



**REGOLAMENTO  
MONTA DA LAVORO  
INTERNAZIONALE FITE**  
e  
**Documento Integrativo e Attuativo  
per le gare nazionali  
Fitetrec ANTE  
(2009)**

**FEDERAZIONE INTERNAZIONALE  
di TURISMO EQUESTRE**  
**COMMISSIONE TECNICA INTERNAZIONALE di MONTA DA LAVORO**  
Commission Technique Internationale d'Equitation de Travail  
**(C.T.I.E.T.)**

**FITETREC-ANTE ITALIA**  
**Federazione Italiana Turismo Equestre e TREC – ANTE**

**PREMESSA**

Le gare di Monta da Lavoro sono state create per mostrare le tecniche equestri sviluppate dai cavalieri che usano i cavalli in differenti modi per lavorare nei campi e con gli animali. La Monta da Lavoro è una occasione di incontro tra più culture equestri e una opportunità di confrontarsi sul piano sportivo.

Il presente regolamento è stato redatto sulla base del lavoro già realizzato dai paesi che hanno organizzato il campionato europeo di Monta da Lavoro. Il regolamento è strutturato con equità sportiva e rispetto delle culture e delle tradizioni equestri relative all'equitazione da lavoro riconosciuta dalla FITE Federazione Internazionale Turismo Equestre. Le culture equestri sono:

- Monta da Lavoro Italiana
- Monta Camargue
- Doma Vaquera
- Monta Portoghese
- Monta Americana o Western



Uno dei punti più importanti è **che tutte le prove devono essere eseguite con le redini tenute in una sola mano. I concorrenti possono tenere le redini con una mano a loro scelta, ma non possono, pena l'eliminazione, cambiare mano durante la gara.**

Organizzazione

Le gare di Monta da Lavoro (di seguito MdL) comprendono le seguenti fasi:

- Addestramento (dressage)
- Abilità cronometrata (velocità)
- Sbrancamento individuale (cattle-cutting)
- Sbrancamento a squadre (team penning)

Queste si articolano in due distinte graduatorie

### 1^ CLASSIFICAZIONE: PER SQUADRE

Prova a squadre: le squadre saranno composte da 4 cavalieri più 2 di riserva per paese partecipante che riconosce una cultura equestre. La composizione della squadra è determinata dalle autorità riconosciute dalla FITE per ogni cultura equestre nei vari paesi. Per l'Italia a livello internazionale viene riconosciuta la FITETREC-ANTE che ha autorità di decisione nelle competizioni extra-nazionale. I concorrenti devono indossare l'abbigliamento tradizionale corrispondente alla cultura della MdL per la quale concorrono.

La prova è calcolata in base alla somma dei punti assegnati seguendo la tabella dei punteggi (vedi appendice 1 pag. 14) prendendo i 3 migliori punteggi della squadra di ognuna delle 4 gare che compongono il campionato.

Nei campionati nazionali gli organizzatori possono fare gare OPEN, in altre parole fanno delle gare aperte a tutti i cavalieri anche stranieri. In questo caso campione nazionale sarà la squadra nazionale che avrà totalizzato la migliore posizione in classifica.

La fase di sbrancamento comprende 2 sottosezioni:

- Una conforme alle disposizioni del presente regolamento
- L'altra conforme alle disposizioni del regolamento delle prove di team penning descritte e contenute nelle norme della Monta Western

Ogni sottosezione sarà soggetta ad una valutazione di coefficiente 1

### 2^ CLASSIFICAZIONE: INDIVIDUALE

Prova individuale: la prova è calcolata in base alle prestazioni individuali dei concorrenti nelle quattro gare.



I risultati ottenuti dai concorrenti che indossano l'abbigliamento tradizionale corrispondente alla cultura della MdL per la quale essi sono entrati nella competizione, in altre parole membri della squadra e loro sostituti, saranno validi per questa prova.

## PARTECIPAZIONE DI CAVALIERI E CAVALLI

**PARTECIPAZIONE:** la partecipazione alle gare internazionali avviene dopo formale richiesta al paese organizzatore, fatta dalla federazione o associazione iscritta alla FITE. Nelle gare nazionali possono essere accettate partecipazioni scritte in carta semplice.

La data ultima di partecipazione è fissata dalla **Commissione Tecnica Internazionale di Monta da Lavoro e Turismo Equestre (di seguito CTIET)** conformemente alle prescrizioni del comitato organizzatore. Le richieste che arrivano dopo tale data non sono ritenute valide.

**CAVALLI:** I cavalli di 5 anni o più con certificato identificativo del paese di origine in conformità con la legislazione della Comunità Europea sono autorizzati a prender parte alla gara.

**RECLAMI:** ogni reclamo deve essere depositato al Presidente di Giuria e obbligatoriamente prima che la gara nella quale il problema è sorto sia terminata. Tutti i reclami sono accompagnati dal versamento obbligatorio di €50.00. I reclami fatti dopo la fine della manifestazione non sono validi.

## ABBIGLIAMENTO CAVALIERI E BARDATURA CAVALLI

**ABBIGLIAMENTO PER IL CAVALIERE:** i concorrenti partecipanti al campionato devono indossare l'abito tradizionale corrispondente alla cultura di equitazione da lavoro al titolo della quale sono entrati nella competizione.

**BARDATURA:** i cavalli partecipanti al campionato devono avere selle e finimenti coerenti con il tipo di monta corrispondente alla cultura della MdL praticata.

## **GIURIA**

La giuria delle gare di MdL comprende:

- ❖ una Giuria di Campo composta da:
  - Un rappresentante per cultura equestre preso dalla lista nazionale dei giudici di MdL dei paesi partecipanti.
  - Un Presidente di Giuria designato dal CTIET
  
- ❖ Una Commissione d'Appello composta da:
  - Un rappresentante dei vari paesi partecipanti alla competizione. Non sono compresi cavalieri partecipanti alla gara e giudici che fanno parte della Giuria di Campo. I



membri della Commissione d'Appello devono essere scelti per il loro profilo sportivo di integrità e imparzialità.

- ❖ Una Giuria d'Appello composta dai membri del Bureau della FITE.

### PRESIDENTE DI GIURIA

Il ruolo del Presidente di Giuria è di sorvegliare la stretta applicazione del regolamento in conformità con gli interessi generali, allo scopo di garantire il corretto svolgimento del campionato e lo spirito sportivo. In nessuna circostanza il Presidente di Giuria può, di sua iniziativa o spinto da terzi, prendere una decisione che vada contro il regolamento. In caso di controversia, il suo ruolo comporta l'attivazione della Commissione d'Appello che sarà incaricata di studiare il problema e dare risoluzione alla Giuria d'Appello che ha l'autorità suprema a decidere.

### TUTELA dei CAVALLI

In ragione della MdL tradizionale in uso dal concorrente e per valorizzare l'addestramento del cavallo, il Presidente di Giuria può, di sua iniziativa o quando richiesto dai membri di giuria, o ancora a seguito di un reclamo, chiedere al veterinario ufficiale di effettuare un'ispezione per controllare le condizioni dei cavalli e il buono stato dei cavalli partecipanti alla competizione. In caso di lesioni protratte nel tempo, problemi fisici prolungati nel tempo a carico del cavallo, il Presidente di Giuria può eliminare il concorrente dopo la consulenza con il veterinario ufficiale.

### ADDESTRAMENTO

La giuria della prova di addestramento è costituita da un giudice per cultura equestre riconosciuta dal CTIET e da un Presidente di Giuria, tutti designati dal CTIET.

Il Presidente di Giuria partecipa alla valutazione dei cavalieri e dirige il corretto svolgimento delle prove, in uno spirito di imparzialità e correttezza.

Tutti i giudici devono essere iscritti nella lista Giudici di specialità MdL dei loro paesi.

I giudici sono collocati lungo il lato corto di fronte all'ingresso e lungo i lati lunghi. Il Presidente si trova al centro del lato corto, accanto a lui ci sono altri due giudici posti uno a destra ed uno a sinistra. Gli altri membri sono collocati nei due lati lunghi del rettangolo.

Ogni giudice è indipendente dagli altri e deve formulare il proprio giudizio in modo autonomo. Ogni volta che sia possibile i membri della giuria devono trovarsi in postazioni individuali.

Ogni giudice deve disporre obbligatoriamente di un segretario con il compito di annotare e registrare il suo commento nel protocollo di valutazione.

La giuria è assistita per tutto lo svolgimento della gara da un veterinario ufficiale che deve rendersi disponibile su richiesta del Presidente di Giuria obbligatorio nelle gare internazionali.



Il Presidente di Giuria suona una campanella per informare ogni concorrente che può iniziare la sua prova. I concorrenti hanno a disposizione un minuto dopo il suono della campanella per iniziare la loro prova. I concorrenti non devono entrare in rettangolo prima del suono della campanella, pena l'eliminazione.

### ABILITA' CRONOMETRATA (VELOCITA')

La prova di velocità è arbitrata dal Presidente di Giuria. Il Presidente di Giuria è assistito in questo compito da un segretario incaricato di segnare le penalità dei concorrenti (vedi punto 4 pag. 11) su un foglio del punteggio e passare il risultato al segretario della competizione generale per l'esposizione e renderli visibili ai concorrenti.

