



***APPUNTI PER SOSTENERE L'ESAME ORALE PER
IL CONSEGUIMENTO DELL'AUTORIZZAZIONE A
MONTARE DI 1°GRADO DA PARTE DI UNO JUNIOR***

**FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI
COMITATO REGIONALE FISE UMBRIA**



ORGANIGRAMMA FEDERALE F.I.S.E.

Presidente	CESARE CROCE
Vice Presidente Vicario	FRANCO GALLO
Vice Presidente	ANDREA PAUL GROSS
Consiglieri	FEDERICO FORCELLONI
	MARIA GRANDINETTI GIGANTE
	ANTONIO MASTRANGELO
	ANTONIO MATELLA
	ANTONIO VERRO
Rappresentante dei Cavalieri	FRANCESCO BUSSU
	GIUSEPPE BONOMI
Rappresentante dei Tecnici	LODOVICO NAVA
Segretario Generale	SERGIO BERNARDINI
Direttore Sportivo	MARCO DANESE



F.I.S.E.

COMITATO REGIONALE UMBRO

ORGANIGRAMMA COMITATO REGIONALE UMBRIA

Presidente	PIERLUIGI NERI
Vice Presidente	STEFANO FOSCHI
Consiglieri	GIANLUCA ANTONELLI
	RAFFAELE FRANCESCHETTI
	EMILIO FRATINI
	GIULIO GUGLIELMI
	IVAN MARAGNO
	MAURIZIO MATTIOLI
Rappresentante dei Cavalieri	STELLA GIOVANNINI
	ANTONELLA PICCOTTI
Rappresentante dei Tecnici	NICOLA GAMANNOSSI

SALTO OSTACOLI



ATENE 2004

Il salto ostacoli inteso come disciplina sportiva nacque..... per necessità, nella seconda metà dell'Ottocento, nei Paesi anglosassoni.

I commercianti britannici e irlandesi infatti, presenti alle numerosissime fiere agricole, avevano la necessità di disporre ostacoli naturali come tronchi, cataste, siepi, in un luogo ben delimitato, per permettere al maggior numero possibile di probabili acquirenti di apprezzare le doti atletiche dei cavalli in vendita. Qualcuno incominciava a tifare, qualcuno anche a scommettere, così che i buoni cavalli, suscitando interesse, venivano ripresentati anche nelle fiere successive.

Le prime sfide ufficiali, anche se non erano veri e propri concorsi ippici, si disputarono in tutte le grandi città: a Dublino, ma anche a Parigi o a New York: Il primo concorso ippico ufficiale si tenne agli inizi di questo secolo – era il 1902 – a Torino, e fu la consacrazione dello stile “caprilliano” ovvero l’inizio del concorso ippico moderno, sia nello stile in sella che nella concezione dei percorsi.

Federico Caprilli era un ufficiale di cavalleria che aveva rivoluzionato il modo di stare a cavallo.

A Lui si deve lo stile odierno che vede il cavallo assecondato e non contrastato al momento del salto. Nel 1912 il salto ostacoli entrò a far parte ufficialmente delle discipline olimpiche, ai Giochi di Stoccolma, e fino agli anni 50 restò sempre prerogativa dei militari, che potevano contare su un parco cavalli decisamente ampio.

La maggior diffusione del concorso ippico rispetto alle altre discipline equestri è dovuta ancor oggi al fatto che le gare si svolgono in un campo ostacoli – in sabbia o in erba – ben delimitato, dove tutti gli ostacoli sono visibili al pubblico in tribuna. In questo terreno vengono posizionati un numero di ostacoli – dipinti con colori vivaci e di varia foggia – variante da 10 a 15 (tranne che in alcune categorie speciali), ostacoli che si possono sviluppare in altezza (i dritti) e in larghezza (i larghi).

COMPLETO



ATENE 2004

Anche il completo è una disciplina di marcato stampo militare, tanto che a livello internazionale era un tempo chiamata "MILITARY".

Successivamente è stato definito "THREE DAY EVENT" perché è un evento che si disputa in tre giornate di gara. (Il primo giorno prove di DRESSAGE – il secondo giorno prove di FONDO ed il terzo giorno con la prova di SALTO OSTACOLI)

Ai giorni nostri le tre prove si disputano (per la maggior parte dei casi) in un giorno solo con la seguente successione:

Prima prova	DRESSAGE
Seconda Prova	SALTO OSTACOLI
Terza prova	FONDO (dal quale sono state tolte le marce e lo steeple)

DRESSAGE



ATENE 2004

Lo scopo di questa disciplina è quello di mostrare, attraverso vari livelli di difficoltà nell'esecuzione degli esercizi, il grado di addestramento raggiunto dal cavallo attraverso lo sviluppo armonico dei suoi movimenti, il suo impulso, la sua fiduciosa sottomissione agli ordini quasi impercettibili del cavaliere.

E' una disciplina antica, che affonda le sue radici nel Rinascimento italiano, quando le rinomate Scuole di Cavalleria erano frequentate dai rappresentanti delle famiglie e dei casati più nobili, perché il saper cavalcare e soprattutto il saper addestrare alla perfezione un cavallo era considerata non solo una necessità (per motivi bellici, per ben figurare in occasione delle parate o delle cacce, ecc.) ma una vera e propria "arte", al pari della danza, della musica, della scherma.

Le riprese di dressage si disputano in un RETTANGOLO di mt. 20 x 60 e sono giudicate da 3 o 5 giudici disposti in posizioni diverse tra loro.

ETA'

GENERALITA

La conoscenza dell'età ha grande importanza, poiché da essa si può desumere l'idoneità a prestare un servizio più o meno redditizio e duraturo e, per conseguenza, giudicare del valore commerciale dell'animale in esame.

Il **colore dei peli**, che generalmente all'epoca della giovinezza è meno pronunciato che nell'età adulta; mentre nella vecchiaia in alcune regioni (come tempie, fronte, criniera, coda), si ha la depigmentazione dei peli stessi; i mantelli grigi acquistano colore sempre più chiaro fino a diventare bianchi; la **lunghezza della faccia**, che aumenta col progredire dell'età; la **forma della fronte**, che nei puledri è convessa e poi si spiana; le **variazioni della voce**; le **localizzazioni dell'adipe**. I dati suddetti non sono sufficienti per la determinazione dell'età degli animali, ma servono semplicemente come elementi ausiliari. Il sistema che può fornire, invece, dati più sicuri per la conoscenza dell'età è **l'esame dei denti**.

NOZIONI GENERALI SUI DENTI

I denti sono corpi di apparenza ossea, durissimi, impiantati negli alveoli, lungo il margine libero delle ossa mascellari, nella cavità della bocca. A seconda della loro posizione ed ufficio, i denti si dividono in **incisivi, canini o scaglioni e molari**. Gli **incisivi** sono 12, sei per ciascuna mascella, destinati a prendere ed incidere gli alimenti; gli **scaglioni** sono 4 due per ciascuna mascella, uno per lato, e mancano ordinariamente nelle femmine; i **molari** sono 24, dodici per ciascuna mascella sei per lato, e servono a tritare le sostanze alimentari prima della deglutizione. In totale **40 nei maschi e 36 nelle femmine**.

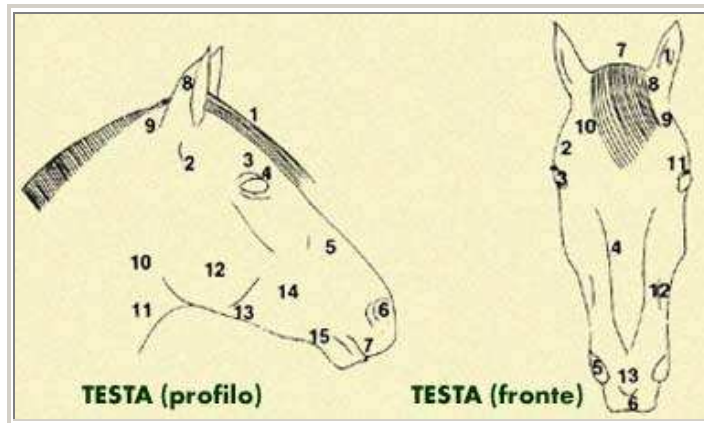
Diconsi **denti da latte** o **caduchi** quelli che spuntano poco dopo la nascita del puledro e che cadono poi nell'età adulta, per essere sostituiti dai **denti da adulto o permanenti**. All'epoca dell'eruzione dei denti da latte, il loro consumo, l'epoca della loro caduta e sostituzione con i permanenti ed il consumo di questi, forniscono gli elementi maggiormente probatori per la conoscenza dell'età. E soprattutto si fa assegnamento sopra l'arcata **incisiva**, poiché i canini danno indizi molto incerti ed i molari sono meno accessibili all'esame dell'osservatore.

Le coppie mediane delle arcate incisive si dicono **picozzi**, i denti terminali delle arcate stesse **cantoni**, gli intermedi tra i picozzi ed i cantoni diconsi **mediani**.

In seguito all'attrito durante la masticazione, tra le porzioni libere delle arcate opposte e degli alimenti, la corona si consuma e forma la **tavola dentaria**, ma, con la sua progressiva consumazione, il dente viene spinto anche fuori dall'alveolo in modo che le due tavole dentarie opposte combaciano sempre.

I denti sono formati da **cemento, smalto ed avorio**.

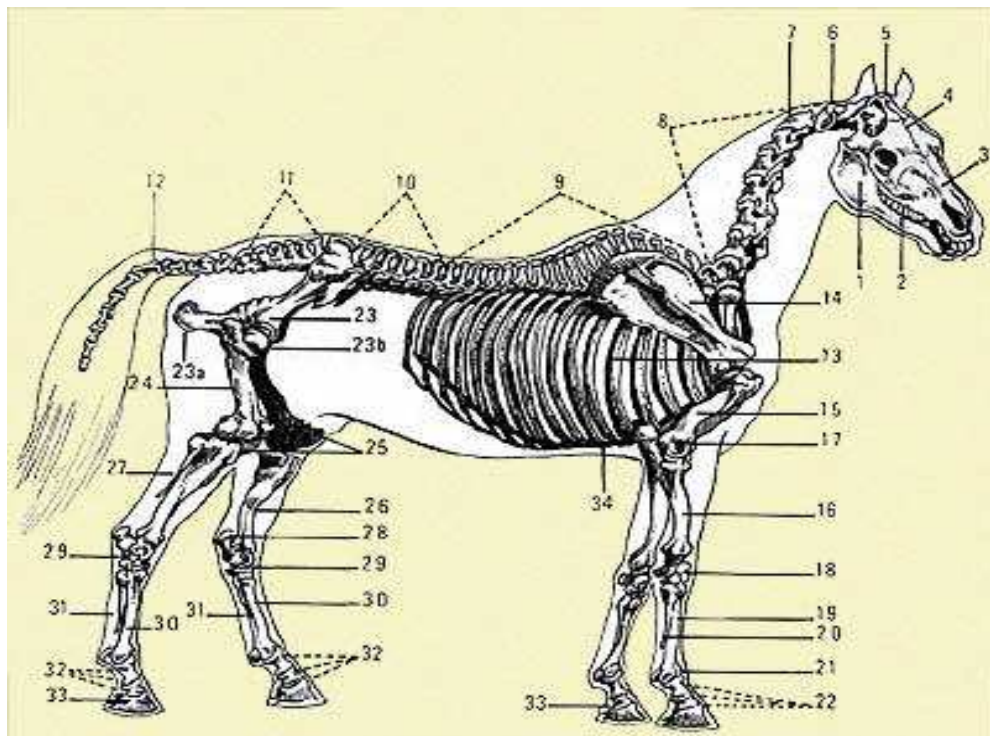
TESTA



- 1- Ciuffo e fronte
- 2- Tempia
- 3- Regione sopraorbitale
- 4- Regione dell'occhio
- 5- Dorso del naso
- 6- Narice
- 7- Labbra
- 8- Orecchio
- 9- Nuca
- 10- Regione parotidea
- 11- Gola
- 12- Piatto della guancia
- 13- Ganascia
- 14- Tasca della guancia
- 15- Barbozza

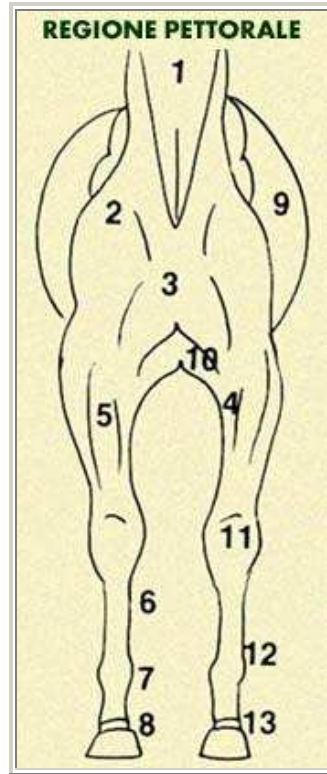
- 1- Orecchio
- 2- Regione sopraorbitale
- 3- Regione dell'occhio
- 4- Dorso del naso
- 5- Narice
- 6- Labbro superiore
- 7- Nuca
- 8- Ciuffo
- 9- Tempia
- 10- Fronte
- 11- Palpebre
- 12- Guancia
- 13- Punta del naso

LO SCHELETRO



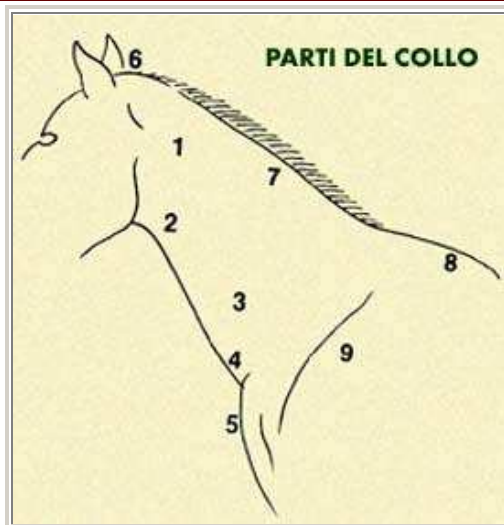
- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 - Mascella inferiore (mandibola) | 18 - Ossa del carpo |
| 2 - Denti molari | 19 - Ossa del metacarpo o stinco |
| 3 - Osso Nasale | 20 - Metacarpale accessorio |
| 4 - Osso parietale | 21 - Sesamoidei |
| 5 - Osso occipitale | 22 - Prima, seconda e terza falange |
| 6 - Atlante | 23 - Ileo |
| 7 - Epistrofeo | 23a - Ischio |
| 8 - Vertebre cervicali (n.7) | 23b - Pube |
| 9 - Vertebre dorsali (n.18) | 24 - Femore |
| 10 - Vertebre lombari (n.6) | 25 - Rotula |
| 11 - Vertebre sacrali (n.5) | 26 - Tibia |
| 12 - Vertebre coccigee (n.15/20) | 27 - Perone |
| 13 - Costole (n.36, 18 per parte) | 28 - Calcaneo |
| 14 - Scapola | 29 - Ossa del tarso |
| 15 - Omero | 30 - Grande metatarso |
| 16 - Radio | 31 - Metatarso accessorio |
| 17 - Olecrano | 32 - Prima, seconda e terza falange |
| | 33 - Osso navicolare |

REGIONE PETTORALE



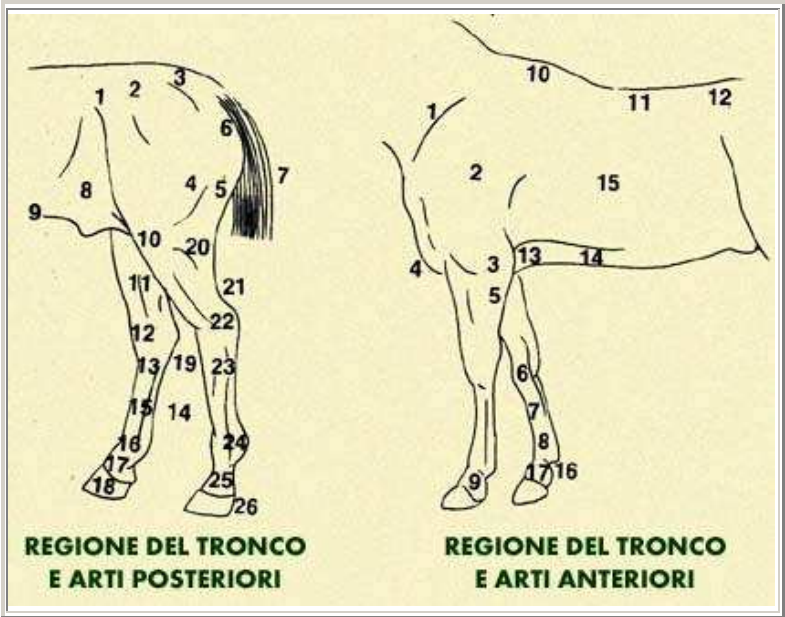
- 1- Collo
- 2- Spalla
- 3- Petto
- 4- Regione interascellare
- 5- Avambraccio
- 6- Stinco
- 7- Pastoia
- 8- Zoccolo o unghia
- 9- Torace
- 10- Ascella
- 11- Ginocchio
- 12- Nodello
- 13- Corona

PARTI DEL COLLO



- 1- Parotide
- 2- Gola
- 3- Giugulare
- 4- Margine inferiore del collo
- 5- Punta del petto
- 6- Nuca
- 7- Margine superiore del collo
- 8- Garrese
- 9- Margine anteriore della spalla

