile, ma tale da non spaventare i cavalli. È raccomandabile su un terreno erboso, tagliare l'erba più corta sulla linea mediana; su un terreno sabbioso, rullare o segnare con un rastrello la linea mediana. I punti corrispondenti alle lettere sulla linea mediana potranno essere convenientemente rasati, rullati e segnati con un rastrello secondo il caso, circa un metro da una parte ed un metro dall'altra rispetto alla linea mediana. È obbligatorio segnare almeno i punti corrispondenti alle lettere X e G.

CAMPO DI PROVA

1. REGOLE GENERALI

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara e deve distare almeno 20 mt dallo stesso.

2. DIVIETI

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

Solo il cavaliere in gara può montare il cavallo in campo prova.

3. APERTURA

Il campo prova sarà aperto ufficialmente almeno un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima categoria prevista.

Sul programma deve essere indicato l'orario di apertura del campo prova.

4. COMMISSARIO AL CAMPO DI PROVA

Il Comitato Organizzatore può designare un commissario al campo prova, con il potere di richiamare verbalmente chiunque non rispetti le norme del presente regolamento; alla seconda violazione deve relazionare al Presidente di Giuria, che adotta i provvedimenti più opportuni, compresa la eliminazione del binomio dalla competizione.

TENUTA

In gara e durante la cerimonia della premiazione, per i concorrenti è obbligatoria la tenuta sotto indicata:

1. CIVILI

a)

1. Giacca nera o scura
2. pantaloni bianchi o beige chiari
3. cap o bombetta o cilindro
4. camicia con colletto e cravatta bianchi
5. camicia o maglietta con plastron bianco
6. guanti bianchi
7. stivali neri o stivaletti neri + ghette nere aderenti
8. speroni: facoltativi

b)

1. Frac nero o scuro
2. pantaloni bianchi
3. cilindro
4. camicia con colletto e cravatta bianchi
5. camicia o maglietta con plastron bianco
6. guanti bianchi
7. stivali neri
8. speroni: facoltativi



Gli speroni devono essere di metallo e devono avere il braccio esattamente dietro al centro dello sperone. I bracci dello sperone non devono essere “ardenti”.

Non sono ammessi speroni a rotelle nelle categorie E-F-M. Gli speroni a rotelle senza punte sono ammessi solo in D.

2. JUNIORES (under 18) e per i partecipanti alle categorie E

- 2.1. maglione o felpa blu scuro
- 2.2. pantaloni bianchi – beige chiaro (jodhpurs)
- 2.3. cap con mentoniera allacciata
- 2.4. camicia o dolcevita bianca
- 2.5. guanti bianchi stivaletti (con jodhpours) o stivali neri o stivaletti neri + ghette nere aderenti

3. MILITARI

Uniforme prescritta.

USO DEL FRUSTINO

In tutte le riprese è facoltativo l'uso del frustino.

BARDATURA

SONO OBBLIGATORI - CONSENTITI

1. La sella deve essere la sella tipo inglese, con o senza arcione, salvo per le riprese riservate a cavalli senza sella.
2. Nelle categorie E-F: filetto semplice, snodato in una o due parti, in metallo, plastica rigida o gomma. E' consentito l'utilizzo della sola capezza e dell'hackmore.
3. Nelle categorie E-F: con il filetto è ammessa solo la capezzina inglese senza chiudibocca.
4. Nelle categoria M-D: è facoltativo l'uso del filetto, della capezza o del morso e filetto con barbozzale e, facoltativo, il falso barbozzale ed il barbozzale ricoperto di gomma o cuoio. Il barbozzale non deve, in ogni caso, essere troppo stretto. Con il morso e filetto è ammessa esclusivamente la capezzina inglese.

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.



SONO PROIBITI

Qualsiasi tipo di copertura della sella, il chiudi-bocca, le capezzine incrociate, la martingala con forchetta, qualsiasi tipo di redini ausiliarie e tutti gli strumenti volti ad ottenere artificialmente la sottomissione del cavallo (es. redini fisse, martingala, redini di ritorno, abbassatesta ...)

SONO FACOLTATIVI

- a) fasce da lavoro
- b) stinchiere
- c) paraglomi
- d) cuffiette anti-mosche

ESECUZIONE DELLE RIPRESE

CAUSE DI ELIMINAZIONE

GENERALITÀ

1. In tutti i concorsi di Dressage le riprese E-F 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 e' esatto quando il busto del cavaliere si trova all'altezza di quel punto.
2. 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.

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 potrebbe 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.

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".



ELIMINAZIONI – PENALIZZAZIONI

1. Ogni “errore”, segnalato o no dal suono della campana, deve essere così penalizzato:
 - a. il primo con 2 punti;
 - b. il secondo con 4 punti;
 - c. il terzo con 8 punti;
 - d. 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.
2. 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.
3. Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 20 secondi è punita con l'eliminazione.
4. In caso di caduta del cavallo e/o del cavaliere, il binomio sarà eliminato.
5. 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 punito con 8 punti di penalizzazione.
6. Il cavaliere che entra prima del suono della campana, dovrà essere sanzionato con 8 punti di penalità.
7. L'uso della voce è consentito solo se dolce e breve.
8. In caso di eliminazione senza caduta, il cavaliere può terminare la sua prova.

SALUTO

1. I concorrenti in uniforme fanno il saluto militare.
2. Le amazzone salutano chinando la testa, con il braccio destro disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nella mano sinistra.
3. 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.
4. Per gli Juniores, che indossano il cap con la mentoniera allacciata, é d'obbligo il saluto a braccio disteso.



VALUTAZIONE DELLE RIPRESE

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, dovranno essere distribuite ai concorrenti.

Il giudice deve essere a disposizione dei cavalieri per spiegazioni, al termine delle gare.

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

Per "non eseguito" si intende il caso in cui praticamente non è stato fatto nulla del movimento richiesto.

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

1. regolarità delle andature e precisione dei movimenti
2. impulso: rispondenza in avanti alla gamba
3. sottomissione: decontrazione, messa in mano (flessione diretta dell'incollatura con decontrazione della bocca), rettitudine
4. posizione: assetto, uso degli aiuti (uso della gamba, delle mani, della voce, dell'assetto)

POSIZIONE DEI GIUDICI

Giudice unico: posizionato in C

Il Comitato organizzatore può aggiungere altri Giudici, specificato nel programma la loro collocazione.



CRUDELTÀ

Ogni azione che, secondo l'opinione della Giuria o del commissario al campo prova, possa essere ritenuta come un atto di crudeltà e di violenza nei confronti del cavallo è perseguibile con l'eliminazione e l'immediata comunicazione all'Ente.

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.

DOPING

L'uso di sostanze non ammesse, costituenti doping, debitamente constatato dal veterinario di servizio o risultato da un eventuale esame di laboratorio, comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove del concorso e la denuncia per maltrattamento animali presso le autorità competenti.