Dopo ogni concorrente il Presidente di Giuria o lo speaker ufficiale annuncia al pubblico il risultato che è stato totalizzato.

### ASSISTENTI ED AIUTANTI DI CAMPO

Gli assistenti e gli aiutanti di campo devono essere in servizio nel corso della gara. Il loro compito è di osservare che nessun incidente si verifichi durante lo svolgimento della manifestazione, di organizzare il pre-riscaldamento e di far rispettare l'ordine di entrata nel rettangolo di gara.

Il commissario che dirige gli assistenti e gli aiutanti sono in diretto contatto con il Presidente di Giuria.

Durante la prova di velocità ci deve essere un numero sufficiente di aiutanti di campo attorno al percorso per garantire il veloce ripristino del campo gara dopo che ogni concorrente ha completato il suo turno.

### SISTEMA AUDIO (obbligatorio nelle competizioni internazionali)

Un sistema audio deve essere installato e reso disponibile per il presidente di Giuria. Il sistema sonoro comprende un amplificatore con altoparlante adatto alle manifestazioni in pubblico, microfoni, lettore CD musicale.

### ORDINE DI PARTENZA

L'ordine di partenza è deciso in base all'estrazione preventivamente fatta in presenza del Presidente di Giuria obbligatorio nelle gare internazionali.

- 1 GENERALE

L'ordine di partenza deve essere esposto almeno due ore prima dell'inizio della gara.

Il non rispetto dell'ordine di partenza porta all'eliminazione del concorrente. Comunque in caso di seri problemi il Presidente di Giuria può eccezionalmente modificare l'ordine di partenza se lo ritiene necessario.



Quando un cavaliere non è presente nella fase di riscaldamento all'assegnazione del posto di partenza, egli ha 30 secondi per presentarsi nel pre-ring dopo la comunicazione fonica da parte del Presidente di Giuria. Oltre questo tempo (30") il cavaliere è eliminato dalla gara.

- 2 ADDESTRAMENTO, ABILITA' CRONOMETRATA, SBRANCAMENTO INDIVIDUALE E SBRANCAMENTO A SQUADRE

A parte la gara di sbrancamento a squadre (TEAM PENNING) che richiede una specifica disposizione, l'ordine di partenza delle altre prove sarà inverso all'ordine della classifica provvisoria.

L'ordine di partenza potrà essere accompagnato da una indicazione di orario, ma sarà sempre responsabilità del concorrente informarsi riguardo all'andamento della gara allo scopo di presentarsi in orario alla partenza.

- 3 SBRANCAMENTO o cuttle-cattling

Per ogni gara di sbrancamento individuale l'ordine di partenza è estratto nel seguente modo: l'estrazione determina l'ordine di partenza della squadra (es.: squadra A, Squadra B, C, D, etc...). Una volta che questo ordine di partenza è stato determinato, la gara procede con il primo cavaliere della prima squadra, poi il primo della seconda squadra e così via... Poi il secondo cavaliere della prima squadra, poi il secondo della seconda e si procede alla partenza di tutti e quattro i cavalieri per ogni squadra ( 1° conc-1^ squadra; 1° conc-2^ squadra; 1° conc-3^ squadra; 1° conc-4^ squadra; 2° conc-1^ squadra; 2° conc-2^ squadra; 2° conc-3^ squadra; 2° conc-4^ squadra; 3° conc-1^ squadra; 3° conc-2^ squadra; 3° conc-3^ squadra; etc...). L'ordine di partenza dei cavalieri all'interno della propria squadra è scelto liberamente e a discrezione dello Chef d'Equipe.

## ASSISTENZA ESTERNA

I concorrenti non devono ricevere alcun aiuto esterno durante le prove. Dare consigli e raccomandazioni ai cavalieri è concesso solo durante il riscaldamento e dopo la competizione. Comunque se un concorrente dovesse cadere ha il diritto di essere aiutato a riprendere il suo cavallo e rimettersi in sella. Tutti i cavalieri che hanno beneficiato di un ingiustificato aiuto esterno sono automaticamente eliminati dalla gara.

## PROVE

### (A) - ADDESTRAMENTO

#### 1) RETTANGOLO

##### *a – RETTANGOLO PER L'ADDESTRAMENTO*

il campo gara per la fase di addestramento è un rettangolo di 40x20 mt., piano, senza sassi o pietre, oggetti che potrebbero pregiudicare l'esecuzione dei concorrenti. È vivamente raccomandato il campo in sabbia. Dovrebbe essere delimitato usando assi perfettamente diritte e non più alte di 50 cm.



Il rettangolo deve essere posizionato ad una significativa distanza da steccati e da altri punti fissi delimitanti il rettangolo. Questa distanza deve permettere al cavaliere di cavalcare dentro l'arena alle tre andature. L'entrata nel campo gara deve essere situata nella metà del lato corto del campo, opposto alla posizione della giuria. L'entrata dovrebbe essere chiusa dopo l'ingresso di ogni concorrente. Se il rettangolo rimane aperto durante la prova, l'apertura non deve superare i due metri. Se un concorrente esce dal campo durante la sua prova e l'ingresso è superiore ai 2 mt. e non ha chiusura il binomio non incorrerà nell'eliminazione.

Gli spettatori devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 mt. dall'arena.

### *b – RING DI RISCALDAMENTO*

la superficie di riscaldamento deve essere simile al campo gara. Deve essere abbastanza grande da permettere ai concorrenti le operazioni di riscaldamento senza danneggiarsi tra loro.

## **2) MOVIMENTI**

La fase di addestramento comprende la fase dei movimenti obbligatori. La sequenza di questi movimenti è lasciata alla discrezione del cavaliere. La durata massima di questa sequenza è di 7 minuti. Il tempo viene calcolato nel momento in cui il cavaliere entra nel campo gara. L'armonia e il movimento nella sequenza delle figure saranno valutati dalla giuria. Ogni movimento è soggetto ad un coefficiente di valutazione. Questo è visibile nella tabella delle valutazioni (vedi punto 4 pag. 7). Ogni concorrente deve fornire alla giuria prima di entrare in gara, l'ordine dei movimenti, con i quali prenderà parte alla prova. Durante tutta la presentazione il cavaliere deve condurre il cavallo con una sola mano. Il concorrente può utilizzare l'altra mano per accorciare o allungare le redini, ma sarà eliminato se con la mano libera si aiuta a condurre il cavallo. In nessuna circostanza si permette al cavaliere di lasciare la sua mano libera inerte sulle redini durevolmente. Il non rispetto di questa regola sarà interpretata dalla giuria come cavalcatura a due mani e porterà all'eliminazione del concorrente.

Entrando nel rettangolo si deve sempre salutare la giuria. Le amazzoni possono fare un cenno di inchino abbassando il capo. I cavalieri sono tenuti a togliersi il copricapo tenendolo con la mano libera.

## **3) MUSICA**

Per la presentazione della ripresa di addestramento il concorrente ha la possibilità di disporre di un sottofondo musicale di sua scelta. In questo caso la musica deve essere in armonia con i movimenti in esecuzione e con il loro ritmo. Il CD musicale deve essere fornito alla giuria insieme all'ordine scritto dei movimenti (vedi punto 2 pag. 6 MOVIMENTI).

## **4) VALUTAZIONI**

Ogni movimento, così come tutte le valutazioni saranno annotate da ogni giudice da 0 a 10 secondo lo schema seguente:

eccellente – 10

molto buono – 9



buono – 8  
molto soddisfacente – 7  
soddisfacente – 6  
sufficiente – 5  
insufficiente – 4  
mediocre – 3  
molto insufficiente – 2  
difficilmente valutabile – 1  
non eseguito – 0  
errore di percorso – -5

## 5) CALCOLO DEI PUNTI

I punti dati ad ogni concorrente sono calcolati a partire dalla media delle valutazioni assegnate da ogni giudice, togliendo il valore più basso e quello più alto.

## 6) CAUSE DI ELIMINAZIONE

Nella fase di addestramento, i seguenti errori conducono automaticamente all'eliminazione dei concorrenti:

- Iniziare la prova prima di aver ricevuto l'autorizzazione della giuria
- Aspettare più di un minuto dopo il suono della campana della giuria per entrare nel campo gara
- Lasciare l'arena durante la prova prima che essa sia terminata.
- Uscire dal rettangolo con tutti e quattro gli arti.
- Inveire o maltrattare il cavallo
- Rifiuto del cavallo per più di 20".
- Rifiuti ripetuti.
- Utilizzare entrambi le mani per condurre il cavallo
- Tre errori di percorso

## **(B) ABILITA' CRONOMETRATA (VELOCITA')**

### **GLI OSTACOLI**

Il percorso della velocità comprende dai 10 ai 15 ostacoli scelti da una lista di 16 ostacoli ufficialmente approvati dal CTIET. Gli ostacoli approvati sono i seguenti:

1. Cannello
2. Giro intorno al recinto
3. Barca
4. Fosso con acqua
5. Passi laterali
6. Bicchiere della staffa "la brocca"
7. Corridoio musicale in arretramento
8. Slalom in parallelo (o in cucito)



9. Triangolo magico o barrel
10. Salto
11. Arretramento a "L"
12. Spostamento dell'oggetto (bastone)
13. Tiro all'anello
14. Slalom speciale
15. Figura ad otto
16. Passerella o ponte

## DESCRIZIONE DEGLI OSTACOLI

### 1. CANCELLO:

cancello in legno con un anello di metallo o materiale flessibile (corda). Il cancello deve essere fatto in modo che si possa aprire da destra o da sinistra, considerando che dovrà essere sempre aperto dal lato opposto a quello da cui arriva il concorrente.