REGIONE DEL TRONCO E ARTI



- | | | | |
|--------------------------|-------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------|
| 1- Punta dell'anca | 14- Tendini | 1- Margine anteriore della spalla | 10- Garrese |
| 2- Groppa | 15- Nodello | 2- Spalla | 11- Dorso |
| 3- Linea sacrale | 16- Pastoia | 3- Gomito | 12- Reni |
| 4- Coscia | 17- Corona | 4- Petto | 13- Regione interscellare |
| 5- Natica | 18- Unghia | 5- Avambraccio | 14- Regione sterno costale posteriore |
| 6- Punta della natica | 19- Punta del garretto | 6- Ginocchio | 15- Regione toracica |
| 7- Coda | 21- Corda del garretto | 7- Stinco | 16- Sperone |
| 8- Plica della grassella | 22- Cavo del garretto | 8- Nodello | 17- Corona |
| 9- Ventre | 24- Sperone | 9- Pastoia | |
| 10- Grassella | 25- Piega della pastoia | | |
| 11- Gamba | 26- Tallone | | |
| 12- Piega del garretto | | | |
| 13- Stinco | | | |

MANTELLI

GENERALITA'

Per mantello si intende l'insieme dei peli e dei crini che, nei loro diversi colori, ricoprono il corpo degli equini. Le classificazioni dei mantelli sono varie e nessuna è esente da obiezioni, ma possiamo elencarne alcuni dei più importanti:

Mantelli semplici – **Mantelli composti** – che si dividono in **Binari** (a due colori) e **Ternari** (a tre colori)

SEMPlici (ad un solo colore)	COMPOSTI				
	BINARI (a due colori)			TERNARI (a tre colori)	
	Con localizzazioni determinate	Con miscela uniforme	Pezzati	Con miscela uniforme	Pezzati
<u>1° NERO O MORELLO</u> maltinto ordinario corvino <u>2° Bianco</u> argentino smorto sporco roseo porcellana <u>3° SAURO</u> ordinario chiaro focato vinoso dorato bronzino bruciato <u>4° ISABELLA</u> chiaro scuro	<u>5° BAI0</u> chiaro scuro ciliegia dorato castagno marrone bruno <u>6° SORCINO</u> chiaro ordinario scuro	<u>7° UBERO</u> chiaro ordinario scuro millefiori fior di pesco <u>8° FALBO</u> chiaro ordinario scuro <u>9° GRIGIO</u> chiaro scuro sporco storno moscato ardesia ferro	nero sauro baio	<u>10° GRIGIO COMPOSTO</u> roano vinoso trotino tordino <u>11° ROANO</u> chiaro ordinario scuro vinoso	Ubero Roano Ecc.

MANTELLI SEMPLICI

1° - NERO O MORELLO – Peli e crini neri pelle e zoccoli neri o molto scuri. Ha tre varietà:

Morello mal tinto: somiglia alla stoffa nera un po' sbiadita dalla luce, specialmente alle ascelle, cosce, coda, gomiti, fianchi e grasselle;

Morello ordinario: è come l'inchiostro di china;

Morello corvino, gaietto o gavazzo: è nero, vivace, lucido, come le penne del corvo.

2° - BIANCO – Peli e crini bianchi. Alcuni dicono che il bianco vero e proprio non esista, perché si trova sempre, nei mantelli detti bianchi, qualche pelo che ricorda la loro provenienza da altri mantelli: i mantelli grigio-chiari, per esempio, possono nell'età avanzata diventare bianchi.

Ha le seguenti varietà:

Bianco argentino o armellino: splende al sole come seta bianca;

Bianco latte o bianco smorto: simile al piumaggio dei piccioni bianchi;

Bianco sporco: presenta sfumature giallognole che possono anche derivare da sudiciume;

Bianco roseo: si avvicina all'albinismo; i peli fini e corti fanno trasparire la pelle rosea;

Bianco porcellana: dovuto alla trasparenza, attraverso i peli, del color nero della pelle, sicché si ha il riflesso della porcellana.

3° - SAURO – Ha tutti i peli e crini biondi, fulvi o rossicci, con gradazioni differenti.

Si hanno le seguenti varietà:

Sauro ordinario: Colore cannella;

Sauro chiaro o sbiadito o slavato : si avvicina al colore caffè e latte;

Sauro ciliegia o sauro focato: ricorda il colore di alcune ciliegie rosse, mature;

Sauro vinoso o sanguigno: color feccia di vino e perciò più carico del precedente;

Sauro dorato: ha il riflesso dell'oro;

Sauro bronzino: ha colore somigliante a quello del bronzo;

Sauro bruciato o scuro o bruno: somiglia al caffè torrefatto e può essere così scuro da confondersi col morello; questo però non ha mai riflessi e toni rossastri nelle parti del corpo a pelo corto.

4° ISABELLA – Composto di peli e crini giallastri, con tinta più o meno intensa, per cui si ha la varietà:

Chiaro quando si avvicina al bianco sporco;

Scuro se tende al sauro.

Qui si deve notare che alcuni autori considerano il mantello isabella come varietà del sauro quando ha i crini e le estremità dello stesso colore dei peli; come varietà del baio, quando ha criniera, coda ed estremità nere.

MANTELLI COMPOSTI A DUE COLORI SEPARATI

5° BAILO – E' composto di peli rossi, estremità e crini neri: Se le estremità sono interamente del colore del corpo e soltanto la criniera e la coda sono nere, si ha il sauro **sopra baio**; se sono nere le estremità, ma la criniera e la coda del colore del corpo, si ha il baio **sopra sauro**.

Ha le seguenti varietà:

Baio chiaro: quando la tinta è uniformemente molto sbiadita;

Baio scuro: se ha tinta rosso-brunastra;

Baio ciliegia o sanguigno: quando la tinta è poco scura e risplendente;

Baio dorato: allorché tendendo al giallastro, è molto brillante e ed ha il riflesso dell'oro;

Baio castagno e baio marrone: quando ricorda il colore della buccia di questi frutti;

Baio bruno: se è quasi nero; quando il colore dei peli è rossastro attorno al muso, fra le cosce ecc. allora dicesi **baio bruno focato**.

6° SORCINO – E' costituito da peli color plumbeo, grigio, ma non di mescolanze di peli bianchi e neri: ricorda il pelame del sorcio ed ha crini ed estremità nere.

MANTELLI COMPOSTI A DUE COLORI MESCOLATI

7° UBERO – E' formato da peli bianchi e rossi mescolati: così pure sono i crini, quantunque possano essere completamente dell'uno o dell'altro colore.

Ubero chiaro: quando predomina il bianco;

Ubero carico se predomina il rosso;

Ubero ordinario se in proporzioni eguali il bianco e il rosso;

Ubero millefiori se la mescolanza non è uniforme ed il bianco si trova sparso a fiocchetti;

Ubero fior di pesco se invece sono i peli rossi distribuiti a fiocchetti.

8° FALBO, LUPINO O CERVATO. – E' costituito da un miscuglio di peli neri e gialli, con crini ed estremità nere: spesso le due tinte esistono sullo stesso pelo, la cui base è giallastra e la punta nera. Offre tre varietà: **ordinario, chiaro e scuro**, a seconda che, nella mescolanza dei peli, i due colori siano in proporzioni uguali o prevalga il giallo od il nero.

9° - 10° GRIGIO – E' un mantello risultante di peli bianchi mescolati con peli neri o scuri, talora associati con altri rossi o giallo-chiari. Le estremità e i crini sono sempre del colore del fondo del mantello.

Vi sono dunque dei **grigi binari** e **grigi ternari**.

Le varietà dei **binari** sono:

grigio chiaro: quando predominano i peli bianchi sui neri;

grigio scuro: quando i neri sono in maggior numero dei bianchi;

grigio sporco: se i peli bianchi hanno tinta giallastra;

grigio storno, stornello o leardo: predomina il nero ed i peli bianchi sono disseminati in piccoli fiocchetti come nello storno;

grigio moscato: se i piccoli fiocchetti sono neri;

grigio ardesia: quando predominano peli neri, ma con tono bluastro che ricorda quello della lavagna;

grigio ferro: la cui tinta è simile a quella del ferro spezzato da poco.

Le varietà dei **ternari** o grigi composti sono:

grigio roanato: è formato da un miscuglio di peli e crini bianchi, neri e rossi o rossastri, ma con proporzione minima di questi ultimi; può essere **chiaro** o **scuro** a seconda della prevalenza dei peli bianchi o neri;

grigio vinoso: è come il precedente, ma il rosso è più abbondante;

grigio trotino: è costituito da un fondo grigio chiaro in cui sono disseminate macchiette di peli rossicci che ricordano il colore della trota;

grigio tordino: quando, su un fondo grigio chiaro-roano, ci sono fiocchetti bianchicci sparsi:

11° ROANO – Formato da peli bianchi e rossi mescolati uniformemente, con estremità e crini normalmente neri, oppure con crini rossi e neri, con prevalenza di questi ultimi.

Offre le seguenti varietà:

ordinario, chiaro e scuro. A seconda delle proporzioni in cui sono mescolati i peli bianchi e rossi;

vinoso o sanguigno: quando la tinta rossa è analoga a quella del vino.

SEGNI PARTICOLARI DEI MANTELLI

La presenza di peli color bianco, rosso e nero, disseminati oppure riuniti in chiazze, liste o linee persistenti sui mantelli, costituisce i segni particolari che meglio servono all'identificazione degli equini. Tali particolarità possono riguardare:

- A) Tutto il mantello o parte del corpo, ma a sede non fissa. **Rabicano** dicesi il mantello: baio, sauro o morello allorquando presenta radi peli bianchi sparsi su tutto il corpo o limitati in qualche regione soltanto. Secondo che tali peli sono più o meno numerosi il mantello è **fortemente** o **leggermente rabicanato**.

Al contrario i mantelli che non hanno peli bianchi sono detti **zaini**.

Quando i peli bianchi sono disseminati come i fiocchi di neve, il mantello si dice **nevicato** o **nevato**.

Pomellato o **pomato** dicesi del mantello grigio che presenti macchie rotondeggianti grandi quanto uno scudo, più chiare o più scure del mantello stesso. Se dette macchie si trovano sopra mantelli morello o baio o sauro e sono dello stesso colore del pelo, ma con riflesso brillante, diconsi **specchiettature** ed i mantelli **specchiettati**.

Moscato dicesi del mantello sul quale si trovano disseminate macchiette di peli neri a foggia di mosche.

Tigrato, invece, se i peli neri o scuri sono riuniti in strisce disposte, come nella tigre reale, quasi secondo il decoro delle costole.

Focato, quando è di colore rossiccio specie nei punti in cui il pelo è più corto e fino (occhi, muso, ascelle, piatto delle cosce, ecc.).

Macchie di carbone (dette anche impropriamente di sugna): sono macchie nere sui mantelli chiari.

Morfee: sono quelle macchie irregolari, bianche o giallicce, che si trovano più spesso sulle parti coperte di pelle fine (occhio, labbra, prepuzio, ano, vulva, ecc) dei mantelli scuri e che hanno la proprietà di crescere, estendersi o sparire.

Macchie accidentali: sono formate da peli bianchi e consecutive a contusioni, ferite prodotte da cadute, arnesi, ecc.

- B) La testa:

Pochi peli bianchi in fronte; quando rari peli bianchi si trovano in questa regione.

Fiore: quando i peli bianchi sono in maggior quantità e mescolati a quelli del mantello.

Stella: quando detti peli sono raggruppati a costituire una macchia più o meno grande, di varia forma e posizione (anulare, a mezza luna, ad arco, prolungata, biforcata, orlata, macchiata, ecc.)

Lista: è una striscia di peli bianchi che scende giù dalla fronte lungo il naso: può essere piccola o stretta, grande o larga; spesso è una continuazione della stella ed in tal caso, se si estende ai lati del naso e sulle guance, il cavallo si dirà **bella faccia** o **mascherino**.

Bevente in bianco, dicesi il cavallo che ha le labbra bianche: può essere bevente da ambo le labbra, di sopra, di sotto, completamente, incompletamente.

Liscio: è una macchia rosea coperta da fine peluria, che generalmente ha sede sul naso e sulle labbra, unito o non alla lista. Trovasi più di frequente nei mantelli chiari e resta invariato, a differenza delle morfee che, come si è detto, sono variabili e si trovano di preferenza nei mantelli scuri.

Testa di moro: quando la testa ha tinta molto più scure del resto del corpo dicesi testa di moro; quando la testa è di colore molto scuro soltanto nella sua estremità inferiore dicesi **cavezza di moro**. Tra le particolarità della testa si usa notare anche certe colorazioni dell'iride: così si dirà occhio **vaio** quello con l'iride grigia, **gazzuolo** con iride celeste e tali particolarità possono esistere in entrambi od in uno dei due occhi.

C) IL TRONCO

Riga dorsale o di mulo, è una striscia nera o molto scura che percorre la schiena dal garrese alla coda: se è incompleta o poco visibile, si dirà **traccia di riga** e si dirà **crociata** se è attraversata da un'altra striscia, che corre lungo le due spalle ed il garrese. Tale particolarità si riscontra di frequente nei mantelli chiari.

Ventre di biscia o di cervo: si ha quando in un mantello scuro il ventre è chiarissimo o bianco.

D) LE ESTREMITA'

Balzana: è una macchia bianca che, partendo dalla corona, si estende più o meno in alto. Secondo l'estensione prende diversi nomi.



Le macchie bianche sulle estremità degli arti si chiamano **balzane**:
alto calzata se arriva al ginocchio o al garretto,
calzata a metà stinco, **piccola** se copre il pastorale,
corona se copre solo la corona, **traccia** se è appena accennata.

ARTI:

Gli arti ANTERIORI sopportano il 60-65% del peso del cavallo e sono di conseguenza più soggetti a problemi.

APPIOMBI:

SONO LE LINEE DIRETTRICI DEGLI ARTI RELATIVAMENTE AL FILO A PIOMBO

Gli appiombi corretti sono importanti per l'attività lavorativa del cavallo. E' importante che gli arti ed i piedi si trovino in ottimo stato.

Una viziosa conformazione degli arti può contribuire allo sviluppo di zoppicature o esserne la causa diretta

Una cattiva conformazione, anche se ereditaria, predispone a malattie come la navicolite, spavento, fissazione superiore della rotula ecc..

BASE STRETTA :

si trova più facilmente in cavalli a petto largo, con muscoli pettorali ben sviluppati. Può essere accompagnato da CAGNOLISMO o MANCINISMO. Il cavallo carica più spesso sulla parete esterna dello zoccolo. Conseguenze: mollette articolari del nodello, formelle laterali del pastorale, ossificazione della cartilagine alare laterale.

BASE LARGA:

cavalli a petto stretto. Spesso accompagnato da mancinismo. Causa attinture. Il cavallo carica più spesso sulla parete interna dell'arto e della parete dello zoccolo. Conseguenze: idrartrosi del nodello, periartrite mediale pastoro-coronale, ossificazione della cartilagine alare mediale.

CAGNOLISMO (difetto congenito):

nel puledro può essere corretto da un appropriato pareggio dei piedi e giovani cavalli possono essere ferrati con sistema correttivo. Tendenza a falciare (buttare in fuori l'arto dal ginocchio in giù). Il piede si stacca dal terreno facendo perso esternamente alla punta e atterra sempre sul lato esterno del piede.

MANCINISMO:

In genere è congenito. Può essere controllato e parzialmente corretto a mezzo di pareggi e ferrature adeguate. Causa attinture all'arto opposto.

GINOCCHIO DA MONTONE:

La parte sotto del ginocchio è curvata in avanti.

GINOCCHIO ARCATO:

L'arto non è diritto ma presenta una leggera arcatura dal ginocchio in giù.

GINOCCHIO VALGO O DI BUE:

Visto frontalmente dal ginocchio in giù l'arto si apre.

GINOCCHIO VARO:

Visto frontalmente dal ginocchio in giù l'arto si chiude.

SOTTO DI SE' ANTERIORMENTE:

Questa condizione è un sovraccarico degli arti anteriori con limitazione della fase anteriore del passo e sovraccarico dell'arto opposto rimasto sul terreno. Predisporre ad inciampare in quanto il piede rade il terreno e predisporre alla caduta

DISTESO ANTERIORMENTE:

E' opposto al "sotto di sé anteriormente". E' comune in alcune lesioni come la malattia navicolare bilaterale.

SOTTO DI SE' POSTERIORMENTE:

Visto di lato, l'intero arto è situato troppo in avanti oppure sono presenti i GARRETTI A FALCE. Logorio dei legamenti.