*METODO: il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue al passo. Con la mano libera solleva l'anello, apre il cancello e senza mai lasciare l'anello lo chiude.*

### 2. BICCHIERE DELLA STAFFA – LA BROCCA:

tavolo rotondo di un 1 mt. di altezza e un 1,5 mt. di diametro sul quale è posto un oggetto, che rappresenta una brocca d'acqua, attaccato al tavolo con un cordino.

*METODO: il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue ad una andatura a sua scelta. Prende l'oggetto (brocca d'acqua) posto sul tavolo fino che la corda lo permette mettendola in tensione e poi lo ripone nella stessa posizione.*

### 3. CORRIDOIO MUSICALE:

corridoio di 1,20 mt. di larghezza e 4 mt. circa di lunghezza, alto da terra 40 cm., creato usando barriere appoggiate su supporti. Alla fine del corridoio c'è sospesa una campanella a 2 mt. di altezza.

*METODO: il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue ad andatura libera. Entra nel corridoio, suona la campana ed esce arretrando. Nel corso della prova il concorrente non deve abbattere le barriere. Ogni parte abbattuta, anche parziale, sarà giudicata dalla giuria con un punteggio medio basso.*

### 4. SLALOM PARALLELO:

questo ostacolo comprende 2 file di paletti paralleli posti a 6 mt. uno dall'altro e a 6 mt. di distanza. L'ipotetica fila di sinistra comprende i paletti 1,3,5,7. La fila di destra comprende i paletti 2,4,6. L'ostacolo è disposto in maniera che il paletto 2 sia posizionato tra 1 e 3. Il 4 tra il 3 e 5. Il 6 tra il 5 e 7.

*METODO: il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue al galoppo seguendo l'ordine dei paletti 1,2,3,4,5,6,7. Il cavaliere deve girare intorno ad ogni paletto con movimento fluido ed armonioso. E' vivamente raccomandato il cambio di galoppo tra paletti dispari e paletti pari.*

### 5. TRIANGOLO MAGICO:

l'ostacolo è composto da tre barili posizionati negli angoli a formare un triangolo equilatero con lato di 6 mt.



**METODO:** *il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue al galoppo. Il cavaliere entra nell'ostacolo dal centro di uno dei tre lati come indicato dal piano di percorso dato dai giudici, gira intorno al primo barile (angolo) che si trova di fronte a lui nella direzione opposta alla mano di galoppo con cui è entrato nel triangolo, obbligandolo al primo cambio di galoppo. Continua nello stesso modo in conformità con le indicazioni del percorso. Ogni barile deve essere affrontato in senso opposto al bidone precedente. Il cavaliere al termine deve aver affrontato 4 cambi di galoppo. Girare intorno ad un barile a galoppo rovescio è un errore che la giuria sanzionerà.*

## **6. SALTO:**

il salto è costituito da presse di paglia/fieno o barriera di legno che devono essere saltati dal binomio.

**METODO:** *il concorrente affronta l'ostacolo all'andatura di sua scelta. Non deve toccare l'ostacolo.*

## **7. ARRETRAMENTO:**

corridoio a forma di L costituito da barriere poste su supporti. Ogni segmento di corridoio ha una lunghezza di 4 mt., una larghezza di 1,5 mt. e una altezza di 40 cm. circa.

**METODO:** *il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue al passo attraversandolo interamente fino a che gli arti posteriori superano il limite dell'ostacolo, tracciato sul terreno, a questo punto lo ripercorre arretrando. Quando il concorrente è nell'ostacolo non deve urtare le barriere. Ogni barriera abbattuta comporterà penalità da parte della giuria e una valutazione al di sotto della media.*

## **8. SPOSTAMENTO DELL'OGGETTO:**

questo ostacolo è costituito da un barile aperto e vuoto ed un bastone o una lancia (oggetto)

**METODO:** *il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue al passo. Prende l'oggetto, lo colloca nel barile e riparte al galoppo verso l'ostacolo successivo.*

## **9. TIRO ALL'ANELLO:**

questo ostacolo ha uno o più anelli di ferro sospesi a sostegni (palo dell'impiccato) e una lancia che entri dentro all'anello.

**METODO:** *il concorrente affronta l'ostacolo al galoppo, prende la lancia e infila l'anello (o più anelli).*

## **10. SLALOM SPECIALE:**

ostacolo che comprende 6 paletti movibili alti min. 2 mt. e disposti tutti allineati da 4 a 6 mt.

**METODO:** *il concorrente affronta l'ostacolo al galoppo. Entra nel primo paletto secondo la direzione data dai giudici. Ogni paletto deve essere impegnato al giusto galoppo. Se un paletto non venisse affrontato a mano giusta la giuria darà penalità.*

## **11. FIGURA AD OTTO:**

l'ostacolo è costituito da due bidoni disposti ad una distanza di 6 mt. l'uno dall'altro.

**METODO:** *il concorrente affronta l'ostacolo al galoppo. Si entra tra i 2 bidoni al giusto galoppo indicato dai giudici, si va nel primo barile girandoci intorno e andando verso il secondo cambiando di galoppo, uscendo poi nella direzione in cui era entrato. Alla fine dell'ostacolo il concorrente deve aver realizzato un otto completo intorno ai 2 barili. Girare in senso contrario o galoppo rovescio verrà sanzionato dalla giuria.*



## **12. PONTE:**

consiste in un ponte di legno lungo dai 3 a 6 mt., largo da 80 a 150 cm. con un'altezza da terra che varia da 20 a 50 cm.

Questo ostacolo è costruito per essere stabile e non compromettere la sicurezza in alcun modo del cavallo.

*METODO: il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue al passo per tutta la lunghezza mantenendolo.*

## **13. GIRO INTORNO AL RECINTO:**

è fatto da un recinto di assi di legno di 3 mt. circa di diametro attorno al quale vi sono altri pali posti ad 1,5 mt. di distanza per formare un altro circolo di 6 mt. in totale.

*METODO: il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue al galoppo girando a mano giusta. Esce da dove è entrato e ripercorre una seconda volta il giro in senso opposto e nel corretto galoppo.*

## **14. FOSSO CON ACQUA:**

in questa prova si deve preparare un rettangolo (tessuto impermeabile) contenente acqua, simboleggiante uno degli aspetti della MdL. La zona da attraversare è delineata usando bandiere che individuano l'inizio e la fine dell'ostacolo.

*METODO: il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue al galoppo. Deve passare tra le due file di bandiere che segnalano l'entrata e l'uscita dell'ostacolo.*

## **15. LA BARCA:**

questo ostacolo è composto da una struttura che rappresenti una barca o costruzione simile lasciata alla fantasia di chi organizza, infossata nel terreno riproducendo una figura tradizionale della monta da lavoro del paese organizzatore. L'altezza non deve superare i 60 cm.

*METODO: il concorrente affronta l'ostacolo al galoppo e lo salta.*

## **16. PASSI LATERALI:**

una o più barriere di max. 10 cm. di diametro e lunghe max. 4 mt., posizionate indipendentemente nel terreno e appoggiate su supporti. Se più di una le barriere vanno affrontate in successione. Lo scopo è di mostrare come il cavallo si comporta quando il cavaliere chiede il passo laterale o appoggiato. L'ostacolo è delineato da una fila di bandiere che delimitano l'inizio e la fine.

*METODO: il concorrente affronta l'ostacolo arrivando al galoppo e lo esegue al passo stando attento a non toccare e abbattere le barriere.*

**La prova di abilità cronometrata (velocità) vuol mettere in evidenza le capacità di coordinazione e di anticipazione del cavaliere, ma anche le capacità di sottomissione, di velocità d'attenzione e di addestramento del cavallo. Gli ostacoli devono essere fatti il più velocemente possibile senza peccare in stile e nelle andature.**

Queste prove sono effettuate su di un percorso costruito secondo gli ostacoli riportati nella lista ufficiale approvata dal Comitato dei Delegati Nazionali. Questa potrebbe includere più ostacoli nella fase tecnica, ma questo non è obbligatorio da regolamento.



Per la fase di abilità cronometrata la classifica è decisa sulla base del tempo impiegato dai concorrenti a completare il percorso aumentato dalle penalità per ogni errore negli ostacoli.

## 1. CAMPO GARA

Il campo gara della fase di abilità cronometrata (velocità) è un rettangolo con dimensioni minime di 70 mt. per 30 mt. Il fondo non deve presentare pietre o oggetti che possono influire sul corretto svolgimento della gara. È vivamente raccomandato di usare una superficie sabbiosa. Si può gareggiare anche in una superficie in erba o terreno duro purché non troppo duro e scivoloso.