DISTESO POSTERIORMENTE:

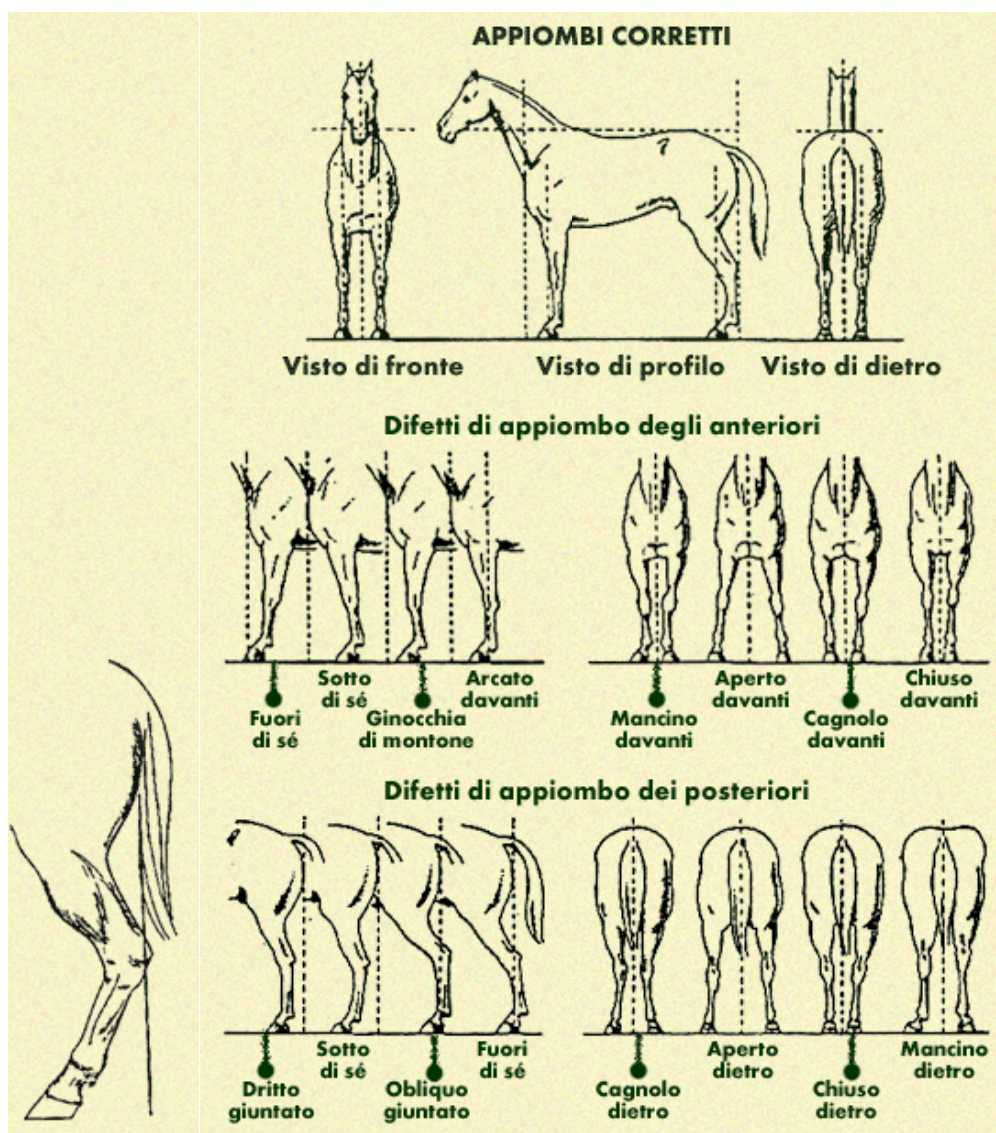
L'arto intero appare spostato all'indietro. Questa condizione si trova associata a pastorale posteriore dritto.

IL CAVALLO IDEALE DEVE POTER ESSERE RACCHIUSO IN UN QUADRATO CHE PASSA DA:

- 1° lato = suolo
- 2° lato = suolo punta della spalla
- 3° lato = garrese – punto più alto della groppa
- 4° lato = punta della natica – garrese

Il cavallo racchiuso nel quadrato è perfetto in quanto le proporzioni del suo corpo permettono la massima perfezione dei movimenti.

Non esiste la perfezione assoluta nei cavalli. L'allevamento dovrebbe però mirare ad essa.



PASTORALE

INCLINAZIONE DEL PASTORALE:

il pastorale è la zona tra la corona ed il nodello.

La giusta inclinazione è di 60-65°.

Può essere: lungogiuntato (pastorale) o cortogiuntato (pastorale corto)

PASTORALE CORTO E DRITTO:

Aumento dell'effetto della concussione sull'articolazione del nodello. Predisposizione alla artrite traumatica dell'articolazione del nodello, formelle e malattia navicolare.

Spesso associato al difetto "base stretta e cagnolismo" ed è per lo più presente nel cavallo ad arti corti, potente muscolatura del tronco e degli arti. Spesso accompagnato da spalla verticale.

PASTORALE LUNGO E OBLIQUO:

E' caratterizzato da un'angolatura subnormale del piede anteriore, con un pastorale che è troppo lungo rispetto alla lunghezza dell'arto. Questo tipo di conformazione predispone a lesioni dei tendini flessori (tenosinovite), a lesioni delle ossa sesamoidee (situate posteriormente sul nodello) e del legamento sospensore:

PASTORALE LUNGO E DIRITTO:

Non "funziona" il normale meccanismo anti-concussione di una pastoia ad obliquità normale. Le sollecitazioni sono molto simili a quelle che si trovano in caso di pastorale corto e diritto.

Più il pastorale è dritto, meno ammortizza.

Più il pastorale è inclinato, più lavorano i tendini.

La conformazione ideale prevede l'inclinazione della spalla equivalente all'inclinazione del pastorale.

CENNI DI ANATOMIA DEL PIEDE

Si considera come "piede equino" l'insieme della seconda e terza falange con tutti i tessuti che le circondano compresa la scatola cornea che riveste il tutto ovvero lo zoccolo o meglio muraglia; bisogna però ricordare **che la prima falange, ovvero il pastorale**, ha delle connessioni anatomico-funzionali talmente importanti con il piede che non si potrà omettere di darne una breve descrizione.

La prima falange o pastorale si articola in alto con l'osso dello stinco andando a formare con questo e con altre due piccole ossa chiamate sesamoidi e poste posteriormente (ovvero palmarmente) il "nodello". Sempre sulla prima falange e sempre palmarmente, ma più in basso, si vanno ad inserire alcuni importanti legamenti che prendono origine a livello dei sesamoidi. Verso il basso la prima falange si articola con **la seconda falange**, un osso relativamente piccolo, ma estremamente compatto e resistente che ha forma rettangolare. L'importanza della seconda falange risiede anche nel fatto che è al suo livello, in posizione palmare, che si va ad inserire un importante tendine flessore: il tendine flessore superficiale. Alla seconda falange fa seguito **la terza falange**; questa ha una particolare forma piramidale tant'è che **viene anche chiamata osso triangolare o piramidale**.

Sempre posteriormente, anche qui s'inserisce, a livello di un'apposita "cresta" detta semilunare, un altro importante tendine flessore: il tendine flessore profondo. Alla sommità della terza falange prende attacco un altro tendine: il tendine estensore comune delle falangi; **inoltre la faccia posteriore della terza falange oltre ad articolarsi con la seconda falange trova contatto anche con un'ulteriore base scheletrica: l'osso navicolare**.

La terza falange rappresenta la base scheletrica principale all'interno dello zoccolo andando a costituire la vera base d'appoggio per l'arto del cavallo.

Le connessioni legamentose e tendinee che sono presenti all'interno del piede sono poi in diretto contatto anatomico-funzionale con numerose altre strutture situate più in alto; bisogna poi anche considerare che ogni articolazione, quindi anche quelle contenute nel piede, presenta tutta una serie di legamenti, guaine e cartilagini indispensabili per assicurare robustezza e resistenza alla parte. Il tutto rende ancora più complessa un'articolazione e ciò senza aver fatto alcun cenno all'ancora più complessa rete vascolo-nervosa caratteristica del piede equino. **La terza falange s'ingrana poi con la parete esterna del piede, ovvero lo zoccolo, tramite una serie di finissime lamelle e tubuli che assicurano la connessione tra le parti.**

All'osso triangolare, attaccate come due ali, s'inseriscono le cartilagini alari che, insieme al cuscinetto digitale tra di esse compreso, svolgono la funzione di ammortizzare a ridurre le pressioni provenienti dal basso. E' importante ricordare che **lo strato corneo dello zoccolo, detto muraglia**, è in continua crescita così come le strutture lamellari sottostanti e insieme a queste prende origine a livello del cercine coronario che è un sottile strato cutaneo posto appena al di sopra dello zoccolo stesso.

La muraglia viene poi suddivisa in: punta, mammelle, quarti e talloni. Alzando il piede del cavallo possiamo poi vedere come è fatta **la suola**: ovvero la parte che è rivolta verso il terreno. In un piede che non sia ferrato possiamo facilmente vedere che la suola ha forma concava e quindi, non entra a diretto contatto con il terreno se non a livello di quella parte che la congiunge al resto della muraglia; questa parte, che prende il nome di **linea bianca**, è un importante punto di riferimento per il maniscalco: infatti essendo il punto d'unione tra due parti cornee rappresenta il confine tra la parte sensibile da quella non sensibile del piede, dà indicazioni per lo spessore dell'unghia ed è il punto all'interno del quale non si può andare per inserire i chiodi usati per fissare il ferro. Sulla superficie soleare è facilmente identificabile una specie di "V", il cui apice è rivolto verso la punta e la base che prende origine a livello dei talloni, è **il fettone**. Questo viene delimitato posteriormente dal punto in cui la muraglia piega ad angolo acuto formando quelle che vengono chiamate barre. Da una parte e dall'altra del fettone le barre delimitano una depressione per parte, che rappresentano le lacune laterali del fettone; al centro c'è un'altra depressione: la lacuna centrale.

Il fettone è costituito da un tessuto più morbido ed elastico del resto della suola ed è in contatto, all'interno dello zoccolo, con il cuscinetto digitale. Questa connessione di carattere anatomico, oltre al fatto di essere "incastrato" a livello delle barre, assicura al fettone stesso una duplice funzione di ammortizzatore e di pompa elastica del piede determinando così un adeguato ritorno del flusso venoso e la giusta elasticità (elaterio del piede) soprattutto a livello di quarti e talloni. **La crescita dell'unghia è di circa 7-10 mm al mese ed è variabile da cavallo a cavallo, a seconda della stagione e delle condizioni climatiche e dal tipo di lavoro che svolge il soggetto;** per rinnovare completamente la parte cornea che riveste il piede occorre circa un anno.

PATOPLOGIA DEL PIEDE

LAMINITE O PODOFLEMMATITE

Possono essere frequentemente colpiti da laminite tutti i cavalli nella cui alimentazione si fa abuso di mais, d'orzo e di fave. L'insorgenza della patologia è improvvisa. Deriva dal processo infiammatorio a carico dei tessuti molli del piede. Caratteristica di questa patologia sono i disturbi di movimento, causati da processi infiammatori della parete dorsale degli zoccoli (possono essere interessati tutti i quattro arti, sebbene più frequentemente lo sono i due anteriori).

I cavalli colpiti da laminite evitano di muoversi e se lo fanno sembra che "cammino sulle spine", in modo forzato e tendono a mantenere gli arti molto ravvicinati tra loro, per disporre meglio le pressioni. Quando sono interessati solo gli arti anteriori, essi vengono distesi in avanti per sottrarli al peso mentre i posteriori vengono portati avanti sotto il ventre.

Una terapia tempestiva e mirata può portare alla guarigione. Una terapia tardiva può causare la caduta degli zoccoli o addirittura la morte del cavallo.

MALATTIA NAVICOLARE

E' un'infiammazione dell'ultima articolazione falangea con erosione parziale dell'osso navicolare e della aponeurosi plantare. I sintomi sono oscuri, spesso confusi con quelli di malattie delle regioni sovrastanti, se non è presente gonfiore e calore della corona.

L'arto è meno sollevato e nel cammino copre un minor tratto di terreno, l'estensione dell'articolazione del ginocchio resta incompleta.

La malattia si può prolungare con continuo alternarsi di miglioramenti e di peggioramenti, sia nel riposo, sia nel movimento. L'unghia a poco a poco si restringe alla corona, poi il restringimento si estende ai quarti e ai talloni e il piede diviene incastellato.

Le cause di questa malattia sono diverse ma spesso si possono attribuire ad esercizi violenti quali il salto ostacoli.

PUTREFAZIONE DEL FETTONE

E' uno stato irritativo del fettone che diviene caldo e tende ad ulcerarsi. La sostanza cornea del fettone si rammollisce, si sfibra e dal tessuto podovilloso offeso esce un umore tremendamente maleodorante. Non è una lesione pericolosa se è leggera e ben curata, ma se trascurata può trasformarsi nel così detto "cancro" del fettone.

Fra le cause più frequenti della comparsa della malattia è la scarsa pulizia del fettone, l'infrequenza eccessiva della ferratura, la lettiera sporca e bagnata di urina.

Si cura pulendo bene in profondità il fettone e introducendo preparati appositi consigliati dal veterinario.

CHiodo DI STRADA E INCHIODATURA

Si usa chiamare "chiodo di strada" le ferite prodotte da chiodi o altri corpi estranei alla faccia plantare del piede. Possono essere gravi quando il corpo estraneo entra in profondità nei tessuti. Se il corpo estraneo penetra in profondità e giunge a traumatizzare le parti più profonde possono verificarsi gravi conseguenze e perfino la morte per tetano.

E' importante disinfettare sempre la parte e, se la ferita è profonda, provvedere ad una copertura antibiotica. E' bene praticare un'iniezione di siero antitetanico anche se l'animale è già stato vaccinato. L'inchiodatura è la ferita prodotta dalla penetrazione di uno o più chiodi destinati a tenere fisso il ferro allo zoccolo. L'inchiodatura causa una zoppia più o meno spiccata. Il rimedio è togliere immediatamente i chiodi male applicati; se vi è fuoriuscita di sangue è bene praticare un'iniezione antitetanica, disinfettare e adottare una copertura antibiotica.

SOBBATTITURA

E' la contusione della suola, dei talloni e di ogni altra parte del piede. Secondo la gravità si manifesta con ecchimosi o trasudazione di sangue nella sostanza cornea, a volte con suppurazioni e formazione di ascessi. Le sobbattiture spesso fanno zoppiare il cavallo senza che sia visibile una lesione. Per questo il veterinario comprime con una tenaglia adatta il punto sospetto, per capire esattamente dove l'animale prova dolore. Le sobbattiture sono prodotte da terreni duri, irregolari e sassosi o da ferri non adatti al piede.

SETOLE

Sono fenditure che si formano sulla parete dello zoccolo secondo la direzione delle fibre. Si tratta di fenditure ristrette, più o meno irregolari, del margine superiore della parete, che scendono successivamente verso il margine inferiore. Possono essere superficiali, senza provocare zoppia, oppure profonde con gravi zoppie. I cavalli maggiormente predisposti sono quelli che hanno unghie secche o sottili, piedi troppo grossi o poco resistenti. Le setole possono essere anche prodotte da ferite alla corona, da ferrature strette, da corse violente, ecc.

TARLO (ONICOMICOSI DELL'UNGHIA)

E' una forma sostenuta dall'Achorion Keratophagus. Si insinua nei tramiti dei chiodi o in piccole fratture o screpolature della parete dello zoccolo, demolendola sotto la superficie.

Le condizioni della lettiera possono influire sull'insorgenza della malattia, in particolare si è notato che un clima umido, un pascolo molto fangoso e una lettiera sporca e bagnata possono incrementare l'insorgenza dei casi. Alcune carenze nutrizionali che possono favorire l'indebolimento dell'unghia possono di conseguenza favorire l'insorgere di questa malattia. In genere i soggetti che hanno unghie deboli e delicate possono essere più facilmente preda di tale patologia.

Solitamente il primo segnale della presenza del tarlo è una fessura in corrispondenza della linea bianca, visibile dopo aver tolto il ferro. Per questo motivo la persona maggiormente coinvolta nella diagnosi precoce del tarlo è il maniscalco, il quale, dopo aver effettuato il consueto pareggio dell'unghia, ha la possibilità di controllare tutto lo zoccolo.

DIFETTI DEL PIEDE

PIEDE PIATTO

Si dice che il piede è "piatto" quando i quarti sono bassi e troppo distanti, il che rende la suola molto allargata e piatta.

PIEDE COLMO

Quando la suola forma una convessità che supera il livello del margine inferiore della parete. I cavalli con questo difetto non possono camminare su terreni duri, ineguali e su lastricato senza sentire dolore. Tali cavalli sono soggetti a zoppiare.

PIEDE GROSSO

Quando lo zoccolo eccede nel volume. Spesso questo difetto è causa di scarsa resistenza della sostanza cornea.

PIEDE PICCOLO

Quando lo zoccolo è esiguo nel volume. Frequentemente gli zoccoli piccoli sono anche molto duri e la suola è incavata col fettone piccolissimo.

PIEDE INCASTELLATO

Quando i talloni sono molto alti e stretti in modo che si comprimano dolorosamente; il fettone è depresso e schiacciato, qualche volta ulcerato, la corona è rigonfia.

PIEDE TROPPO LUNGO IN PUNTA

Quando la punta del piede si accresce eccessivamente mentre le altre parti crescono pochissimo. Il piede ha talloni bassi e deboli ed è facile alle sobbattiture.

PIEDE TROPPO CORTO IN PUNTA

Spesso la causa è da imputare ad un'alimentazione scorretta o da cattiva disposizione dell'articolazione interfalangea. L'appoggio pesa maggiormente sulla punta con conseguente logorio della parte.

PIEDE RAMPINO

Quando la parte anteriore della parete, invece di avere direzione obliqua, cade quasi perpendicolarmente dalla corona alla punta. Dipende solitamente dalla trazione dei tendini flessori. Questo difetto rende i movimenti rigidi e raccorciati e più spesso interessa gli arti posteriori.

PIEDE STRETTO E TROPPO ALLUNGATO IN PUNTA (COTOGNO)

Quando il piede è troppo sviluppato alla punta e ai talloni mentre è ristretto ai quarti. Questo difetto rende il cavallo incerto nell'andatura e soggetto alle setole.

PIEDE SCHEGGIATO

Quando la parete, troppo secca, si rompe e si scheggia al suo margine inferiore.

PIEDE DI TRAVERSO

Cioè con un quarto più alto dell'altro, difetto che rende l'andatura difficile, stentata. A volte tale difetto deriva dall'imperizia del maniscalco che, nel pareggiare il piede abbatte un quarto più dell'altro.

PIEDE CERCHIATO

Quando la parete presenta delle prominenze circolari che si estendono da un tallone all'altro, nascono dalla corona, progrediscono in basso e sono solitamente conseguenti alla laminite

Anatomia del piede (vedi disegno)

Gli equini hanno un solo dito come terminazione di ciascun arto.

Il dito comincia dal nodello (B) che è formato dall'incrocio dello stinco (A) con il dito: lo stinco scende perpendicolarmente, mentre il dito è inclinato in avanti di 60 gradi negli arti anteriori e 65 gradi in quelli posteriori.

Nel dito si distinguono:

la regione pastorale o pastoia (C), la regione coronale o corona (D) e in fine il piede o zoccolo (E).

Il Piede (vedi disegno)

Il piede è costituito da due parti:

- una parte esterna insensibile, lo zoccolo;
- una parte interna sensibile chiamata vivo del piede o tuello.

Lo zoccolo è l'unghia del piede che, avvolgendo l'estremità distale (inferiore) dell'arto, contiene e protegge il vivo del piede.

Lo zoccolo è diviso in quattro parti distinte:

1 - Parete o muraglia

La parete o muraglia è quella lamina cornea che ricopre la parte anteriore e le parti laterali del piede, fino ad arrivare al limite posteriore dove si piega ad angolo acuto verso il centro del piede stesso.

La parete si divide in:

- Orlo superiore o orlo coronario, che delimita il confine tra la pelle e l'unghia e presenta internamente, per tutta la lunghezza, il solco coronario.
- Orlo inferiore o plantare che poggia sul suolo. Al margine interno, in uno zoccolo appena pareggiato, si scorge la linea bianca, formata da una sostanza cornea depigmentata che unisce la parete alla suola;
- Una faccia esterna convessa e liscia;
- Una faccia interna concava;

Nella muraglia si distinguono inoltre:

- la punta (parte centrale anteriore)
- le mammelle (poste lateralmente alla punta),
- i quarti (posti dietro le mammelle),
- i talloni (situati posteriormente),
- gli angoli di inflessione (che sono gli angoli formati dalla muraglia nel punto in cui si piega all'interno per dirigere verso il centro del piede),
- le barre o puntelli (che sono le estremità ripiegate della muraglia che si dirigono verso il centro del

piede incastonate tra la suola e il fettone).

Il colore e lo spessore della muraglia sono variabili, il colore dal grigio al nero e lo spessore non è mai minore di un centimetro nel piede normale, è massimo in punta e diminuisce verso le parti posteriori.

2 - La suola.

Si tratta di una piastra cornea che ricopre la maggior parte della pianta del piede, si presenta incurvata a volta con la forma approssimativa di mezza luna.

3 - Il fettone.

Si tratta di una massa di sostanza cornea che, incastrandosi tra le barre e la suola, completa la parte inferiore dello zoccolo. Il suo colore è più scuro di quello della suola e la consistenza è minore, quasi pastosa.

La faccia rivolta verso il suolo è divisa posteriormente in due rami (rami del fettone), da una profonda incavatura detta lacuna mediana.

La parte di fettone compresa tra la punta ed i rami prende il nome di corpo del fettone; i rami del fettone presentano posteriormente due rigonfiamenti detti bulbi del fettone o glomi.

4 - La benda perioplica.

E' un sottile strato di unghia che ricopre esternamente la parte superiore della muraglia, verso i talloni si allarga e ricopre i bulbi del fettone.

Il Tuello.

E' l'insieme delle parti del piede contenute all'interno dello zoccolo. A differenza dello zoccolo che è formato di sostanza priva di vita (insensibile), il tuello è invece costituito di ossa, legamenti, tendini, vasi sanguigni ... tutti organi dotati di sensibilità.

Scheletro. (vedi disegno)

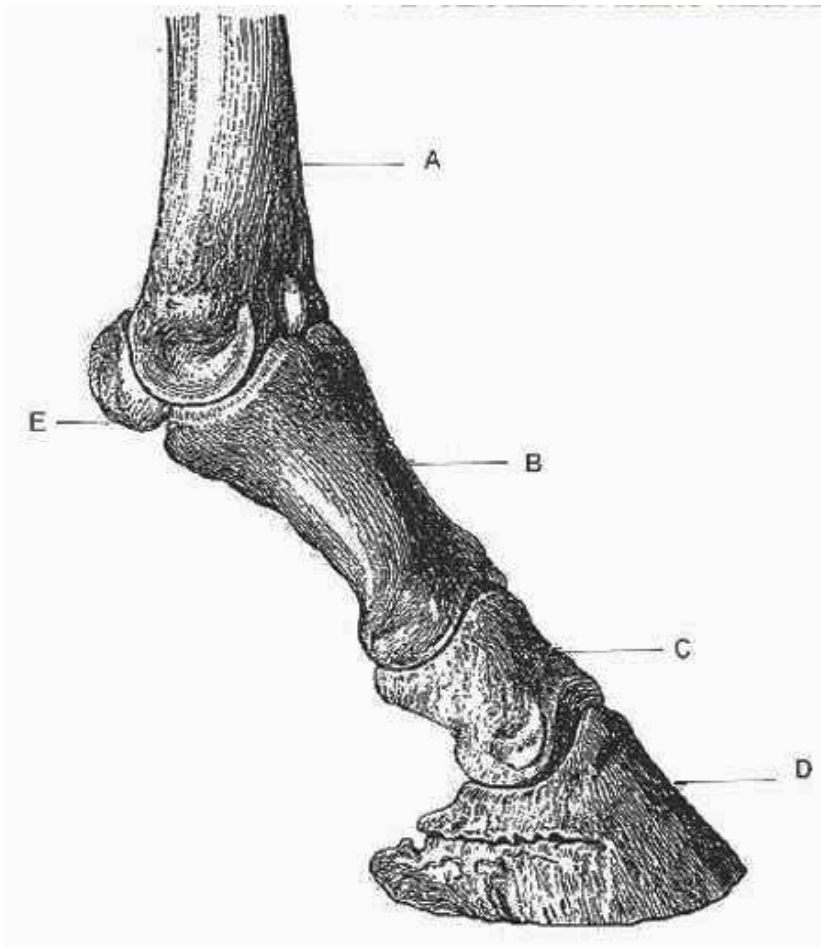
Il dito del cavallo che inizia dal nodello, è costituito da tre ossa principali (falangi) e tre ossa secondarie.

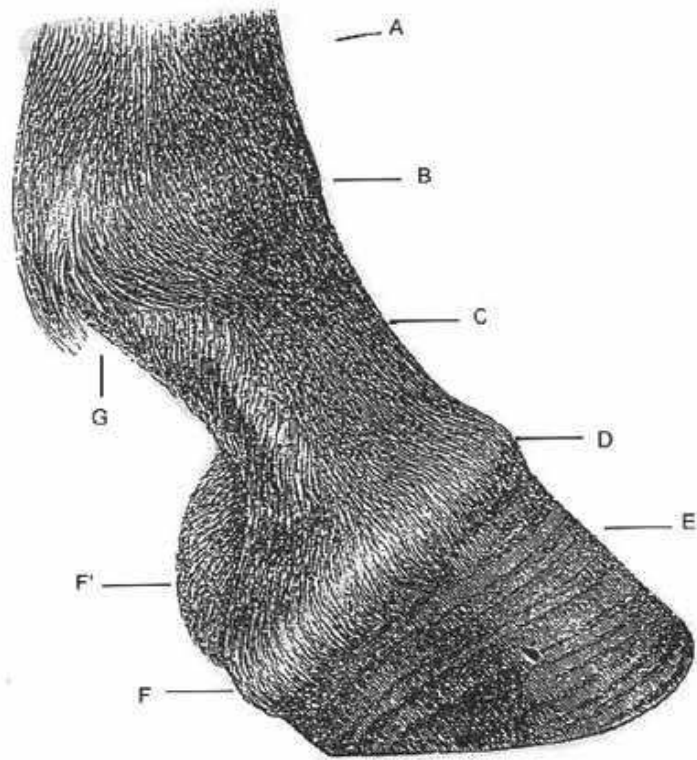
Le falangi sono:

- osso pastorale (B);
- osso coronario (C)
- osso triangolare (D).

Le tre secondarie sono:

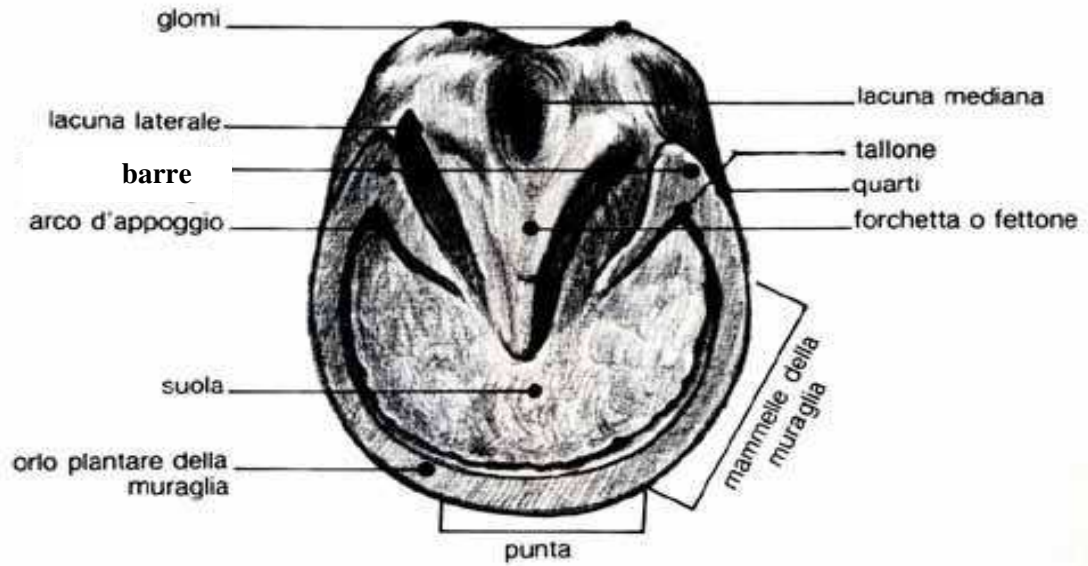
- due sesamoidi superiori (grandi sesamoidi) (E);
- sesamoide inferiore (piccolo sesamoide o osso navicolare) (compreso tra C e D).



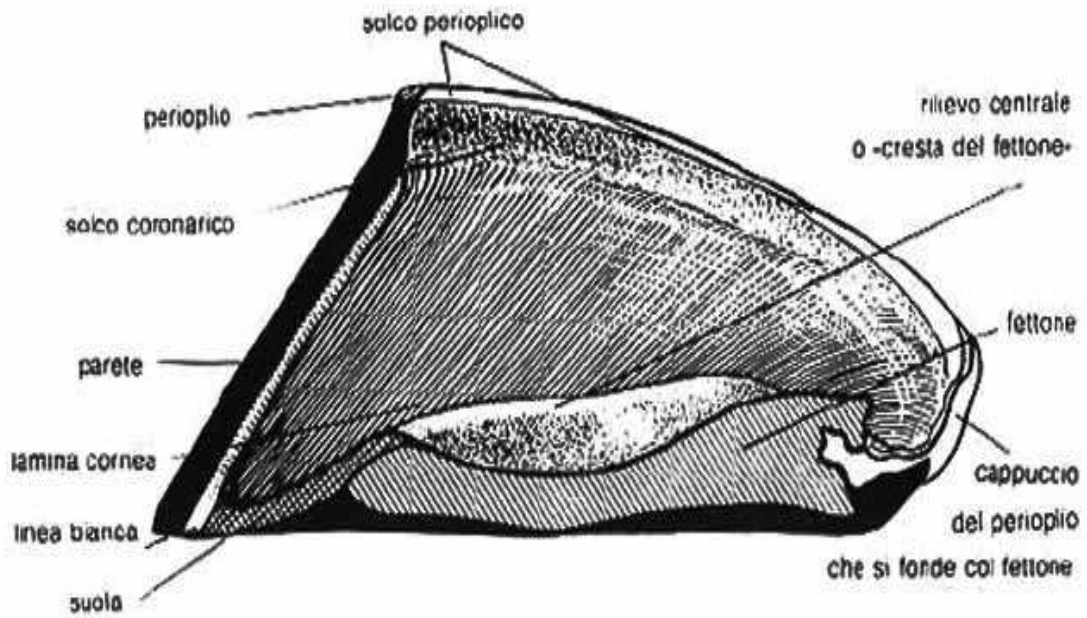


A: stinco, B: nodello, C: pastorale, D: corona, E: zoccolo, F¹ F: glomi, G: barbeta

PIANTA DEL PIEDE ANTERIORE



Il piede posteriore differisce solamente per la forma della circonferenza della muraglia che anziché essere rotonda è ovale



TARE

Sono difetti in grado di compromettere l'integrità fisica del cavallo.
Esistono tare dure e molli:

TARE MOLLI:

LUPIA: Bursite al gomito dovuta soprattutto a traumi quando il cavallo, sdraiandosi, si appoggia sul tallone. E' curabile ed evitabile applicando al cavallo una "ciambella"

MOLLETTE: Vesciche piene di liquido sinoviale causate da stiramento delle guaine tendinee. Possono essere articolari e tendinee a seconda della localizzazione. Non provocano zoppia; se queste tumefazioni sono accompagnate da flogosi (infiammazione), significa che la struttura sinoviale è alterata.

Le sedi più comuni sono: nodello, guaina dei tendini flessori delle falangi sopra le ossa sesamoidee prossimali, guaine degli estensori anteriori e laterali delle falangi.

VEVICONE ARTICOLARE DEL GARRETTO E VESICONE ARTICOLARE D.G. TRAFITTO: Sono situati rispettivamente lateralmente al garretto o interessano ambedue i lati del garretto (trafitto). Come per le mollette, se non ci sono infiammazioni o alterazioni patologiche, non causano zoppia.

CAPPELLETTO: Borsa sinoviale più o meno dura sulla punta del garretto dovuta a trauma.

SPAVENIO ACQUOSO: Dilatazione cronica della capsula articolare del garretto che causa l'aumento di volume della faccia antero-mediale del garretto.

Può essere causato da difettosa conformazione (garretti troppo diritti), traumi (giravolte improvvise, frenate brusche o altri traumi), rachitismo.

La parte è calda e dolente. Esiste zoppia solo in caso di trauma. Nello spavenio acquoso non complicato non si hanno alterazioni ossee. Può essere guarita se presa in tempo con riserva di prognosi, è difficilmente guaribile se dovuta a cattiva conformazione.

TARE DURE:

FORMELLA: (Soprosso) può essere articolare e non articolare. Nel 1° caso causa attrito e di conseguenza zoppia. Nel secondo non dà disturbo ed è solo un difetto estetico.

Situate alla 1.a, 2.a e 3.a falange. Si formano in seguito a traumi che interessano il periostio (membrana che ricopre l'osso) e ne provocano un'alterazione che porta alla formazione di una infiammazione con neoformazione ossea (soprosso). I cavalli cagnoli sono predisposti allo sviluppo di formelle sulla faccia laterale delle articolazioni. I cavalli mancini lo sono sulla faccia mediale.

SCHINELLA: Si forma normalmente tra il metacarpo/metatarso principale e accessorio. Dovuta ad una lesione dei legamenti che congiungono le due ossa. E' grave se causa zoppia interferendo sul normale lavoro dei tendini.

Colpisce spessissimo i cavalli giovani ed è direttamente correlabile al duro allenamento, ad una conformazione deficiente o ad una cattiva nutrizione. Può essere a seguito di attiture. Causa zoppia nei cavalli giovani in quanto sussiste una infiammazione. Può essere curata.

SPAVENIO OSSEO: Tumefazione ossea all'interno del garretto sulla parte inferiore del tarso e superiore al metatarso. Frequente in cavalli con garretto a falce o vaccino. Causato anche da traumi (improvvisi fermate) e anche squilibri alimentari possono predisporre certi cavalli alla formazione dello spavenio. Causa zoppia e non è guaribile se lo spavenio è dovuto ad una difettosa conformazione in quanto la causa non è eliminabile.

CORBA: Ingrossamento della faccia posteriore del calcaneo (del legamento che va dal garretto alla punta del metatarso) a causa di un'infiammazione e di un ispessimento del legamento plantare. Causa: garretti a falce e vaccini che provocano uno sforzo addizionale del legamento, traumi da violento esercizio fisico, calci alle pareti e violenti tentativi di estendere il garretto. Guaribile anche se rimane un difetto permanente dopo la guarigione e se non dipende da cattiva conformazione.

VIZI REBIDITORI

I "vizi redibitori", sono vizi e malattie riconosciute legalmente.

Secondo il CC i vizi devono essere denunciati al venditore entro 8 giorni dalla consegna (gli usi di diverse province prolungano questo termine fino a 40 giorni).

Se non vengono denunciati dal proprietario o se sono tenuti nascosti consentono dopo aver comprato un cavallo di restituirlo.