## 2. ELIMINAZIONE

I seguenti errori conducono automaticamente all'eliminazione del concorrente:

- Rifiuto per 3 volte dell'ostacolo
- Seconda caduta del cavaliere
- Iniziare prima di aver ricevuto l'autorizzazione della giuria
- Aspettare più di un minuto dopo il suono della campanella d'inizio
- Errore di percorso non rettificato
- Maltrattamento o lesioni al cavallo
- Uso di due mani per condurre il cavallo o cambio di redini da una mano all'altra

## 3. RICOGNIZIONE

Prima dell'inizio della gara concorrenti hanno la possibilità di visionare il percorso a piedi. Il percorso viene aperto alla ricognizione, dal Presidente di Giuria per almeno 15 minuti. L'inizio e la fine della ricognizione devono essere segnalati dal suono della campana.

## 4. PENALITÀ DEGLI OSTACOLI

Nella prova di abilità cronometrata (velocità) errori agli ostacoli vengono penalizzati in termini di tempo:

### 1. Cannello

*30" ostacolo abbattuto  
10" mancata chiusura del cancello*

### 2. Giro intorno al recinto

*10" per abbattimento anche parziale delle barriere*

### 3. Barca

*Nessuna penalità per questo ostacolo. Ogni rifiuto è automaticamente penalizzato con tempo sprecato*

### 4. Fosso con acqua

*Nessuna penalità per questo ostacolo. Ogni rifiuto è automaticamente penalizzato con tempo sprecato*

### 5. Passi laterali

*10" per ogni abbattimento di barriera*

### 6. Bicchiere della staffa



- 10" per non aver teso completamente la corda  
10" mancato riposizionamento dell'oggetto
7. *Corridoio musicale*  
10" barriera abbattuta parzialmente  
20" mancato suono della campanella  
20" uscita completa dal corridoio
8. *Slalom in parallelo*  
10" per ogni paletto abbattuto
9. *Triangolo magico*  
10" per ogni barile caduto
10. *Salto*  
10" per ostacolo toccato
11. *Arretramento*  
10" barriera abbattuta parzialmente  
20" uscita completa dal corridoio
12. *Spostamento dell'oggetto (bastone)*  
10" per aver urtato il barile
13. *Tiro all'anello*  
10" di bonus per ogni anello preso
14. *Slalom speciale*  
10" per ogni paletto abbattuto
15. *Figura ad otto*  
10" per ogni barile abbattuto
16. *Passerella o ponte*  
Nessuna penalità per questo ostacolo. Ogni rifiuto è automaticamente penalizzato con tempo sprecato

## C) **SBRANCAMENTO**

**Questa fase contiene due differenti prove:**

**a) "Camargue" simile alla prova di sbrancamento**

**b) "Team penning" tipo prova western**

**a) CAMARGUE tipo prova sbrancamento**

Questa prova implica il lavoro di squadra dei 4 cavalieri che coordinano i loro sforzi per separare 4 bovini indicati precedentemente dalla mandria, uno per cavaliere e uno dopo l'altro nell'ordine stabilito dalla giuria, e portarli in un recinto che è separato dal resto della mandria.

I 4 membri della squadra ne prendono uno ciascuno a turno. Ognuno ha il compito di separarne uno dal gruppo.



Per ogni tentativo, gli altri tre cavalieri aiutano a mantenere la mandria nella zona riservata in quanto i capi da non tagliare non devono superare la zona d'azione del concorrente in gara al momento.

Dopo che il bovino è stato separato e dopo che ha oltrepassato la zona limite della mandria, uno o più cavalieri devono aiutare il cavaliere a tenerlo nel recinto.

I bovini sono identificati da diversi colori per ogni squadra e numerati da 1 a 4 per colore.

**L'estrazione del colore da abbinare alle squadre sarà fatta dopo che i bovini sono stati messi nella zona del cancello in presenza dello Chef d'Equipe o capo squadra per ogni squadra, e si procederà anche all'estrazione delle squadre per l'abbinamento.**

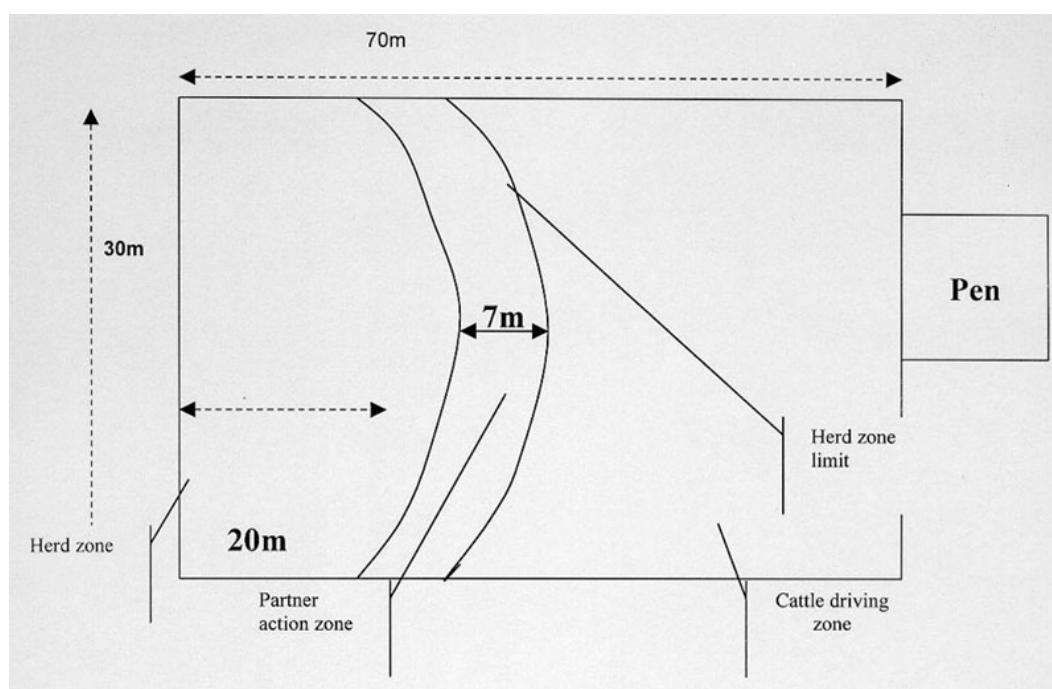
Il tempo limite è di 3 minuti per ogni bovino. Oltre questo tempo il concorrente non riceve punteggio.

Il cronometro parte quando il cavaliere oltrepassa la linea di partenza posizionata prima della zona del bestiame. Viene fermato quando il bovino entra nel recinto.

## 1. CAMPO GARA

Il campo gara della fase di sbrancamento è un rettangolo con dimensioni minime di 70 mt. per 30 mt., piano e senza sassi o oggetti che potrebbero pregiudicare le performance. È vivamente consigliato usare terreno sabbioso. Si può gareggiare anche in una superficie in erba o terreno duro purché non troppo duro e scivoloso.

### *Schema del campo gara*





## 2. CLASSIFICA

I cavalieri sono valutati a seconda del tempo aumentato delle penalità per gli errori di sbrancamento.

La classifica di squadra si basa sul totale dei punti accumulati dai cavalieri della stessa squadra.

I punteggi sono assegnati in conformità con la **tabella dei punteggi**

La squadra vincitrice è quella con i punteggi maggiori.

## 3. PENALITA' PER GLI ERRORI DI SBRANCAMENTO

20 secondi di penalità ogni volta che un bovino diverso da quello da tagliare, oltrepassa la zona limite della mandria.

20 secondi di penalità ogni volta che un compagno di squadra supera la linea tra quella di azione e la zona riservata alla mandria.

Se un vitello lascia la mandria fuori dal suo turno, deve essere riportato nella zona riservata al bestiame prima di iniziare la nuova prova.

## BENESSERE DI CAVALLI E BESTIAME

A nessun concorrente sarà permesso adottare comportamenti che potrebbero essere dannosi per le condizioni fisiche del suo cavallo o del bestiame, altrimenti sarà eliminato (eliminazione per maltrattamento).

L'uso di attrezzature da *cattle-cutting* è possibile solo se queste non lasciano lesioni al bestiame. Ogni lesione o sanguinamento causato dal cavaliere porterà all'eliminazione di quel cavaliere.

## D) TEAM PENNING O SBRANCAMENTO A SQUADRE

**Questa fase è in linea con i regolamenti di team penning (western riding)**

### APPENDICE 1

#### TABELLA DEI PUNTEGGI

Il modo di assegnare punteggi in questa fase è il seguente: ogni concorrente riceve 1 punto in più del precedente concorrente sommato al suo punto.

Classifica punti:

1°. 21 Punti

2°. 19 Punti

3°. 18 Punti



- 4°. 17 punti
- 5°. 16 punti
- 6°. 15 punti
- 7°. 14 punti
- 8°. 13 punti
- 9°. 12 punti
- 10°. 11 punti
- 11°. 10 punti
- 12°. 9 punti
- 13°. 8 punti
- 14°. 7 punti
- 15°. 6 punti
- 16°. 5 punti
- 17°. 4 punti
- 18°. 3 punti
- 19°. 2 punti
- 20°. 1 punti

## APPENDICE 2

Ogni fase della MdL ha un **coefficiente di valutazione** applicato

<b>ADDESTRAMENTO</b>	<b>COEFFICIENTE 1</b>
<b>VELOCITA'</b>	<b>COEFFICIENTE 1,5</b>
<b>SBRANCAMENTO INDIVIDUALE</b>	<b>COEFFICIENTE 1</b>
<b>SBRANCAMENTO A SQUADRE</b>	<b>COEFFICIENTE 1</b>

## CLASSIFICA DEL CAMPIONATO INTERNAZIONALE DI MONTA DA LAVORO

**Al termine della competizione la classifica finale si ottiene sommando i punteggi migliori di tre dei quattro cavalieri partecipanti per squadra. La squadra vincitrice rappresenta una cultura equestre espressa da una nazione e sarà quella nazione la vincitrice.**



## **DOCUMENTO INTEGRATIVO ED ATTUATIVO FITETREC-ANTE DEL “REGOLAMENTO INTERNAZIONALE MONTA DA LAVORO FITE”**

Il presente “Documento Integrativo ed Attuativo”, con i suoi relativi allegati, ha lo scopo di integrare il “Regolamento Internazionale FITE” (il “Regolamento”) all’esclusivo fine di renderlo applicabile alla realtà agonistica italiana gestita dalla Fitetrec ANTE (unica esponente a livello nazionale della Federazione internazionale del Turismo Equestre (F.I.T.E.)), ed è quindi da considerarsi parte integrante del Regolamento. In caso di contestazione o dubbio interpretativo tra il presente Documento ed il Regolamento quest’ultimo prevarrà.

Per quanto non previsto dal Documento Integrativo ed Attuativo e dal Regolamento ci si riferirà alle norme generali della FITETREC-ANTE.

### **(A) – Classifiche, Punteggi e qualificazioni**

1 - La Monta da Lavoro è una gara di completo che prevede 3 diverse specialità:

Addestramento

Abilità Cronometrata

Sbrancamento

La classifica della gara di completo è determinata dalla somma dei punteggi conseguiti in tutte le specialità sia per la classifica a squadre che individuale. Quindi gli iscritti al Campionato (Regionale o Nazionale) di completo debbono obbligatoriamente partecipare a tutte le specialità previste, con relativa classifica separata. La somma dei risultati delle prove, disputate nella manifestazione, determina il vincitore del completo di Monta da Lavoro.

Nei Campionati Regionali non esiste comunque l’obbligo di partecipare a tutte le specialità, in quanto verrà stilata anche una classifica per ogni singola gara di specialità con relativa premiazione, la cui classifica è determinata dal punteggio conseguito nella prova di specialità sia per la classifica a squadre che individuale. In ogni caso per qualsiasi gara di Campionato nella quale, per qualsiasi motivo, sia necessario limitare il numero dei partecipanti dovrà sempre essere data la precedenza agli iscritti al Campionato di completo e successivamente saranno ammessi gli altri iscritti per ordine cronologico di iscrizione.

Per ogni gara o per ogni tappa di Campionato dovranno quindi essere redatte tre classifiche:

- a) una generale di specialità, (valida per tutti gli iscritti nel caso di Campionati Regionali);
- b) una riservata ai soli cavalieri iscritti al completo;
- c) una riservata alle squadre (considerando i tre migliori risultati di ogni singola prova) se previste.

La classifica finale di ogni Campionato deriverà dalla sommatoria di tutti i punti utili ottenuti nelle singole tappe.

La selezione per la partecipazione a Gare nazionali sarà determinata dalla classifica di completo (provvisoria o definitiva al momento della selezione) dei Campionati regionali. La selezione per la partecipazione a gare internazionali sarà determinata dalla classifica (provvisoria o definitiva al momento della selezione) del Campionato Italiano.

2 - Nel conteggio dei punteggi conseguiti in ogni gara nazionale o regionale Fitetrec Ante non saranno considerati i coefficienti applicati alle gare internazionali di cui all’Appendice 2 del Regolamento.



3 - All'inizio di ogni anno dalle singole regioni dovranno essere programmati i Campionati Regionali e dovranno essere rese note al momento della pubblicazione del Programma del Campionato le specialità comprese in ogni singola tappa.

4 - Il Campionato Italiano potrà svolgersi su più gare, o in una prova unica, stabilito comunque all'inizio di ogni stagione agonistica. Anche la classifica finale del Campionato Italiano, qualora svolto in più tappe, sarà determinata dalla somma dei punteggi ottenuti nelle varie tappe.

5 - Altre gare sia di valenza nazionale, regionale o provinciale, non facenti parte del Campionato Nazionale o Regionale ufficiale, potranno essere programmate dai Comitati Regionali anche con combinazioni diverse da quelle precedentemente citate. Potrà essere programmata anche una singola specialità.

## **(B) - Categorie e criteri di ammissione alle gare**

1 - E' obbligatorio essere in possesso della patente FITETREC ANTE rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria nella quale si gareggia.

2 - Per le gare, i trofei, ed i campionati regionali e nazionali di MdL FITETREC-ANTE sono previste le seguenti categorie.

### **Gare e trofei regionali di esclusivo carattere ludico**

- Categoria Cavalli Esordienti 3-4 anni
- Categoria Allievi A1 (fino a 16 anni)
- Categoria Juniores A1 (da 16 a 21 anni )
- Categoria A1 Senior

#### *Categorie Cavalli Esordienti – Allievi A1*

Abilità cronometrata: 6/8 ostacoli, esclusi qualsiasi tipo di salto, Ponte, Slalom tra Paletti Bis, Slalom tra Paletti in parallelo, Passi Indietro a Slalom. Lo Slalom tra Paletti e gli ostacoli tra i barili possono essere eseguiti al trotto.

- Sbrancamento: per Allievi A1 non consentito

Per la Categoria Cavalli Esordienti è consentito effettuare il cambio di mano o guidare a due mani in tutte le specialità.

#### *Categoria A1 Senior - Juniores A1*

- Abilità Cronometrata 6/10 ostacoli, esclusi Ponte, Slalom tra paletti paralleli, Slalom tra Paletti Bis.

- Sbrancamento: per la categoria Juniores A1 consentito solo a squadre

### **Gare, trofei e campionati regionali e nazionali**

- Categoria Allievi A2 (fino a 16 anni)
- Categoria Juniores A2 (da 16 a 21 anni )
- Categoria A2/A3 Senior

#### *Categoria Allievi A2 (fino a 16 anni)*

- Abilità cronometrata: 6/8 ostacoli, esclusi qualsiasi tipo di salto, Ponte, Slalom tra Paletti Bis, Passi Indietro a Slalom. Lo Slalom tra Paletti e gli ostacoli tra i barili possono essere eseguiti al trotto.

- Sbrancamento: non consentito.

#### *Categoria Juniores A2 (da 16 a 21 anni)*

- Abilità cronometrata: 6/10 ostacoli, Ponte, Slalom tra Paletti Paralleli, Slalom tra Paletti Bis.

- Sbrancamento: consentito solo a squadre.

#### *Categoria A2/A3 Senior*

- Abilità cronometrata: 9/15 ostacoli, senza alcuna esclusione



**3** - E' vietata la partecipazione in altre categorie ai binomi che abbiano preso parte o siano iscritti alla categoria A2/A3 Senior.

**4** - Qualora nelle singole categorie non si raggiunga il numero minimo di quattro partenti, la categoria potrà effettuarsi solo fuori gara. Eventuali deroghe dovranno essere apportate dalla FITETREC-ANTE all'inizio di ogni stagione agonistica.

**5** - Possono prendere parte ai Campionati tutti i cavalieri patentati in corso di validità, indipendentemente dalla tipologia di Monta da Lavoro praticata. Un cavaliere può decidere la propria tipologia di Monta indipendentemente dalla razza del cavallo (ad eccezione della monta araba, bardigiano, catria e haflinger).

**6** - Il punteggio sarà comunque sempre riferito al binomio iscritto per la stessa tipologia di monta.

**7** - Alle gare Nazionali di Monta da Lavoro possono partecipare tutti i cavalli in possesso di certificati di origine o meno (ad eccezione delle gare condotte in biodiversità), fermo restando gli obblighi previsti dalle norme sanitarie.

**8** - Lo stesso cavallo non può competere nella stessa giornata a gare di categorie differenti.

**9** - Non esistono prove di selezione o altre limitazioni che impediscono l'iscrizione alle gare di Monta da Lavoro se non quanto previsto dal seguente Regolamento e dai requisiti generali dettati dalla FITETREC-ANTE.

## **(C) - I Giudici e gli altri Addetti**

**1** - Per le gare, i trofei, ed i campionati regionali e nazionali di MdL FITETREC-ANTE sono previste le seguenti figure di Giudici di Monta da Lavoro.