BALLO DELL'ORSO – TIC D'APPOGGIO – OFTALMIA PERIODICA - ATASSIA SPINALE – MORVA – CORNEGGIO - BOLSAGGINE

I primi due (ballo dell'orso e tic d'appoggio) nel gergo equestre e veterinario sono definiti comportamenti stereotipati, definizione che sta ad indicare un comportamento invariato e ripetitivo non in rapporto con la realtà. Sono in realtà gravi tic nervosi la cui causa è da ricercare nella condizione di vita a cui il cavallo è costretto: nella forzata inattività e privazione di contatti sociali (il cavallo è un animale con un forte istinto di branco) che la prolungata stabulazione in box comporta.

BALLO DELL'ORSO

Il cavallo di fronte alla porta del box oscilla in continuazione da un lato all'altro.

Questo è un vizio che col tempo porta ad un certo logoramento dei tendini e delle articolazioni oltre ad essere molto difficile da togliere.

Essendo un vizio che deriva spesso dalla mancanza di movimento e dalla noia è necessario distrarre il cavallo facendolo spesso lavorare e distraendolo dividendo in più parti le razioni di cibo giornaliera. Si consiglia di tenere questi cavalli al pascolo ed in compagnia di piccoli animali (pony o caprette)..

TICCHIO D'APPOGGIO

Il cavallo serra con i denti il bordo della porta del box, arcua il collo e fa continui movimenti di deglutizione, causandosi consumo precoce dei denti anteriori e disturbi digestivi, fino a gravi coliche, per via dell'ingestione continua d'aria.

Per evitare questo tic bisogna far muovere il cavallo il più possibile non consentendo alcuna possibilità di "appoggio" nel box verniciando spigoli, supporti e superfici con prodotti idonei a tenerlo lontano. Inoltre bisogna usare un collare con rinforzo in acciaio intorno al collo da rimuovere solo quando il cavallo mangia. Comunque la soluzione definitiva al "ticchio d'appoggio" è l'intervento chirurgico da affidare ad un buon veterinario.

OFTALMIA PERIODICA O "MAL DELLA LUNA"

Frequentemente è possibile vedere cavalli che presentano un'opacità diffusa della cornea, il cosiddetto "mal della luna", chiamato così sia perché l'occhio diventa traslucido e sembra una luna piena, ma anche perché la malattia ricorre a fasi alterne

La patologia

In termine medico è chiamata oftalmia periodica o uveite ricorrente, si presenta inizialmente monolaterale (localizzata in un solo occhio) come una congiuntivite sierosa, con edema della congiuntiva e della cornea, forte lacrimazione, fotofobia (riluttanza a tenere gli occhi aperti alla luce del sole). L'animale è abbattuto, con febbre e riduzione dell'appetito. Gli attacchi successivi possono interessare entrambi gli occhi, sono più severi, imprevedibili e la risoluzione non è mai completa. Normalmente fra un attacco doloroso e l'altro gli occhi dei cavalli presentano una forte vascolarizzazione della cornea che determina l'opacamento, l'ispessimento dell'iride e infine lesioni retiniche.

Cause

La causa di questa malattia non è ancora del tutto accertata. Alcuni autori la mettono in relazione con la Leptosirosi e, infatti, si riscontrano sempre nel siero alti valori anticorpali; altri pensano a forme di microfilaria (*Onchocerca cervicalis*) infiltratasi a livello oculare e trasmessa dalle zanzare.

Cure

Una volta diagnosticata l'oftalmite, dovrà essere curata mediante somministrazione di cortisonici sia per via generale sia locale.

ATASSIA SPINALE (SINDROME DI WOBBLER)

DESCRITTA PER LA PRIMA VOLTA NEL CAVALLO NEL 1939

Con queste terminologie si indica un complesso di manifestazioni derivanti da un fenomeno compressivo che si verifica a carico del midollo spinale cervicale quando la compressione è dovuta a malformazioni di sviluppo, ad instabilità vertebrale o a variazioni del lume del canale spinale

DESCRIZIONE

sindrome caratterizzata da barcollamento, instabilità e atassia del treno posteriore

SINTOMATOLOGIA

sintomi clinici variabili a seconda della sofferenza del midollo spinale da una insufficiente coordinazione dei movimenti ad una atassia bilaterale

- camminando ondeggia e barcolla sul posteriore (il treno posteriore è più colpito in quanto il numero dei suoi tratti motori è inferiore a quello degli anteriori in più i tratti motori destinati al posteriore sono più superficiali nella porzione del midollo cervicale)
- trascina i posteriori
- arti anteriori rigidi e che incrociano nella camminata
- deficit propriocettivi
- resistenza alla manipolazione della regione cervicale
- peggioramento nei cambi di direzione e nello spostamento laterale del posteriore
- grandi difficoltà ad alzarsi
- cadute durante il movimento
- incapacità alla monta
- incontinenza urinaria e fecale

LE POSSIBILI CAUSE

- Crescita veloce concomitante con un'alimentazione qualitativamente e quantitativamente spinta
- Predisposizione genetica
- Conformazione corporea
- Fatti traumatici

Portano ad una compressione sul midollo spinale che dal punto di vista clinico si traduce in barcollamento ed atassia soprattutto del treno posteriore.

TERAPIA IDEALE

la terapia ideale dovrebbe :

- eliminare lo schiacciamento del midollo
- far regredire i sintomi neurologici
- non essere invasiva

non è possibile stabilire una terapia elettiva che possa risolvere tutti i casi che si presentano.

Anche l'opinione del proprietario influenza la scelta terapeutica.

La sindrome, non curata, ha un decorso progressivo

CORNEGGIO

È dovuto a parziale paralisi dei nervi laringei, e più precisamente del "ricorrente di sinistra", di guisa che l'aria nella inspirazione e, nei casi gravi, anche nell'espiazione, produce un sibilo o un rantolo caratteristico e tanto più percepibile se si mette l'animale al trotto ("cavallo fischiatore"). Vi sono razze più recettive di altre. Il malanno può essere ereditario oppure postumo di qualche malattia infettiva (pleuropolmonite, bronchite, adenite, ecc.), o conseguenza della ingestione di sostanze tossiche od anche di fatti traumatici: alle volte è accompagnato da tosse; è compreso tra i vizi redibitori.

BOLSAGGINE (ENFISEMA POLMONARE CRONICO)

È causata dallo sfiancamento degli alveoli polmonari e si appalesa col cosiddetto "contraccolpo". Le cause possono essere pregresse infezioni. La malattia è di solito accompagnata da tosse debole e secca, a decorso lungo e di azione redibitoria: l'animale può però egualmente essere utilizzato purché si abbia l'avvertenza di sottoporlo a cure e ricostituenti, di cibarlo con foraggi verdi e beveroni, escludendo in via assoluta il fieno polveroso, ammuffito.

Malattia tipica dei cavalli ricoverati in condizioni inadeguate. La causa principale sono gli allergeni contenuti nella paglia e nel fieno. Sintomi sono respiro alterato e difficoltoso, narici dilatate, tosse costante. Nei primi stadi può essere curata ma il più delle volte diventa cronica.

ANDATURE

Sono i movimenti naturali del cavallo ed hanno 3 caratteristiche principali:

IMPULSO:

Impegno con cui il cavallo si muove nelle tre andature.

RITMO:

Isocronia dei movimenti = stesso tempo.

CADENZA:

Distanza che il cavallo percorre in un determinato tempo = velocità delle diverse andature.

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 lavoro al passo.

Il passo si distingue in:

PASSO RIUNITO

PASSO MEDIO

PASSO ALLUNGATO

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.

La velocità media del passo è di circa 100/110 mt. al minuto.

TROTTO:

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

Il trotto si distingue in:

TROTTO RIUNITO

TROTTO DI LAVORO

TROTTO MEDIO

TROTTO ALLUNGATO

La velocità media del trotto è di 150/250 mt. al minuto.

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 (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 si distingue:

GALOPPO RIUNITO

GALOPPO DI LAVORO

GALOPPO MEDIO

GALOPPO ALLUNGATO

La velocità media del galoppo è di circa 300 mt. al minuto. La velocità delle prove di salto ostacoli va da 350 a 400 mt. al minuto.

BIPEDE:

Sono due arti considerati contemporaneamente.

Il cavallo ha 6 bipedi quello:

Laterale destro (anteriore e posteriore destro)

Laterale sinistro (anteriore e posteriore sinistro)

Anteriore (i due anteriori)

Posteriore (i due arti posteriori)

Diagonale destro (anteriore destro, posteriore sinistro)

Diagonale sinistro (anteriore sinistro, posteriore destro)

DIFETTI DI ANDATURA

L'andatura si definisce bella quando:

- il ritmo è regolare
- gli arti si muovono parallelamente al piano mediano del corpo
- i movimenti sono decisi ed elastici
- le oscillazioni laterali del tronco, quelli della testa e del collo si svolgono in giusta misura.

Quando una delle condizioni sopra elencate non si verifica, si hanno diversi difetti delle andature, dei quali ricorderemo solo i principali.

Cavallo che rade il tappeto

Si dice che il cavallo "rade il tappeto" quando gli zoccoli oscillano troppo vicini al suolo, in modo che sono facili ad inciampare se il terreno è irregolare.

Cavallo che falcia

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

Cavallo che si incrocia

Il bipede in levata esegue in elevazione un movimento laterale molto marcato, in modo da incrociare l'arto in appoggio dello stesso bipede in avanti o all'indietro, ma generalmente senza toccarlo.

Cavallo che si culla

Avviene quando il corpo del cavallo presenta un'oscillazione laterale molto spiccata.

Cavallo che forgia

Si verifica quando il cavallo al passo o al trotto provoca un caratteristico rumore metallico dovuto al fatto che con il piede posteriore tocca quello anteriore sui rami del ferro. Questo difetto oltre a dipendere dalla cattiva conformazione degli arti del cavallo può manifestarsi anche per debolezza o per fatica dell'animale.

Cavallo che s'intaglia

Avviene quando l'arto del bipede anteriore o posteriore, che è in levata, colpisce con lo zoccolo l'arto dello stesso bipede che è in appoggio. A volte l'animale "si sfiora", a volte "si tocca" causandosi dolore ma senza produrre lesioni, raramente "s'intaglia" causandosi contusioni e ferite generalmente all'interno del nodello. I cavalli s'intagliano più spesso al bipede posteriore per il fatto che generalmente esse tendono ad essere più ravvicinate. A volte il difetto è causato da una cattiva ferratura. Qualche volta la causa può essere la conformazione difettosa degli arti, difetti di appiombi, piedi grandi o piatti.

Cavallo che arpeggia

E' un movimento che interessa gli arti posteriori. Durante la camminata gli arti interessati sono involontariamente sollevati in modo esagerato, quasi di scatto per predominio dell'azione dei muscoli flessori. Alcuni, sebbene a torto, classificano l'arpeggio fra le zoppie.

Cavallo che trafalca

Si tratta di un'andatura irregolare del trotto, ma più veloce. Il cavallo trotta con gli arti anteriori e galoppa con i posteriori. Spesso questo difetto si osserva in cavalli molto affaticati, quando la velocità del trotto ha raggiunto il suo limite e il cavallo sta per cambiare andatura.

Cavallo che si traina

Il cavallo in questo caso galoppa con gli arti anteriori e trotta con quelli posteriori. Questo difetto è frequente in cavalli molto vecchi o stanchissimi.

ALIMENTI E BEVANDE

GENERALITA'.

Sono alimenti tutte quelle sostanze che, introdotte nell'apparato digerente, vengono trasformate, assorbite ed assimilate, per formare la materia costituente l'organismo e l'energia indispensabile al compimento delle funzioni:

Gli alimenti degli equini sono, per maggior parte, forniti dal regno vegetale e si somministrano allo stato secco e verde. Le loro qualità e quantità devono variare ed essere in relazione all'età e razza del soggetto, nonché alla sua costituzione ed al lavoro che deve prestare.

ALIMENTI SECCHI

Sotto la denominazione collettiva di alimento secco si comprendono ordinariamente i fieni, la paglia ed i semi di varie piante graminacee e leguminose, come pure le farine e le crusche che da essi si ottengono.

L'alimento secco è il più pratico e proficuo, poiché conserva i principi nutritivi sotto un volume relativamente piccolo.

1. **FIENO** – E' costituito dall'erba dei prati falciata allorché è nel suo pieno sviluppo e fioritura, e diligentemente disseccata. Fra le piante che lo compongono primeggiano le **graminacee**, le **leguminose**, le **crocifere**, le **compositae**. I migliori fieni sono quelli forniti da prati alquanto elevati e da regioni asciutte. I fieni provenienti da prati bassi abbondano di piante poco nutrienti o nocive come i **giunchi**, gli **equiseti**, le **carici**, gli **euforbi**, i **ranuncoli**, ecc. Sono anche cattivi e da rifiutarsi: i fieni che hanno soverchiamente fermentato e che perciò sono friabili, nerici, quasi abbruciati, di odore penetrante; quelli invasi da **ruggine** con macchie rosso-brune sugli steli e sulle foglie; quelli **ammuffiti**, sui quali si osservano macchie bianco-verdastre ed hanno odore sgradevole caratteristico; quelli **troppo vecchi e polverosi**.
2. **PAGLIA** – La paglia è costituita dagli steli e foglie essiccati del frumento, dell'avena, dell'orzo, e della segala, privati dei grani. Quelle di frumento, di avena ed anche di orzo sono le migliori perché le più nutritive; quella di segala è meno usata a causa della sua durezza. Le paglie devono essere asciutte, pieghevoli, non troppo lunghe, a steli sottili, ricche di foglie, di color bianco-giallastro lucente, senza cattivo odore e di sapore zuccherino. Esse riescono nocive allorché sono umide, ammuffite od invase da ruggine.
3. **AVENA O BIADA** – E' l'alimento più indicato per il cavallo e, fra i grani, è uno dei più nutrienti ed eccitanti. Ve ne sono di molte varietà; la buona avena è quella piena, pesante, secca, asciutta e senza odore. Non deve contenere sabbia, terra, pietruzze e grani eterogenei, come semi di loglio, senape, veccia, ecc..
4. **ORZO** – Quello di buona qualità è di color giallo-paglia, duro e con poca o senza arista. Questo cereale ha valore nutritivo quasi uguale a quello dell'avena. Per la sua durezza viene masticato meno agevolmente e perciò conviene somministrarlo, fioccato, schiacciato, cotto o macerato.
5. **SEGALA** – E' meno nutriente dell'orzo, ma più rinfrescante e trova salutare applicazione somministrata in farina mista con l'acqua, ai cavalli giovani, irritabili, convalescenti, ecc..
6. **FRUMENTO** – E' fra i cereali, il più nutritivo; il suo uso non è consigliabile, poiché può essere causa di congestioni intestinali e di laminiti.
7. **GRANOTURCO (Mais)** – In via eccezionale per scarsità di avena, questa può venire sostituita o mescolata con granoturco. Il mais però non può essere impiegato lungamente nell'alimentazione, non deve superare il 10% della razione.
8. **FAVE** – Sono molto nutrienti, ma possono dar luogo a fenomeni congestivi se adoperate in quantità elevata e per lungo periodo di tempo.
9. **CARRUBE** – Costituiscono alimento molto gradito al cavallo e perciò di esse si fa largo uso nell'Italia Meridionale ed in Sicilia. Sono ricche di principi zuccherini e di facile digestione; riescono perciò molto nutrienti, leggermente lassative e particolarmente adatte nei paesi caldi. Si distribuiscono sole o associate a crusca, curando di sminuzzarle e di liberarle, il più possibile, dai semi, che sono indigesti.

10. **CRUSCA** - La buona crusca deve essere fresca, untuosa al tatto e contenere una certa quantità di farina, di cui deve avere l'odore ed il sapore. Il valore nutritivo di detto mangime varia a seconda il titolo di abburattamento delle farine da cui è ricavata; comunque, da sola, non costituisce alimento adatto per i quadrupedi in lavoro. L'uso della crusca, quando si effettui in modiche quantità, circa mezzo chilogrammo al giorno, riesce giovevole agli equini, principalmente perché facilita lo svuotamento dell'intestino. Somministrata in quantità eccessive e per lunghi periodi di tempo, può dar luogo a turbe intestinali.
11. **MANGIMI** – Pellettati, fioccati, di produzione industriale, in varie formulazioni. Il cavallo necessita di un costante apporto di sale (cloruro di sodio o sale da cucina) che dovrebbe essere sempre lasciato a disposizione in rulli o in grani; sarebbe preferibile utilizzare sale a cui vengono aggiunte tracce di iodio, ferro, rame, cobalto, manganese, zinco e selenio.

REGIME VERDE

Il regime verde, che è costituito dalle erbe fresche dei prati, rappresenta il mangime naturale degli equini, ai quali riesce sempre gradito. In base al suo maggiore coefficiente di digeribilità e per la sua ricchezza di acqua di vegetazione, l'erba fresca dei prati, in confronto al fieno, riesce più benefica perché favorisce la regolarità delle funzioni digestive e quindi la nutrizione. Il passaggio dal regime secco al verde e viceversa deve effettuarsi gradatamente. L'erba deve essere di buona qualità, tratta da prati buoni ed asciutti, se naturali: quella dei prati bassi, acquosi, paludosi, riesce nociva. Le erbe dei prati artificiali più usate sono la *medica* e la *sulla*. L'erba da somministrare non deve essere bagnata, né tenuta raccolta nella scuderia ed ammassata, poiché subirebbe fermentazioni e potrebbe riuscire nociva. La quantità varia da un minimo di Kg. 10 per il primo giorno fino a 30-40-50-chilogrammi nei successivi, in sostituzione di tutta la razione secca. La stagione più propizia per la somministrazione del verde è il principio della primavera e la sua durata è ordinariamente di 10 – 15 giorni. Effetti salutari analoghi a quelli dell'erba dispiegano alcune radici, come le carote, le rape, ecc., che vengono somministrate non come abituale alimento, ma quale mezzo adatto per rimettere gli equini in buono stato di nutrizione dopo malattie o intense fatiche sofferte; perciò il loro uso, come pure, quello della gramigna e dei semi di lino cotti, può essere prescritto a titolo di trattamento dietetico.