**ISPETTORE DI GARA:** vigila sull'organizzazione della gara, realizza il percorso, accerta i requisiti necessari. Per la sicurezza del cavallo e del Cavaliere può interrompere la prova a suo insindacabile giudizio. In caso di caduta del cavaliere il Presidente della Giuria, a suo insindacabile giudizio, potrà decidere se non far proseguire al cavaliere l'intera Competizione, restando inteso che in ogni caso la caduta del cavaliere implica la non prosecuzione e l'esclusione dalla gara di specialità che stava disputando.

**PRESIDENTE DI GIURIA** vigila sullo svolgimento della gara, sull'applicazione del regolamento e coordina i giudici.

**GIUDICE DI CAMPO:** è sul percorso e segnala le penalità

### **CRONOMETRISTA**

E' il responsabile dei rilevamenti dei tempi.

Per le Gare regionali il numero dei giudici può essere anche di due ( Ispettore , Presidente di giuria ), e vengono nominati dal coordinamento regionale della disciplina, per le gare nazionali ci deve essere un minimo di tre (Ispettore, Presidente e Giudice) e un massimo di cinque, e vengono nominati dal coordinamento nazionale della disciplina.

**2** - La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti, o per quelle gare che lo richiedono, dei cronometristi, deve essere considerata come un elemento del Campo di gara. Nel caso che uno di questi, involontariamente ostacoli o avvantaggi un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida senza prevedere ripetizioni.

**3** - La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non sarà ammesso alcun ricorso sullo stesso.

**4** - A loro insindacabile giudizio il Presidente della Giuria e la Giuria possono in qualsiasi momento squalificare il



cavaliere. La squalifica comporta l'esclusione del cavaliere dall'intera competizione. La squalifica non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre sanzioni disciplinari previste dalla FITETREC ANTE.

Sono causa di squalifica:

- La mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;
- L'uso della frusta o degli speroni quando non consentiti;
- L'esercitare i cavalli sui campi di gara;
- La ripetuta inosservanza del segnale della campana con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Compiere qualsiasi atto di brutalità verso i cavalli;
- Le frodi
- Il doping
- Il comportamento scorretto ed ingiurioso nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, del Cronometrista e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o i comportamenti di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

**5** - I giudici non sono tenuti a dare spiegazioni sulle proprie valutazioni se non per propria decisione personale ad esclusione del caso in cui ne faccia apposita richiesta il Presidente di Giuria qualora lo stesso debba decidere sull'esito di un reclamo.

**6** - Per le gare di Addestramento sono previste delle apposite schede di valutazione che sono parte integrante di questo regolamento (vedi Allegato 2). Nessun altro tipo di modulistica potrà essere adottato da parte dei Giudici su tutto il territorio nazionale.

**7** - Nel caso di campi in sabbia, quando possibile, il Presidente di Giuria può richiedere il ripristino del fondo ogni 8/12 concorrenti.

**8** - Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi pena la squalifica del concorrente inadempiente.

**9** - L'ordine di partenza verrà sempre sorteggiato. Eventuali ritardatari all'iscrizione verranno inseriti nell'elenco dei partenti ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria. Nel caso che un cavaliere presenti più cavalli nella stessa categoria, si provvederà a distanziarli l'uno dall'altro con un minimo di tre.

**10 - COMITATO ORGANIZZATORE** organizza la logistica della gara e si mette a disposizione della Giuria e dell'Ispettore che dovrà disegnare e predisporre il percorso. Dovrà garantire l'adeguata assistenza sanitaria, veterinaria ed assicurativa.

**11 - RAPPRESENTANTE DEI CAVALIERI** I cavalieri dovranno eleggere un loro rappresentante, il quale potrà, in caso di necessità, farsi portavoce nei confronti del Presidente di Giuria o del Comitato Organizzatore per eventuali comunicazioni, reclami, contestazioni o incomprensioni legate alla manifestazione in questione (ad eccezione chiaramente dei reclami di carattere personale). Nessun altro sarà autorizzato ad intervenire, pena l'allontanamento e/o provvedimenti disciplinari a suo carico.

## **(D) - LE BARDATURE E L'ABBIGLIAMENTO**

**1** - La bardatura e l'abbigliamento devono rispettare il tipo di monta scelto.

**2** - Prima di ogni gara il Presidente di Giuria provvederà a controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della sicurezza, che della rispondenza alla tipologia della Monta rappresentata. Qualora il Presidente di Giuria non lo ritenga idoneo può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

**3** - La perdita del cappello non comporta l'eliminazione dalla prova.

**4** - Sono consentite le protezioni agli arti, per le prove di Abilità Cronometrata e Sbrancamento. Sono invece vietati nell'Addestramento.



5 - Sono ammessi per tutte le prove i chiudi-bocca semplici (cinghia di cuoio fatte passare intorno al muso all'altezza della fine dei montanti della testiera e il capezzino americano); sono invece vietati chiudi-bocca incrociati.

6 - E' vietato l'uso di fruste e frustini.

7 - E' vietato l'uso di abbassa-testa fissi di tutti i generi nella Categoria A2/A3 Senior.

8 - Le bardature ammesse nelle gare di MdL della Fitetrec Ante sono:

## **MONTA DA LAVORO ITALIANA**

### **BARDATURA MAREMMANA**

#### **Bardatura del cavallo**

Si prevede l'utilizzo delle seguenti selle:

- a - scafarda tradizionale
- b - scafarda con cuscini ridotti
- c - sella con il pallino
- d - bardella

Tutte le selle dovranno essere munite di sottocoda e pettorale.

#### **I morsi (imbocature) consentite**

morso maremmano spezzato

morso maremmano intero

morso intero a barre dritte (inferiori a 15 cm.)

eventuali morsi di derivazione artigianale riconducibili alle caratteristiche sopra riportate.

e – briglia completa ( morso e filetto )

#### **I finimenti**

Dovranno essere della stessa tipologia della sella, rigorosamente in cuoio.

La testiera dovrà prevedere il sovracapo, sottogola, frontalino, montanti, tutti con appositi ganci tradizionale e non con legacci in cuoio tipici della bardatura americana.

E' consentito l'uso di un cinturino in cuoio con caratteristiche uguali alla testiera come chiudi-bocca, fatto passare alla fine dei montanti dove è agganciato il morso.

Si possono utilizzare protezioni agli arti come previsto dal Regolamento Generale di Monta da Lavoro ed esclusivamente per le gare di attitudine e gimcana veloce. Sono vietati in sfilate, presentazioni o quant'altro non sia strettamente agonistico.

Il morso dovrà essere dotato di barbozzale, per il quale non si prevede alcuna prescrizione relativamente al suo contatto con la barbozza del cavallo, in quanto sarà a discrezione del cavaliere in virtù dell'addestramento del proprio cavallo.

#### **Abbigliamento**

Si prevedono pantaloni, panciotto, giacca e cappello, tutto dello stesso colore (o comunque intonato) nero, verde scuro, marrone.

Si richiedono stivali in cuoio marroni o neri, con o senza laccioli laterali.

Sono vietati stivali di derivazione inglese più alti sull'esterno all'altezza del ginocchio, così come sono vietati stivali con stringhe sulla parte superiore del piede.

E' previsto l'uso di scarponcini o stivaletti corti con sovrastanti gambali tradizionali dello stesso colore.

E' prevista la camicia bianca, la quale deve essere con maniche lunghe abbottonate intorno ai polsi, così come dovrà essere abbottonata fino al penultimo bottone al collo. Preferibilmente senza colletto.

E' prevista la cravatta a tinta unita o rossa bordeaux o in abbinamento con i colori del vestito

L'uso degli speroni è facoltativo.

Nella prova di Addestramento è consentito l'uso dell'uncino o mazzarella



## **BARDATURA TOLFETANA**

### **Abbigliamento del Cavaliere**

Stivali in cuoio o allacciati lateralmente con laccioli in cuoio o scarponi con gambali muniti di laccioli in cuoio; sono vietati stivali di tipo inglese e stivaletti di ogni genere.

E' consentito solo l'uso di speroni tipici maremmani con rotelle o senza.

I pantaloni devono essere da equitazione con sbuffo di fustagno o velluto sia liscio che a coste, camicia bianca con maniche lunghe abbottonate, gilè o panciotto (abbottonato) dello stesso tessuto o colore dei pantaloni.

Cappello tipico da buttero di colore nero, marrone o verde scuro fermato con un lacciolo sotto il mento del cavaliere.

Nella prova di Addestramento è consentito l'uso dell'uncino o mazzarella

### **Bardatura del cavallo**

E' consentito l'uso della sella maremmana bardella completa di pettorale e sottocoda.

Tenuto conto che la sella maremmana in genere non prevede l'uso del sottosella, il cavaliere ne potrà usufruire solo in casi rivolti alla salvaguardia della salute del cavallo esso dovrà comunque essere in feltro e non visibile a cavallo bardato.

E' consentito il morso maremmano intero o snodato; per la categoria Cavalli Esordienti è consentito l'uso sia del capezzone che della quattro redini.

La briglia deve essere quella classica maremmana in cuoio dello stesso colore della sella.

## **BARDATURA SARDA**

### **Abbigliamento del cavaliere**

Pantaloni di foggia sarda obbligatoriamente scuri (neri o marroni) con tasche orizzontali.