Distribuzione della razione Un cavallo non dovrebbe mai lavorare a stomaco pieno e se vengono somministrati 3 pasti al giorno, la razione di foraggio dovrebbe essere divisa tra mattina e sera e offerta almeno 1 o 2 ore prima del lavoro. La razione di mezzogiorno dovrebbe essere leggera e in questo senso sono sufficienti 0,5-1,5 Kg. di cereali. Un'alternativa a questo schema potrebbe essere 1/4 della dose di foraggio al mattino un altro quarto a mezzogiorno e la restante metà alla sera. A causa della marcata sensibilità dei cavalli alle tossine presenti nel cibo ammuffito o andato a male, tutti i cereali e i fieni dovrebbero essere di ottima qualità e privi di muffe. L'alimento dovrebbe essere conservato ad una umidità inferiore al 15% e mossi ogni 2 mesi per evitare la formazione di muffe. Allo stesso modo si dovrebbero eliminare gli alimenti polverosi per la loro tendenza a far insorgere o ad aggravare problemi respiratori. Un'altra buona regola è quella di immergere in acqua il fieno, scrollando successivamente l'eccesso di liquido, subito prima della somministrazione. Le differenze individuali nei fabbisogni di ogni soggetto rendono difficile una generalizzazione sulla quantità di razione da somministrare, soprattutto per cavalli in attività agonistica intensa (galoppo, trotto), cavalle gravide o in lattazione, puledri in svezzamento o in accrescimento dove sono richieste diete ed integrazioni particolari. Le regole seguenti sono una guida indicativa, ma non si potrà mai prescindere da una osservazione attenta ed un giudizio caso per caso. **-Cavalli con lavoro leggero: circa 0,5 kg di concentrato e 1,5 di fieno ogni 100 kg di peso corporeo. -Cavalli con lavoro moderato: circa 1 kg di concentrato e 1,25 di fieno per 100 kg di peso corporeo. -Cavalli con lavoro intenso: circa 1,5 di concentrato e 1kg di fieno per 100 kg di peso corporeo.**

Bevanda

L'acqua è il solo liquido usato quale bevanda ordinaria dagli equini. Perché sia buona deve essere fresca, limpida, incolore, sapida, inodore e ben satura d'aria. Ordinariamente si usa far bere i quadrupedi almeno due volte al giorno e cioè prima di somministrare loro l'avena; nell'estate almeno tre volte, delle quali l'ultima prima della profonda serata. Quando i cavalli sono molto assetati, non conviene lasciarli bere sino a sazietà, perché l'ingestione di grande quantità di acqua sovraccarica lo stomaco e può cagionare indigestioni o coliche. Eguale precauzione dovrà essere usata quando l'acqua è troppo fredda. Il quantitativo di acqua indispensabile per un cavallo è in relazione alla sua taglia, al regime alimentare, alla stagione ed al lavoro; varia dai 18 litri ai 35 litri al giorno

SCUDERIE E LETTIERE

SCUDERIE

I locali nei quali vengono ricoverati i cavalli nelle ore in cui non prestano servizio si dicono *scuderie*. Le scuderie devono essere costruite in località sane, su terreno asciutto, alquanto elevato sul circostante e provviste di acqua per l'abbeverata. Dal lato igienico, per quanto riguarda le dimensioni, le piccole scuderie corrispondono meglio delle grandi. Oltre il minor inquinamento ed il più facile rinnovamento dell'aria ambientale, le piccole scuderie offrono il notevole vantaggio di permettere che, in caso di epizootie, i cavalli si possano parzialmente isolare e le necessarie disinfezioni si praticano con la minore spesa possibile. Le scuderie devono essere tenute pulite e sufficientemente aerate, curando che il grado della temperatura interna non sorpassi di molto quella dell'ambiente esterno.

LETTIERA

La lettiera è costituita da uno strato di materiale soffice che ricopre tutto il pavimento dei box, fornendo comodo mezzo di riposo, garantendo dal freddo e conservando il buono stato dei piedi. Le sostanze migliori per formare la lettiera sono le paglie dei cereali, specialmente quelle di frumento, avena, orzo, segale, ecc. ma possono essere usati anche altri materiali, come la torba ed in casi di necessità anche l'arena, i trucioli, e la segatura di legno, la loppia dei cereali, le paglie delle leguminose, le felci, foglie d'albero disseccate ecc. La lettiera può essere *temporanea*, quando è rimossa giornalmente, o *permanente*, quando è lasciata sul posto per un tempo non superiore a tre mesi. La sua lunga conservazione dipende dalle condizioni speciali di umidità e secchezza della località, esposizione e situazione delle scuderie, qualità della paglia, cura dell'impianto e manutenzione, permanenza dei cavalli in scuderia. Quando la lettiera permanente è ben impiantata e scrupolosamente conservata, ritarda la decomposizione delle urine ed impedisce che i gas prodotti da questa si diffondano nella scuderia.

IGIENE DELLA PELLE

GOVERNO ALLA MANO.

Il *Governo alla mano* è la successione di atti diversi che hanno per scopo di pulire la superficie esterna del corpo e stimolare le funzioni della pelle. Con l'accurato governo alla mano si ottengono: l'allontanamento del sudiciume cutaneo e dei parassiti che vivono sulla superficie del corpo, maggiore traspirazione, l'aumento dell'attività circolatoria e linfatica alla periferia, il più regolare funzionamento degli organi interni e conseguente miglioramento dello stato di nutrizione e sanitario del cavallo. Gli attrezzi usati per il governo sono: la *striglia*, la *brusca*, la *spugna*, il *nettapiedi*, lo *strofinaccio* o *tortoro* o *buccione di paglia*.

TOSATURA

La tosatura è l'operazione con la quale si accorciano i peli che costituiscono il mantello degli equini e, secondo che si pratica su tutto il corpo o su di una sola parte di esso, si dice *completa* o *parziale*. Sotto questo denso pelame, specialmente se obbligati a lavori faticosi od a rapide andature, i cavalli sudano facilmente; ma non con la stessa facilità si asciugano perché vi si oppone la bassa temperatura dell'ambiente. Per tale fatto la superficie del corpo si raffredda e questo raffreddamento si ripercuote sugli organi interni determinando, spesso, malattie diverse che per la loro stessa natura, a volte riescono gravi. Prevenendo la soverchia traspirazione cutanea ed il successivo raffreddamento periferico, la tosatura completa degli equini rende meno facile l'insorgenza di dette malattie, facilita il governo alla mano, ma aumenta alquanto la dispersione di calorie, che peraltro è altamente compensata dall'aumentata attività dei processi di nutrizione. Gli animali tosati devono, dopo la tosatura, essere maggiormente riguardati da correnti d'aria fredda e venir coperti con coperte adeguate.

GENERALITA' SULLA FERRATURA

La ferratura propriamente detta, o l'arte di ferrare gli equini, consiste nella fabbricazione del ferro, nel pareggiamento dello zoccolo e nell'applicazione del ferro medesimo. Essa serve in maniera generica

ad impedire il troppo rapido consumo dell'unghia (**ferratura ordinaria o igienica**), a rendere meno gravi certi difetti di appiombamento e di andature (**ferratura correttiva**) ed anche per favorire la guarigione di talune malattie dei piedi (**ferratura terapeutica**). L'applicazione del ferro può essere fatta a **caldo** o a **freddo**. La ferratura a caldo consiste nel provare più volte il ferro ancora caldo sullo zoccolo, in modo da far combaciare bene il ferro all'unghia, applicandolo, poi, dopo raffreddato. La ferratura a freddo si esegue per lo più nei piedi colmi, ad unghia sottile, affetti da ferite, ecc., e si fa previo accurato esame e precisa misurazione della faccia plantare del piede da ferrare, allo scopo di preparare un ferro perfettamente adatto. Per l'applicazione del ferro vengono usati speciali **chiodi**. I chiodi debbono essere infissi sulla linea bianca facendoli uscire sulla parete tutti alla stessa altezza. La durata della ferratura dipende dall'accrescimento dell'unghia e dal consumo del ferro, condizioni queste che, a loro volta, sono subordinate alla qualità dell'unghia e del ferro e alla natura del terreno. In generale, la ferratura ordinaria deve essere rinnovata ogni 5-6 settimane, ma quando, le condizioni d'uso del ferro lo consentono, si può previo pareggiamento dell'unghia, rimettere il ferro vecchio con chiodi nuovi, operazione questa che va sotto il nome di rimessa. Quando gli animali debbono essere impiegati su terreni particolari per impedire che scivolino, si fa uso di ramponi fissi o mobili.

MALATTIE PIU FREQUENTI

PREMESSA

Non riesce sempre facile poter rilevare le prime manifestazioni delle malattie. D'altra parte, ai fini dell'intervento veterinario, tanto più efficace quanto più pronto il personale di custodia dei cavalli deve portare tutta la sua più vigile ed assidua attenzione per sorprendere nei quadrupedi il più piccolo cambiamento del complesso delle caratteristiche che ne costituiscono lo stato di sanità e che si possono così riassumere:

Aspetto sereno, sguardo vivace, pronta reazione a qualsiasi stimolo esterno con movimenti svelti ed ordinati, pelo liscio e lucente, pelle morbida, fianco dolcemente arrotondato, mucose apparenti color roseo, appetire bene gli alimenti, bere senza alcuna difficoltà, respiro calmo.

Gli equini ammalati, per contro, in generale, rimangono in stazione con atteggiamento irregolare e talvolta disordinato, hanno la testa bassa, con espressione di abbattimento, come se fossero in preda a sonnolenza, rimangono indifferenti agli stimoli, oppure sono in decubito, le mucose apparenti si mostrano arrossate, ricusano l'alimento o mangiano svogliatamente, devono con difficoltà oppure con eccessiva avidità per l'arsura data dalla febbre, possono avere tosse, rigurgito delle nari, ecc.

Relativamente alla sede, le malattie si distinguono in **locali** e **general**i, **esterne** ed **interne**. A seconda della loro natura, si distinguono anche in : **mediche comuni**, **chirurgiche**, **infettive** ed **infestive**

MALATTIE ESTERNE

Ferite – superficiali e penetranti.

Tra le ferite meritano speciale menzione, per la loro frequenza e talvolta gravità:

1. Le ferite della suola e della forchetta del piede, determinate da corpi acuti o taglienti, indicate comunemente sotto il nome di **ferite da chiodo di strada**, perché il più delle volte, i chiodi che si trovano sul terreno s'infliggono nella faccia plantare dello zoccolo ledendo il tessuto vivo del piede. Qualunque sia la gravità di tali ferite, deve essere sempre richiesto l'intervento del veterinario, il quale, in questo caso, provvede anche a praticare la sieroprofilassi antitetanica.
2. **Le incapestrature** prodotte dalla pressione o sfregamento di una corda o catena sulla faccia posteriore dei pastorali
3. **Le ragadi** dovute alla mancanza di pulizia, all'azione dell'acqua fredda o del fango e che si presentano alla parte interna delle pieghe articolari.

Contusioni

Per contusione intendesi l'acciaccamento della cute e dei tessuti sottostanti determinato da traumi, senza lesioni di continuo della pelle. Di particolare importanza è la contusione da sfregamento o compressione delle bardature (sella in special modo), designata comunemente col nome di **fiaccatura**. Sono cause occasionali di dette lesioni: lo stato di denutrizione, la poca pulizia della pelle, gli arnesi non perfettamente adatti o male applicati, la secchezza dei cuoi, la durezza delle imbottiture, dei cuscinetti, feltri ecc. Se la contusione è grave, nella regione colpita si appalesa una tumefazione molle, determinata da sangue travasato e che è nota col nome di **ematoma**.

Escoriazioni

Le escoriazioni sono lesioni superficiali della cute.

Malattie cutanee.

Si distinguono in non parassitarie e parassitarie. Le più frequenti malattie cutanee non parassitarie sono: l'**eritema**, che si manifesta con l'arrossamento della pelle ed è percepibile quando questa non è pigmentata; l'**eczema** e la **foruncolosi**.

Malattie delle estremità.

Tra esse meritano speciale menzione:

1. Le **distrazioni**, che sono date dallo stiramento o dalla parziale lacerazione dei legamenti, dei tendini e dei muscoli delle varie regioni.
2. Le **teniti o sinoviti**, prodotte dall'infiammazione dei tendini e relative guaine di scorrimento.
3. Le **artriti**, date dall'infiammazione delle articolazioni e delle capsule articolari; quando il processo è localizzato ai capi articolari, si ha l'**artrite secca**, quando invece è interessata la relativa capsula si ha l'**artrosinovite**; la più frequente è quella del garretto.
4. La **podoflemmatite** o infiammazione del tessuto vivo del piede.
5. Le **osteiti**, prodotte dall'infiammazione dell'osso e del periostio, con possibili neoformazioni di tessuto (schinelle, formelle);
6. Le **setole**, soluzioni di continuo del tessuto corneo della muraglia dello zoccolo.
7. L'**impudritimento** del fettone, che si localizza nella lacuna mediana ed in quelle laterali della forchetta.

Malattie interne

Esse colpiscono tutti gli organi facenti parte dell'organismo animale e sono determinate da cause diverse. Le più comuni sono date da alterazioni dell'apparato respiratorio (**rinite, laringite, tracheite, bronchite, polmonite, pleurite**) e da alterazioni degli organi della digestione (**stomatite, faringite, esofagite, gastrite, enterite, ecc.**) Tutte queste affezioni, a seconda della gravità, possono essere accompagnate da febbre più o meno alta. Le malattie dell'apparato respiratorio hanno, inoltre, come sintomo caratteristico generale, la tosse.

Tra le affezioni dell'apparato digerente degli equini, assumono particolare importanza le **coliche**. Queste sono di natura varia: più comuni le gassose, quelle a frigore e le costipazioni. Nella considerazione che il buon risultato, che può essere ottenuto nella cura delle coliche, dipende essenzialmente dal sollecito intervento del veterinario, occorre non indugiare nel richiedere la di lui opera. E' opportuno, pertanto riassumere i sintomi principali che caratterizzano le coliche in genere; l'animale ricusa l'alimento, è irrequieto, si guarda spesso il fianco, cerca di coricarsi e se in movimento si ferma di sovente, si piega sui garretti, se riesce a coricarsi si abbandona a movimenti disordinati, dal suo sguardo fisso traspare l'espressione del dolore da cui è agitato e l'indifferenza per tutto ciò che lo circonda, non defeca oppure emette feci molto molli. In attesa dell'intervento del veterinario, passeggiarlo impedendo che per la violenza dei dolori, compia movimenti disordinati e soprattutto che si rivolti su se stesso.

In seguito a lungo e faticoso lavoro, si può osservare la **febbre da strapazzo**. I cavalli debilitati dalla fatica si arrestano, tremano, sono in preda ad abbondanti sudorazioni, hanno respirazione affannosa ed infine cadono a terra. In tali casi, la cura d'urgenza consiste nel cercare con ogni mezzo di trasportarlo in luogo riparato, fresco ed arieggiato. In seguito si ricorrerà a bagni freddi sulla fronte e sulla nuca.

Malattie infettive ed infestive

A questo gruppo appartengono tutte le malattie sostenute da un agente specifico che, passando da un animale ammalato ad uno sano, sia in grado di contagiare quest'ultimo. Per la specie equina le malattie infettive più pericolose e più facili a verificarsi: l'**adenite equina**, l'**influenza**, la **piroplasmosi**, il **tetano**.

Malattie infestive

L'insorgenza di queste malattie deve alla invasione di uno o più organi da parte di parassiti animali o vegetali. Le infestazioni che maggiormente interessano e che sono più facilmente rilevabili sono le **cutanee** (rogna, micosi) e le gastro-intestinali dovute a larve di strongili, ascaridi, ecc..

NOZIONI SUL REGOLAMENTO E REGOLAMENTAZIONE SALTO OSTACOLI

1 - SFERA DI APPLICABILITÀ DELLE NORME

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Concorsi di Salto Ostacoli, indette in Italia, riconosciute dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali.

Esso deve essere osservato:

- dagli Enti Organizzatori delle Manifestazioni;
- dai responsabili dei cavalli iscritti nei ruoli federali;
- da chi partecipa o fa partecipare i propri cavalli a Manifestazioni;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le Manifestazioni.

Gli Enti e le Persone, di cui sopra, sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie e dei Commissari di gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto federale.

Nel caso in cui il Responsabile del cavallo non risulti tesserato FISE, eventuali provvedimenti saranno assunti nei confronti del cavallo stesso, per quanto applicabili.

7- ISCRIZIONI

7.1 - Obbligatorietà

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta se non risultano regolarmente iscritti.

Per quanto concerne le modalità, i termini e l'importo delle quote di iscrizione si osservano le norme in vigore della Regolamentazione per i concorsi di salto ostacoli nonché le eventuali disposizioni integrative.

Incombenze all'atto dell'iscrizione (da 30 giorni prima la chiusura delle iscrizioni)

- inviare l'iscrizione con indicato il nome del cavallo, il nome del cavaliere e le categorie cui intende partecipare
- copia del libretto segnaletico del cavallo (pagg. 1/5/6) e Patente del Cavaliere
- 50% delle quote di iscrizione qualora richiesto dal Comitato Organizzatore
- 100% del costo della scuderizzazione qualora richiesto dal Comitato Organizzatore

Incombenze alla regolarizzazione (all'arrivo al concorso)

- pagamento delle iscrizioni o saldo dell'iscrizione nel caso di iscrizione con anticipo
- deposito dell'originale del libretto segnaletico del cavallo

indicazione del nominativo della persona che assisterà il concorrente in campo prova

Le iscrizioni degli juniores ad una qualsiasi manifestazione devono essere effettuate attraverso l'Associazione sportiva presso cui sono tesserati con il consenso dell'Istruttore. Tale obbligo cessa al compimento del 18° anno di età. Inoltre il cavaliere junior per partecipare a manifestazioni agonistiche deve essere assistito sia in gara che nei campi prova dal proprio Istruttore; qualora sia impossibilitato potrà delegare altra persona con appropriata qualifica federale.

13 - TENUTA

In gara e durante la ricognizione del percorso e la cerimonia delle premiazione, per i concorrenti è obbligatoria la tenuta di cui appresso.

Militari:

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

Seniores, Young Riders, Juniores, Children e Professionisti:

- abito di Club, approvato dalla Federazione.

oppure:

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

oppure:

- abito nero (o bleu per le amazzone) che comprende: cap nero, giacca nera, (o bleu per le amazzone), pantaloni bianchi o beige, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto nero;
 - per i concorrenti Giovanissimi, Children, Juniores e Young Riders è obbligatorio, sia in campo di prova che di gara, l'uso del sottogola applicato al cap con almeno due punti di fissaggio per lato o con un punto per lato ed uno in comune posizionato alla nuca;
 - per le amazzone o juniores di sesso femminile è consentito anche l'uso della camicia con la sola pistagnina.

In caso di particolari condizioni atmosferiche, il Presidente di Giuria, su richiesta del rappresentante dei concorrenti, autorizza l'uso di impermeabile o di soprabito da indossarsi sopra la tenuta regolamentare. Nel periodo estivo il Presidente di Giuria autorizza i concorrenti ad effettuare la ricognizione del percorso e/o la gara senza indossare la giacca. In tali casi, però è fatto obbligo ai concorrenti stessi di indossare polo bianca a manica corta senza cravatta.

In qualsiasi caso il concorrente che prende visione del percorso deve obbligatoriamente calzare gli stivali.

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

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

Per gli accompagnatori è obbligatorio un corretto abbigliamento.

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

15 - FRUSTA E SPERONI

In campo gara ed in campo prova è proibito l'uso di frusta, la cui lunghezza superi i 75 cm. ovvero con piombo all'estremità.

In campo prova, esclusivamente per il lavoro in piano, è autorizzato l'uso della frusta lunga da dressage.

E' proibito l'uso di speroni che possano ferire il cavallo.

E' proibito l'impiego da terra di qualsiasi frusta, ad esclusione di quella utilizzata per il movimento alla corda, ove sia previsto uno spazio riservato.

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

16 – RICOGNIZIONE DEL PERCORSO

Alla ricognizione del percorso sono ammessi i concorrenti interessati, gli eventuali loro accompagnatori tecnici, nonché rappresentati della stampa autorizzati dal Comitato organizzatore.

La ricognizione del percorso può essere effettuata nella tenuta prescritta una sola volta, a piedi, prima dell'inizio di ogni prova, anche nelle prove con barrages.

Il divieto di entrare in campo dovrà essere segnalato a mezzo di un cartello "campo chiuso" piazzato all'ingresso o bene in vista, in mezzo al campo. L'autorizzazione ad entrare sarà data dalla Giuria con il suono della campana e l'annuncio con altoparlante.

In categorie con un numero elevato di partecipanti, a discrezione del Presidente di Giuria d'intesa con il Comitato Organizzatore, possono essere autorizzate due ricognizioni del percorso e precisamente una prima all'inizio ed una durante lo svolgimento delle categorie stesse, preannunciando prima dell'inizio a quale numero di testiera sarà effettuata l'interruzione.

Nelle prove in due manches che prevedono due percorsi differenti, la ricognizione deve essere autorizzata anche prima del secondo percorso.

Salvo autorizzazione della Giuria, è proibito ai concorrenti, sotto pena di eliminazione, di entrare a piedi nel campo di gara, a prova iniziata.

17 PRESENTAZIONE DEI CONCORRENTI IN CAMPO

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

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

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

19 - CAMPO DI PROVA

Il campo prova è uno spazio recintato destinato dalla Organizzazione all'esercizio dei cavalli partecipanti alle gare; la responsabilità della sua funzionalità è di competenza del Direttore di Campo. Per il lavoro dei cavalli i concorrenti potranno utilizzare esclusivamente i campi prova negli orari stabiliti dal Comitato Organizzatore (in accordo con il Presidente di Giuria) secondo le norme del presente Regolamento.

Le dimensioni e la natura del terreno del Campo Prova devono essere tali da garantire la buona conservazione dei cavalli, nonché un uso adeguato e rispondente alle finalità previste.

Ove necessario, il numero dei concorrenti, ammessi al lavoro preparatorio nei Campi di Prova, sarà limitato proporzionalmente alle dimensioni dei Campi stessi. Compete al Presidente di Giuria determinare tale numero ed assicurare, mediante l'opera dell'apposito Commissario, il regolare avvicinarsi dei concorrenti nel numero fissato e nella successione stabilita dall'ordine di partenza.

Salvo prescrizioni particolari della Giuria e/o del Comitato Organizzatore è permesso lavorare i cavalli in Campo Prova da due ore prima dell'inizio della prima categoria a un'ora dopo la fine dell'ultima categoria della giornata. Salvo gli orari prima detti, il Campo Prova deve essere considerato chiuso.

L'ingresso al Campo Prova è limitato strettamente alle persone addette ai lavori nel numero massimo di una per ogni binomio e con le limitazioni eventualmente previste dal presente Regolamento, dalla Regolamentazione e da eventuali norme particolari stabilite dalla F.I.S.E.

L'assistenza sanitaria (compresa ambulanza) e veterinaria deve essere garantita da mezz'ora prima dell'inizio della prima gara a mezz'ora dopo il termine dell'ultima gara.

Il giorno precedente l'inizio del concorso il Campo Prova può essere considerato aperto, ma senza l'obbligo dell'assistenza sanitaria (compresa ambulanza) e veterinaria.

Dal giorno precedente quello d'inizio delle gare e per l'intera durata del concorso, è obbligatorio l'uso del cap da parte di chiunque monti a cavallo nei campi di prova effettuando dei salti.

L'uso del cap non è obbligatorio per coloro che si limitano al lavoro in piano.

I Giovanissimi, gli Juniores e gli Young Riders devono portare il cap allacciato anche nel lavoro in piano.

In Campo Prova è proibito lavorare i cavalli alla corda. In Campo Prova devono essere disposti almeno due ostacoli (uno dritto ed uno largo), inquadrati dalle prescritte bandiere, rossa a destra e bianca a sinistra, che definiscano e regolino la direzione dei salti. In sostituzione delle bandiere possono essere dipinte le estremità dei ripari in vernice bianca e rossa così che la punta dei ripari/candelieri indichi la direzione del salto.

Ove le dimensioni del Campo lo consentano, a giudizio della Giuria, potranno essere collocati più ostacoli ed eventualmente una combinazione.

Non si possono saltare ostacoli di dimensioni superiori di 10 cm. (altezza e/o larghezza) rispetto alle dimensioni massime previste per la categoria in programma che si sta svolgendo e comunque non superiore i cm. 160 di altezza e cm 180 di larghezza.

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

E' vietato l'uso di barriere monocolori.

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

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

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

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

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

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

- altezza degli estremi delle barriere non superiori a m. 1,20
- fronte dell'ostacolo non inferiore a m 4,00
- possibilità delle singole barriere di cadere indipendentemente.

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

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

Nei casi in cui siano collocati più di due ostacoli, una sola barriera a terra davanti ad un ostacolo, (diritto), può essere collocata ad una distanza non inferiore a m. 2,50 dall'ostacolo stesso. L'altezza di tale ostacolo non deve essere superiore a quella prevista per la categoria cui il binomio è iscritto e comunque massima di m. 1,30. Una barriera a terra può essere posizionata anche dalla parte in cui il cavallo si riceve, ma deve essere posta alla stessa distanza di quella di invito e comunque non inferiore a m. 2,50.

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

19.1 – Normativa per l'accesso al campo prova durante i concorsi

E' consentito l'ingresso al campo prova alle seguenti persone:

Per accompagnare Cavalieri Juniores:

1 – l'Istruttore Federale di 1°, 2° e 3° livello

2 – OTB (con almeno il 1° grado) e Tecnici di Equitazione di campagna (con almeno il 1° grado) con delega scritta dall'istruttore dell'allievo

Per accompagnare Cavalieri Seniores e/o Young Riders che abbiano compiuto il 18° anno di età:

1 – l'Istruttore Federale di 1°, 2° e 3° livello

2 – OTB (con almeno il 1° grado) e Tecnici di Equitazione di campagna (con almeno il 1° grado) con delega scritta dall'istruttore dell'allievo

3 – Personale a seguito dei Cavalieri, anche non Patentato Federale, ma delegato dal cavaliere per iscritto già nell'atto d'iscrizione al concorso, purchè lo stesso personale abbia compiuto il 16° anno di età

I Comitati Organizzatori se lo desiderano hanno facoltà di identificare (bracciale, braccialetto, tesserino ecc.) le persone autorizzate.

L'elenco delle categorie aventi diritto all'ingresso al campo di prova deve essere appeso all'ingresso dello stesso.

Il personale autorizzato all'ingresso al campo di prova è responsabile del comportamento all'interno del campo di prova stesso.

Altre persone al di fuori di quanto sopra indicato non sono ammesse al campo di prova.

21 - CAMPANA

La campana viene utilizzata per comunicare con il concorrente.

Essa serve:

- a) ad autorizzare i concorrenti ad entrare in campo per la ricognizione del percorso;
- b) a dare il segnale di partenza, dopo tale segnale il concorrente deve partire entro 45"; se il concorrente non ha tagliato la linea di partenza alla fine dei 45", il tempo del suo percorso inizierà in quel preciso momento. Dopo che la campana è stata suonata per indicare al concorrente la partenza, la Giuria può, per circostanze impreviste, interrompere il conto alla rovescia dei 45";

Qualora il conteggio dei 45", a disposizione del concorrente per tagliare il traguardo di partenza dal suono della campana, venga interrotto dal Giudice che presiede la categoria per circostanze impreviste, il conteggio dei secondi riprenderà dal momento in cui è stato interrotto.

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

Allo scadere dei 45" il concorrente ha a disposizione il tempo limite per effettuare il percorso.

Allo scadere del tempo limite il concorrente viene eliminato.

Il concorrente viene altresì eliminato qualora impieghi più di 45", dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso è iniziato, a saltare il 1° ostacolo

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

- c) ad interrompere il percorso a seguito di un fatto imprevisto;
- d) a segnalare che l'ostacolo deve essere ripetuto dopo un rifiuto con spostamento o rovesciamento dell'ostacolo stesso o di una bandiera che lo delimita;
- e) a dare il segnale di riprendere il percorso dopo una interruzione;
- f) a segnalare - con suoni ripetuti - l'eliminazione ed il conseguente ordine di lasciare il campo.

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

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

24 - GRAFICO DEL PERCORSO

Il grafico del percorso, contenente tutte le indicazioni necessarie, deve essere affisso, in modo visibile, nelle prossimità del campo di prova o di gara, almeno 30 minuti prima dell'inizio della categoria. Una copia deve essere consegnata alla Giuria.

Il grafico dovrà riportare: gli ostacoli progressivamente numerati, con l'indicazione di gabbie, doppie gabbie e di quelli per eventuali barrages; le combinazioni da considerare chiuse o parzialmente chiuse; le linee di partenza e di arrivo; gli eventuali passaggi obbligati, la lunghezza del percorso, la velocità richiesta; il tempo massimo ed il tempo limite; la tabella usata per il computo degli errori.

Quando il grafico non precisi il tracciato (con una linea continua), il cavaliere è libero di passare dove meglio crede, purché superi gli ostacoli secondo la direzione e la progressione indicate dal loro numero.

Quando invece il tracciato è indicato con una linea continua, il cavaliere dovrà seguire il percorso attenendosi strettamente alla linea tracciata lasciando gli ostacoli, le aiuole o qualunque altro elemento esistente sul campo, segnalati sul grafico (anche se non fanno parte del percorso) dalla parte per ciascuno indicata.

Una volta esposto, il grafico non può essere modificato se non con l'autorizzazione della Giuria. La Giuria dovrà a sua volta preavvisare i concorrenti delle variazioni apportate e far modificare i grafici esposti.

I concorrenti hanno il dovere di consultare il grafico definitivo prima di entrare in campo ed hanno comunque l'obbligo di attenersi a tutte le indicazioni in esso contenute anche nei casi di eventuali divergenze con gli elementi indicativi in campo, dovute ad errori od omissioni, sugli ostacoli o sul percorso (numeri, bandiere ecc.).

32 – PENALITÀ E RELATIVE TABELLE

32.1 - Generalità

Gli errori sono computati in punti di penalità o in secondi in funzione delle seguenti tabelle

Devono essere presi in considerazione gli errori commessi tra la linea di partenza e quella di arrivo.

32.2 – Tabella A

Prima disobbedienza	4 punti
Ostacolo abbattuto saltando (per i muri caduta di uno o più mattoni o cupole)	4 punti
Errore alla riviera	4 punti
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo	
Penalità	4 punti
Di tempo – correzione secondi	4
Seconda disobbedienza (le disobbedienze si addizionano non solo allo stesso ostacolo, ma anche nell'insieme del percorso)	Eliminazione
Tempo massimo superato per ogni 4 secondi iniziati	1 punto
Tempo massimo superato nei barrages per ogni secondo iniziato	1 punto
Tempo limite superato	Eliminazione
Caduta	
<i>Nei concorsi di qualsiasi formula</i>	
prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi	Eliminazione
<i>Prove di Campionato o assimilate</i>	
Prima caduta del cavaliere	8 punti
prima caduta del cavallo o seconda del cavaliere	Eliminazione

N.B. nelle categorie riservate a Brevetti, Esordienti, Debuttanti e Giovani Cavalli il binomio, eliminato per seconda disobbedienza, può proseguire – comunque non oltre la terza disobbedienza

32.3 - Tabella C

Gli errori sono calcolati in secondi che si aggiungono al tempo impiegato dal concorrente per effettuare il percorso.

Il coefficiente di penalizzazione per ogni ostacolo abbattuto è di 4 secondi -3 secondi nei barrage e nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive.

Ostacolo abbattuto saltando (per i muri caduta di uno o più mattoni o cupole)	4 secondi
Errore alla riviera	4 secondi
nei barrage e nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive	3 secondi
Prima disobbedienza	nessuna
Seconda disobbedienza	Eliminazione
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo: correzione del tempo in secondi	4
Caduta	
<i>Nei concorsi di qualsiasi formula</i>	
prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi	Eliminazione
<i>Prove di Campionato o assimilate</i>	
prima caduta del cavaliere	nessuna
prima caduta del cavallo o seconda del cavaliere	Eliminazione
Tempo limite superato	Eliminazione

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

N.B. nelle categorie riservate a Brevetti, Esordienti, Debuttanti e Giovani Cavalli il binomio, eliminato per seconda disobbedienza, può proseguire – comunque non oltre la terza disobbedienza – la sua prova fino al termine.

33 – ELIMINAZIONI

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

33.1 - Cause di eliminazione a discrezione della Giuria:

- non entrare in campo alla chiamata del proprio numero;
- entrare in campo non a cavallo od uscire a piedi;
- ricevere aiuti di compiacenza;
- entrare in campo a piedi dopo l'inizio della categoria;
- non fermarsi al suono della campana;
- non riprendere il percorso nello stesso punto in cui è avvenuta la caduta (prove di campionato - vedi art. 29.3);
- non indossare la tenuta regolamentare;
- saltare un ostacolo in campo dopo aver tagliato la linea di arrivo, salvo il salto di un ostacolo situato dopo l'arrivo nella stessa direzione dell'ultimo del percorso e non facilmente evitabile.