Camicia bianca ampia, con maniche lunghe, senza colletto.

Gilè a corpetto senza maniche abbinato ai pantaloni.

Giacca con martingala cucita, di foggia sarda e abbinata ai pantaloni.

Sonetto (facoltativo)

Scarponcini di cuoio grezzo di stile sardo, gambali morbidi in cuoio grezzo o rigidi lucidi, in alternativa stivali in cuoio grasso di fattura artigianale con chiusure laterali con lacci.

Speroni a rotelle

Frustra in nerbo di bua o bastone da sella (facoltativi).

### **Bardatura del cavallo**

Sella sarda con o senza imbottitura, con i quartieri dritti se è la sella "mezzo reale", tutte con gli appoggi anteriori e posteriori esterni.

Briglia con testiera e redini in cuoio di fattura artigianale, morso sardo.

Sottocoda, pettorale, sottosella di foggia sarda.

Non è ammessa nessun tipo di martingala.

## **BARDATURA NAPOLETANA**

### **Abbigliamento del cavaliere.**

Pantaloni da equitazione di cotone color blu.

Stivali classici da equitazione in cuoio naturale o neri.

La divisa deve comunque rifarsi alla tradizione dell'arte equestre Italiana mantenendo caratteristiche di praticità, ma allo stesso tempo eleganti ed accademiche.

### **Bardatura del cavallo.**

Sella di origine spagnola.

La sella può essere usata sia con il guscio in agnello sia in versione naturale, cuoio.

Il sottosella di tipo inglese sarà intonato, come colori, alla divisa del cavaliere.

La sella dovrà essere munita di pettorale da caccia e sottocoda.

### **I finimenti.**



Testiera composta da: due montanti, con o senza sottogola, frontalino munito di maschero, in modo che possa evidenziare, nel suo fluire, la scioltezza e l'elasticità delle andature; chiudi bocca, con o senza serreta (serreta rivestita in cuoio).

Le protezioni agli arti sono consentite in gara solo nella prova di velocità.

Proibito l'uso della martingala, camarra e abbassa testa fisso e redini di ritorno.

### **Morsi.**

Filetto semplice.

Filetto e serreta ( sempre rivestita ) con guida a quattro redini, da usarsi solo fino alla Categoria A1 Senior.

Phelam snodato o rigido e serreta con guida a quattro redini, da usarsi solo fino alla Categoria A1 Senior.

Phelam snodato o rigido con guida a quattro redini da usarsi fino alla Categoria A1 Senior.

Morsi spagnoli e portoghesi con guida a quattro redini, da usarsi fino alla Categoria A1 Senior.

Phelam rigido con guida ad una mano.

Morsi spagnoli e portoghesi con guida ad una mano.

### **Gli aiuti.**

Gli speroni vengono adottati quelli in uso per la monta spagnola perché più idonei alla monta da lavoro. Devono essere in ferro brunito commisurato alla sensibilità del cavallo, i cinturini, in cuoio, debbono essere dello stesso colore dello stivale.

## **BARDATURA SICILIANA**

### **Abbigliamento del Cavaliere.**

Pantaloni cavallerizza in velluto semi-sbuffo di colore beige, marrone o nero;

Giacca velluto riga 8 Duca di Modrone marrone o nera;

Copricapo in velluto a righe "coppola tipica siciliana" di colore marrone o nero;

Cravatta tinta unita da abbinare al colore del vestito;

Camicia bianca;

Stivali classici da equitazione nero o marrone testa di moro;

Speroni cromati e cinturino in cuoio del colore degli stivali

### **Bardatura del Cavallo.**

Le selle dovranno avere pettorale e sottocoda.

Sella antica siciliana in cuoio con appoggi sui quartieri con prominenza sull'arcione chiamato "pupa";

Sella di artiglieria simile alla scafarda;

Bardella " varduni";

Pelham spezzato a quattro redini con barbozzale o morso rigido;

Testiera in cuoio con frontalino, sottogola, nasiera montati tradizionalmente.

## **BARDATURA MURGESE**

### **Abbigliamento del cavaliere**

Pantaloni da equitazione di colore nero in fustagno o cotone

Camicia bianca con polsini e colletto allacciati

Cravattino in stoffa

Cappello tipico di colore nero

Gilet di colore nero e dello stesso tessuto dei pantaloni

Stivali di colore marrone o scuri risalenti alla tradizione delle murge.

### **Bardatura del cavallo**

La sella utilizzata sarà quella inglese; i morsi e gli speroni non devono essere costrittivi per il cavallo; non sono ammessi abbassa-testa.

Accessori di abbellimento del cavallo sono ammessi in parate o presentazioni.

## **BARDATURA VAQUERA**



### **Abbigliamento del Cavaliere**

Non essendo possibile stabilire canoni fissi nell'abbigliamento vaquero, è data facoltà alla giuria di decidere ragionevolmente (per ogni singolo caso) l'utilizzo o meno di determinati capi di vestiario.

Il cavaliere dovrà comunque preoccuparsi di armonizzare sempre i colori del proprio abbigliamento, evitando i colori e le forme stonate, adeguandosi sempre ai modi e alle tradizioni di questa doma. L'abbigliamento si adatterà alle condizioni climatiche del momento della gara.

Tanto il cavaliere come l'amazzone (quest'ultima in minor grado) utilizzeranno colori sobri quali nero, grigio, marrone, bianco o écru ecc. con tessuti in tinta unita, a righe o con disegno a piede di pollo ecc.

Il cavaliere, quando monti alla "Jineta", dovrà obbligatoriamente indossare:

- cappello ad ala larga nei colori nero, grigio o marrone;
- giacca corta o Guayabera con panciotto o gilet ed un fazzoletto o fascia nera a mo' di cintura;
- pantaloni con i risvolti bianchi usando stivali oppure calzoncini con "Caireles" quando si calzino stivaletti con "polainas" (ghette);
- se la donna monta all'amazzone, indosserà la gonna lunga tradizionale, pettinata senza fiori né fronzoli. Potrà, in luogo del cappello ad ala larga, indossare il "Catite".

Speroni classici vaquero bruniti, con cinghiali bianchi o nocciola, con fibbie o laccetti. Le rotelle saranno le classiche vaquero con otto punte, quattro maggiori e quattro minori; la rotella rotonda è ammessa sempreché lo sperone sia il classico alla vaquera.

Gli "Zahones" sono facoltativi, la giuria dovrà comunque tenere in conto se usati, per la maggior difficoltà nell'applicare la correzione agli aiuti.

Il "Marsigliese" o il giaccone potranno indossarsi quando il clima lo richieda.

### **Bardatura del Cavallo**

Sella tradizionale vaquera, obbligatoriamente nera, liscia o lavorata in cuoio o seta, con il seggio di agnello e con la coperta arrotolata sull'arcione lunga fino al ponte delle staffe, quella liscia si utilizzerà di preferenza quando il cavaliere vesta "Zahones" e stivali. Il pomolo e la paletta sono parti fondamentali della sella, pertanto è vietato l'uso di selle mancanti di questi elementi di forma e dimensioni tradizionali.

E' inderogabilmente proibito l'uso di selle miste. Le amazzone useranno la sella vaquera da amazzone.

Le imboccature dei cavalli di qualunque età e in qualsiasi tipo di gara, saranno quelle tipiche vaquero, saranno bruite, con barbozzale a catena o a salsiccia. La catenella del barbozzale potrà essere foderata di cuoio non cucito e lo racchiuderà nella totalità.

Testiera classica vaquera con o senza sottogola, con il "Mosquero" di cuoio, cerda o seta, le fibbie bruite.

Nelle gare per Cavalli Esordienti si potranno utilizzare redini doppie (o false redini) allacciate ai lati del cannone del morso vaquero o agli anelli laterali della seghetta sul naso.

Il pettorale, qualora necessario, sarà il classico vaquero a forma di Y. Due corregge allacciate alla sella in alto e la terza al sottopancia passando tra gli anteriori del cavallo. Non è permesso l'uso di altri pettorali.

E' vietato l'uso di martingale, camarre, legacoda, nastri sulla criniera.

E' vietato qualsiasi elemento che possa considerarsi aiuto quali fruste, "chivatas", "Garrochas", ecc.

### **BARDATURA CAMARGUESE (DELTA)**

#### **Abbigliamento del cavaliere**

Pantaloni Camargue

Camicia tipica con tutti i bottoni allacciati

Cravattino in cordura o cuoio

Cappello Camarguese

Gilet

Stivali e tipica giacca di velluto camarguese (da utilizzare a seconda della stagione)

#### **Bardatura del Cavallo**

Il cavallo dovrà essere preparato legandolo con il seden (corda tipica in crine), per poi procedere al governo della mano ed al controllo delle condizioni fisiche dell'animale.

Seguirà poi il sellaggio con tipica sella, martingala, filetto e sottocoda.

Dovrà essere fatta molta attenzione alla giusta collocazione della sella sulla schiena e dell'aggancio corretto dei tre



sottopancia, anche il sottocoda e la martingala saranno frutto di giudizio per la loro esatta collocazione. Nel mettere il filetto e quindi l'imboccatura del cavallo, sarà posta particolare attenzione alla corretta lunghezza del barbozzale, il quale dovrà permettere l'inserimento di almeno tre dita fra esso e la barbozza dell'animale.