33.2 - Cause di eliminazione automatica applicata dalla Giuria:

- saltare in campo un ostacolo prima del suono della campana;
- partire prima che sia dato il segnale della campana e saltare o tentare di saltare il primo ostacolo del percorso;
- superare il tempo limite;
- mostrare al cavallo un ostacolo da saltare prima della partenza (non è penalizzato mostrare l'ostacolo dopo un rifiuto);
- incorrere in una difesa del cavallo superiore a 45" di seguito durante il percorso;
- impiegare più di 45" a saltare un ostacolo sia in caso di disobbedienza sia in caso di caduta;
- saltare un ostacolo senza aver rettificato un errore di percorso;
- nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi – nelle prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavallo o seconda del cavaliere;
- saltare un ostacolo non nell'ordine indicato;
- saltare un ostacolo non facente parte del percorso;
- omettere di saltare un ostacolo del percorso;
- saltare un ostacolo in senso contrario a quello indicato dalle bandiere;

- m) saltare un ostacolo abbattuto a seguito di disobbedienza prima che sia stato rimesso in ordine. Qualora, però, un concorrente salti un ostacolo abbattuto che trovasi in tale situazione da prima dell'inizio del percorso o, comunque, per causa non ad egli attribuibile, il superamento di detto ostacolo non comporta né eliminazione né penalizzazione. Resta tuttavia al concorrente, accortosi in tempo di un ostacolo abbattuto, la possibilità di arrestarsi, di farlo sistemare e di riprendere il percorso. Il tempo necessario per la sistemazione deve essere neutralizzato;
- n) ripartire dopo un'interruzione senza aver atteso il suono della campana;
- o) saltare più di una volta un ostacolo facoltativo in campo o saltarlo in senso contrario;
- p) non ripetere tutti i salti di una gabbia o doppia gabbia dopo un rifiuto, uno scarto (o una caduta nelle prove di campionato);
- q) non saltare separatamente ogni elemento di una gabbia o doppia gabbia;
- r) saltare il primo ostacolo del percorso senza aver tagliato il traguardo di partenza;
- s) non passare a cavallo il traguardo di arrivo prima di lasciare il campo;
- t) uscire, concorrente e/o cavallo, dal campo prima della fine del percorso, così come prima di tagliare il traguardo di partenza senza la autorizzazione della Giuria;
- u) accettare a cavallo qualsiasi oggetto durante il percorso salvo gli occhiali ed il cap;
- v) non uscire da una gabbia chiusa secondo la giusta direzione o apportare o fare apportare spostamenti agli elementi costituenti la gabbia stessa;
- w) uscita del cavallo scosso da una gabbia chiusa;
- y) commettere la seconda disobbedienza nell'insieme del percorso.
- z) impiegare più di 45", dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso sia iniziato, per saltare il 1° ostacolo

Il concorrente, che, eliminato, non obbedisce all'ordine dato dalla Giuria con il suono della campana di interrompere il percorso, è passibile di ammenda.

Qualora persista nell'inosservanza, malgrado il nuovo ordine dato dalla Giuria con un successivo suono della campana, è passibile di squalifica.

34 - SALTO FACOLTATIVO DOPO ELIMINAZIONE O RITIRO

Un concorrente eliminato o ritiratosi durante il percorso è autorizzato, prima di lasciare il campo, ad effettuare un solo tentativo su un ostacolo del percorso nella debita direzione. Sono escluse le combinazioni.

Qualora un concorrente sia stato eliminato per caduta non è autorizzato ad effettuare il salto di prova.

Il concorrente che non si attiene a quanto sopra è punibile con una ammenda ed è invitato dalla Giuria, con il suono della campana ad abbandonare il campo.

Qualora egli persista nella inosservanza, è passibile anche di squalifica.

39 - RECLAMI

39.1 - Facoltà e modalità

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai concorrenti partecipanti e/o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la F.I.S.E. Per la rappresentanza dei Giovanissimi, degli Juniores e degli Juniores-Allievi valgono le norme previste dall'apposito paragrafo.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare, durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

I reclami, sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di 52 €

39.2 - Termini di presentazione

Sotto pena di nullità, i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

1) prima dell'inizio di una prova, in relazione ad ogni irregolarità riguardante gli ostacoli e le loro dimensioni, le distanze, il percorso, il previsto ordine di partenza, la qualificazione dei concorrenti e dei cavalli anche per quanto attiene alle limitazioni di partecipazione alla gara, e la formula della categoria;

2) entro mezz'ora dalla proclamazione dei risultati, in relazione ad ogni irregolarità riguardante l'osservanza del previsto ordine di partenza, i risultati individuali e la classifica della categoria nonché ogni altro inconveniente avvenuto durante la gara stessa;

3) entro un'ora dalla proclamazione dei risultati, in relazione ad ogni irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei cavalli avvenute sia in buona fede o per negligenza che in modo fraudolento.

39.3 - Decisioni in prima istanza

I reclami di cui al punto 1) del precedente articolo devono essere presentati al Presidente di Giuria cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi.

I reclami di cui ai punti 2) e 3) devono essere diretti alla Giuria e presentati per il tramite del Presidente di Giuria il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di dirimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami decideranno collegialmente il Presidente di Giuria ed i membri della Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente di Giuria).

Le decisioni in ordine ai reclami di cui ai punti 2) e 3) devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine dell'ultima categoria della giornata.

39.4 - Appello

Contro il verdetto emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere in seconda istanza alla F.I.S.E. la quale sottoporrà il reclamo alla inappellabile decisione del Consiglio federale o, per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale ed interregionale, il reclamo in seconda istanza dovrà essere presentato al competente Comitato Regionale il quale sottoporrà il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale.

I reclami diretti in seconda istanza alla F.I.S.E. o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità, devono essere accompagnati da un deposito di 103 € e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

1° grado Qualificato

Sono i cavalieri in possesso del 1° grado che abbiano conseguito 5 percorsi netti agli ostacoli in categorie C130 o categorie di eguale entità comunque programmate e dotate di premi in denaro (si considera il percorso base o nelle categorie a fasi l'insieme delle due fasi stesse), Si prendono in considerazione i risultati conseguiti in un arco di tempo compreso tra il 1 gennaio dell'anno precedente e la data di conseguimento della Qualifica.

Sono, inoltre, considerati qualificati i cavalieri in possesso del 1° grado che abbiano conseguito i piazzamenti per il passaggio di grado e per un qualsiasi motivo non lo abbiano ritirato, come pure i 1° grado che in possesso della Patente di 2° grado, a rinnovo annuale, abbiano optato per la retrocessione della stessa.

Il possesso della Patente di 1° grado Qualificato permane fino a quando il cavaliere deciderà di passare al grado successivo previa acquisizione delle previste qualifiche.

Per l'attestazione del possesso della qualifica si fa riferimento al "Libretto del cavaliere" o in mancanza è valida autocertificazione sottoscritta dall'interessato se maggiorenne o dall'Istruttore se minorenni.

I cavalieri in possesso del 1° grado Qualificato possono partecipare alle categorie C135 o a categorie di altezza simile, ma, qualora abbiano preso parte a categorie C135, nella stessa manifestazione non potranno più prendere parte, in gara, alle categorie C115 salvo che vi partecipino con un Giovane Cavallo.

Analogamente non potranno partire in gara, nella stessa manifestazione, a categorie C135 qualora abbiano preso parte a categorie C115 salvo che tale partecipazione sia avvenuta con un Giovane Cavallo.

2° grado

Il cavaliere in possesso del 2° grado e che a rinnovo annuale rinunci a tale qualifica, può retrocedere esclusivamente al 1° grado Qualificato. La retrocessione al 1° grado potrà avvenire solo dopo 3 anni di inattività agonistica su specifica richiesta del cavaliere stesso.

Il cavaliere che dalla Patente di 2° grado sia passato a quella di 1° grado Qualificato, potrà richiedere a successivo rinnovo annuale la patente di 2° grado senza dover riacquisire i piazzamenti necessari

	C115	C120	C130	C135	C140	C145	C150
Brevetto Qual	♦						
1° grado	♦	♦	♦				
1° grado Qual	♦ salvo quanto prima previsto per la partecipazione alle C135	♦	♦	♦ salvo quanto prima previsto per la partecipazione alle C115			
2° grado				♦	♦	♦	♦

4 – CATEGORIE PER I CONCORSI DI SALTO OSTACOLI

Le categorie previste sono le seguenti:

categoria	Limitazione patenti	H.max
A100	B – B Qualificato – 1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.00
A105	B – B Qualificato – 1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.05
A110	B – B Qualificato – 1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.10
A115	B Qualificato – 1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.15
A120	1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.20
A125	1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.25
A130	1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.30
A140	2° grado	1.40
BP60	A da 6 mesi con pony – B e B Qualificato con pony	0.60
B80	A da 6 mesi – B e B Qualificato con pony	0.80
BP90	B e B Qualificato con pony	0.90
B100	B – B Qualificato	1.00
B110	B – B Qualificato	1.10
EP80	B e B Qualificato con pony	0.80
E100	B – B Qualificato	1.00
E105	B – B Qualificato	1.10
E110	B – B Qualificato	1.10
E115	1° grado – 1° grado Qualificato - 2° grado	1.15
H100	B Qualificato – 1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.00
H110	B Qualificato – 1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.10
H115	B Qualificato – 1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.15
H120	1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	1.20
H125	2° grado	1.25
4 anni	B Qualificato – 1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	Art. 4.5
5 anni	1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	Art. 4.6
6 anni	1° grado – 1° grado Qualificato – 2° grado	Art. 4.7

Categorie Comuni

categoria	formula	partecipazione	H.max
C115	libera programmazione escluse a punti e a difficoltà progressive	1° grado e Brevetto qualificato 1° grado Qualificato (vedi eccezioni art.2.1 – 1° grado Qualificato)	1.15
C120	libera programmazione escluse a punti e a difficoltà progressive	1° grado e 1° grado Qualificato	1.20
C130	libera programmazione	1° grado e 1° grado Qualificato – 2° grado con pony	1.30
C135	libera programmazione	2° grado – 1° grado Qualificato (vedi eccezioni art.2.1 – 1° grado Qualificato)	1.35
C140	libera programmazione	2° grado	1.40
C145	libera programmazione	2° grado	1.45
C150	libera programmazione	2° grado	1.50

DISCIPLINA DELLE AUTORIZZAZIONI A MONTARE

Patente	Come si ottiene	Come si rinuncia	A che attività nazionale	abilita internazionale
A	Tramite Ente affiliato FISE è necessario richiedere la Patente e presentare la documentazione sanitaria	Non rinnovando	B80 con cavalli (dopo 6 mesi di possesso della Patente)	
B Qualificato Non costituisce patente ma qualifica a partecipare a determinate categorie	Per Brevetto Qualificato si intende <u>solamente</u> il cavaliere in possesso della Patente B che abbia ottenuto i 5 percorsi netti agli ostacoli in categorie B110. Si prendono in considerazione i risultati conseguiti in un arco di tempo compreso tra il 1 gennaio dell'anno precedente e la data di conseguimento della Qualifica	Non è consentita rinuncia	A100 – A110 B80 con pony B100 - B110 E100 - E105 - E110 H100 - H110 - H115 C115	
1° GRADO	Per l'ottenimento l'interessato deve aver conseguito i seguenti punteggi: Junior = 1000 punti Senior = 700 punti Come da normativa della DAM le C115 vengono parificate alle B110 per il raggiungimento dei punti utili	E' consentita la retrocessione a Brevetto su richiesta dell'interessato, ma per l'eventuale rientro al 1° grado deve riottenere i punti previsti come da normativa specifica	A100 – A110 – A120 – A130 E115 H100 - H110 - H115 - H120 C115 - C120 - C130	CSI * - ** categorie fino a mt. 1,30 CSI *** o superiori solo a categoria fino a mt. 1,30 se riservate (Junior – Children – JR – Ladies – Veterani – Pony – ecc..)
2° GRADO	L'interessato deve aver conseguito 10 percorsi netti (si considera il percorso base o nelle categorie a fasi consecutive l'insieme delle due fasi) in categorie da 1.30 o da 1.35, con l'obbligo che almeno 5 siano conseguiti in categorie da 1.35. La validità di tali risultati decorre dal 1 gennaio dell'anno che precede la richiesta del passaggio di grado alla data della richiesta stessa. Le categorie per essere qualificanti devono essere dotate di premi in denaro.	A richiesta dell'interessato Al <u>1° grado Qualificato</u> a rinnovo annuale Al <u>1° grado</u> (a rinnovo annuale) esclusivamente in caso di inattività agonistica per più di 3 anni <u>Il ritorno al 2° grado</u> è consentito a rinnovo annuale ma senza obbligo di riacquisire i piazzamenti necessari per il suo ottenimento	A100 – A110 – A120 – A130 – A140 E115 H100 - H110 - H115 - H120 H125 C130 con pony se junior C135 - C140 - C145 - C150	Può partecipare a qualsiasi concorso internazionale in Italia e all'estero, in tali concorsi può partecipare a qualsiasi categoria, salvo particolari prescrizioni nell'avant-programma (es. categorie riservate).

Allegato I

COSTRUZIONE OSTACOLI DURANTE LE GARE

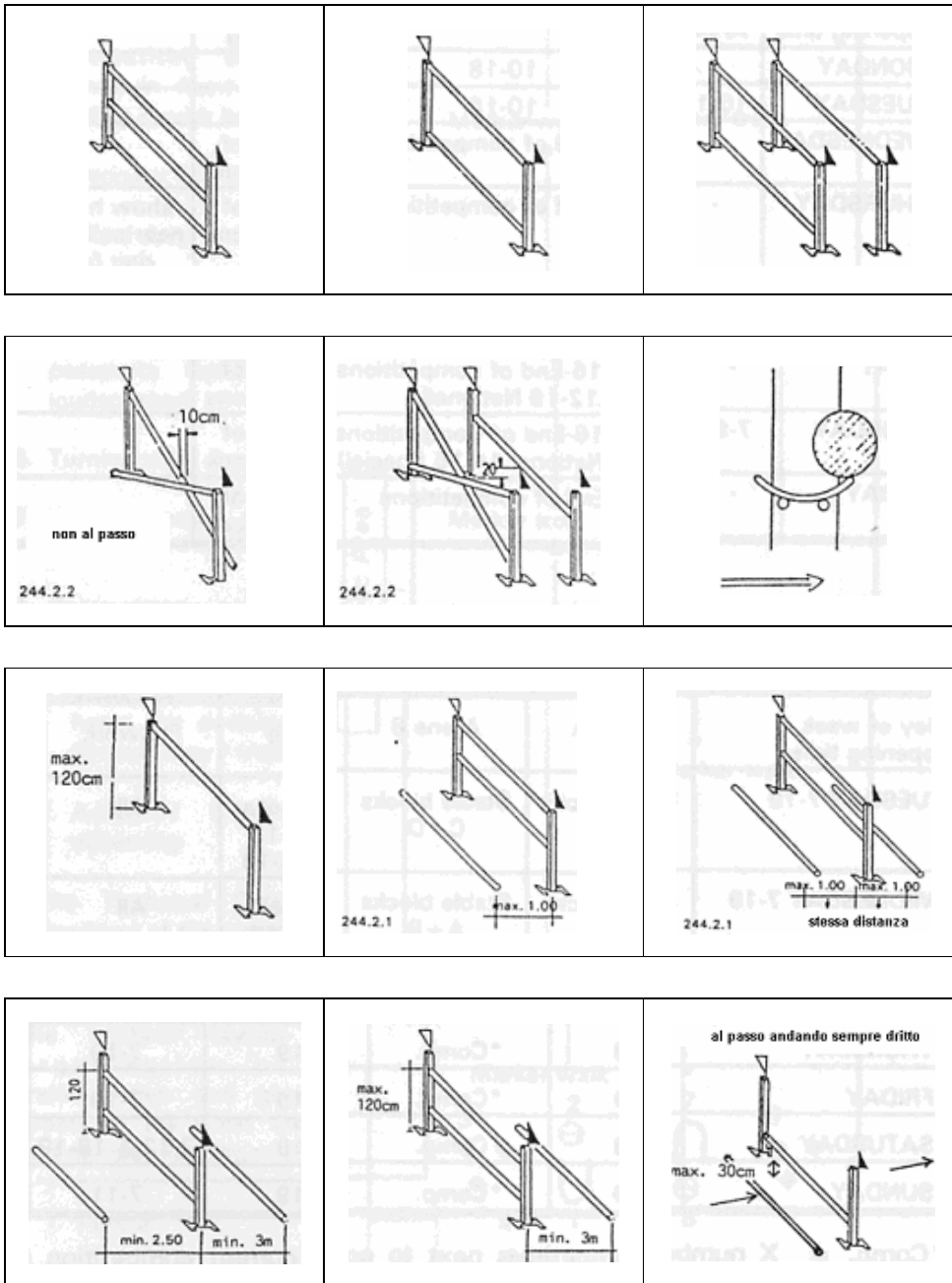
DIMENSIONI MASSIME

- Categorie inferiori o uguali a mt. 1.40: fino a 10 cm più alto e più largo della categoria in corso
-
- Categorie superiori a mt. 1.40: altezza massima mt. 1.60 larghezza massima mt. 1.80 QUALUNQUE SIA IL TIPO DI CATEGORIA
-
- Barriera a nudo: h max mt. 1.20
-
- Barriera al passo, con appello, h max cm. 30.

BARRIERE A TERRA (Si possono utilizzare solo con un minimo di 3 ostacoli in campo prova)

- PIEDE
 - Davanti **max** mt. 1.00
 - Dietro **max** mt. 1.00 (se **anche** davanti, uguale distanza)
 -
- A TERRA
 - COMUNQUE SOLTANTO SU VERTICALI h MAX mt. 1.30
 - Davanti **min.** mt. 2.50
 - Dietro **min.** mt. 3.00

Campo prova prima della gara **Autorizzati** (ostacoli consentiti)



Per categorie fino ad 1.40m non si possono saltare ostacoli di dimensioni superiori di 10 cm. (altezza e/o larghezza) rispetto alle dimensioni massime previste per la categoria in programma che si sta svolgendo. Se la categoria è più di 1.40m o non ci sono gare in corso, gli ostacoli del campo prova non possono superare il 1.60m in altezza e 1,80m di larghezza.

Campo prova prima della gara
Non autorizzati