### **BARDATURA WESTERN**

#### **Abbigliamento cavaliere**

Jeans

Stivale western

Camicia con maniche lunghe allacciate e abbottonata sino al penultimo bottone.

Cappello western a falde larghe, (per Juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida)

Cintura con fibbia tipica western

Cravattino ed i chaps sono facoltativi

#### **Bardatura cavallo**

La bardatura consentita per il cavallo deve essere tipicamente western, non artigianale ed i ripari devono essere quelli consentiti

Sella tipicamente americana

Le imboccature debbono essere non costrittive per il cavallo, non si possono usare leve o ponti coercitivi. L'utilizzo del morso a torciglione o filetto deve essere inteso come utilizzo per la specialità e non come mezzo di sottomissione e lesione per il cavallo non sono ammesse redini da barrel, le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato), il sottosella western in materiale preferito, le leve del morso non possono essere più lunghe di 20 cm partendo dall'attaccatura della testiera all'attaccatura delle redini;

Non sono consentiti speroni che provocano ferite.

Nelle prove dove è consentito il frustino, questo non deve superare la lunghezza di 70 cm.

### **BARDATURA INGLESE (AMMESSA SOLO PER GARE CONDOTTE IN BIODIVERSITA')**

#### **Abbigliamento cavaliere**

Pantaloni inglesi da equitazione di colore nero o verde scuro.

Per i minorenni è obbligatorio il Cap.

Camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciate.

Aschy con o senza maniche

Stivali o stivaletti coperti da ghette.

#### **Bardatura cavallo**

Sella e finimenti inglesi (con morsi non costrittivi e speroni non lesivi).

### **(E) - SPECIALITA' ABILITA' CRONOMETRATA**

1 - L'errore di percorso è causa di squalifica dalla gara di specialità. A titolo esemplificativo ma non esaustivo è considerato errore di percorso non rispettare l'ordine di esecuzione degli ostacoli, eseguire gli ostacoli a mano contraria o nella direzione sbagliata (in quest'ultimo caso è chiaramente da escludersi la squalifica per i casi determinati, autorizzati o segnalati, in virtù del differente uso della mano da parte del cavaliere).

2 - Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva. A titolo esplicativo iniziare un ostacolo a mano sbagliata determina la squalifica.

3 - Qualora il cavaliere abbatta una difficoltà anche parzialmente che deve ancora affrontare si dovrà provvedere al ripristino dell'ostacolo, ed il tempo necessario sarà considerato penalità.

4 - Qualora il cavaliere abbatta una difficoltà già superata, o la attraversi, il cavaliere non verrà eliminato se preventivamente il Giudice non ne aveva fatto espresso diniego a tutti.

5 - Essendo ai sensi del Regolamento stabilito che "Queste prove sono effettuate su di un percorso costruito secondo gli ostacoli riportati nella lista ufficiale approvata dal Comitato dei delegati nazionali. Questa potrebbe includere più



ostacoli nella fase tecnica (...)” la Fitetrec ANTE ammette nei propri Campionati Nazionale e regionali, oltre a quelli presenti nel Regolamento, anche la seguente lista di ostacoli:

### ELENCO DEGLI OSTACOLI ammessi dalla FITETREC ANTE

#### **Slalom tra paletti bis**

Come al punto 3, con la sola differenza che i paletti saranno posti a cm. 300 l'uno dall'altro.

#### **Trasferimento di un oggetto**

La difficoltà consiste nello spostare un oggetto (cono, ferro di cavallo o simili) da un piliere all'altro. La distanza tra i due pilieri è di cm. 120.

**Penalità.** La caduta dell'oggetto comporta 5" di penalità, la caduta del piliere 10" di penalità.

#### **Passi laterali con spostamento di un oggetto.**

E' come al punto precedente, con la sola differenza che all'estremità della barriera a terra sono posti due pilieri a 140 cm. Il cavaliere dovrà entrare tra la barriera ed il piliere, prendere un oggetto posto su quest'ultimo e riposano sull'altro piliere all'estremità opposta della barriera eseguendo i passi laterali prima descritti.

**Penalità.** Caduta dell'oggetto 5 secondi, abbattimento del piliere 10 secondi.

#### **Passi laterali con spostamento di un oggetto bis**

Idem come al punto precedente con la sola differenza che la barriera a terra è di cm. 150.

#### **Passi laterali a doppia "L"**

Tre barriere di 3/4 metri saranno poste a 5 cm. da terra su alloggiamenti appositi, in modo tale da formare una doppia elle. Il cavaliere dovrà superarle in passi laterali da una estremità all'altra con gli anteriori davanti ed i posteriori dietro alle barriere citate, l'uscita comporta di ripartire dall'inizio per 3 volte.

**Penalità.** Abbattimento barriere 10 secondi ciascuna. Nel caso in cui il cavallo porti gli anteriori dietro o viceversa, dovrà essere ripetuta dall'inizio la difficoltà, pena la squalifica per la Categoria A2/A3 Senior. Per tutte le altre dopo il terzo tentativo si può proseguire con 20 secondi di penalità.

#### **Passi laterali a doppia "L" con trasferimento di oggetti.**

Esecuzione come al punto precedente, con la sola differenza che alla estremità della barriera a terra saranno poste a cm. 140 due pilieri dove alloggiare l'oggetto da trasferire.

**Penalità:** caduta piliere 10", caduta oggetto 5", caduta barriera 10".

#### **Passi indietro a slalom**

La difficoltà è costituita da n° 3 palme poste in linea a tre metri. All'ingresso sarà delimitata una porta con un'ulteriore palma posta a 170 cm. dalla prima della fila.

Il cavaliere dovrà entrare dall'apposita porta, giungere all'ultima palma della fila dove è posto un cono, (restando con il cavallo sul lato di arrivo), buttare a terra il cono o trasportarlo sulla palma iniziale della stessa fila indietreggiando a slalom.

L'uscita obbligatoria è sempre dalla porta d'ingresso iniziale, che dovrà essere superata indietreggiando finché il cavallo non ha superato la linea d'ingresso con gli arti posteriori.

**(Tale difficoltà dovrà essere predisposta sia per i cavalieri che conducono il cavallo con la mano dx che per quelli che usano la sx).**

**Penalità.** Abbattimento palme 10 secondi ciascuna.

Il non eseguire correttamente come descritto comporta la squalifica, la caduta dell'oggetto 5".

#### **Scalarola**

Cancello composto da due pilieri e da un canapo di cm.200 fissato ad un piliere ed appoggiato sull'altro. L'esecuzione richiesta è come quella di un normale cancello.

**Penalità** vedi Cancelli e chiarimenti al punto 6

#### **Slalom**

Semplice slalom tra 6 palme poste a 6,40 metri in andata e ritorno.

**Penalità.** Abbattimento palme 10" ciascuna



### **Doppio otto tra i bidoni**

Tre bidoni posti ai vertici di un ipotetico triangolo isoscele.

L'esecuzione vuol dire aggirare il 1° bidone ad una mano ed il 2° e 3° a mano contraria rispetto al primo.

**Penalità.** Abbattimento 3 secondi errore non rettificato la squalifica.

### **Talus**

Tipico salto di campagna.

Inizia con una rampa che porta su una piattaforma a 60 cm. di altezza e termina ( in uscita ) con un taglio perpendicolare al terreno della piattaforma stessa.

Larghezza fronte metri 2,00 minimo.

Il superamento della difficoltà consiste nel salire sulla piattaforma attraverso la rampa d'ingresso e scendere dalla parte opposta.

**Penalità** vedi salto nel Regolamento.

**6** - Integrazioni rispetto al Regolamento in merito agli ostacoli cancello e scalarola: per tutte le Categoria A2 e A3 staccare la mano dal cancello, o far cadere la corda, comporterà la penalità di 10''. Il cancello si considererà chiuso quando il cavaliere avrà staccato la mano dall'ostacolo avendolo chiuso correttamente. Qualora nella ripartenza il cavallo toccasse più o meno forte il medesimo provocandone la riapertura o lo spostamento o altro, sarà comunque ritenuto ostacolo superato regolarmente senza previsioni di penalità.

## **(F) - SPECIALITA' ADDESTRAMENTO**

**1** - Le riprese delle gare, i trofei, ed i campionati nazionali dovranno essere approvate dal Consiglio Nazionale FITETREC ANTE. Le riprese dei campionati regionali dovranno essere approvate dai Comitati Regionali, le riprese delle gare o dei trofei regionali potranno essere a discrezione dei Comitati Organizzatori.

**2** - I concorrenti potranno richiedere a gara ultimata e classifica pubblicata copia delle schede di valutazioni.

## **(G) - SPECIALITA' SBRANCAMENTO**

**1** - Oltre alle competizioni di sbrancamento a squadre disciplinate nel Regolamento le competizioni di MdL della Fitetrec Ante potranno prevedere anche lo sbrancamento singolo così disciplinato:

### **Individuale:**

La prova si svolge in un rettangolo di almeno 20X40 appositamente recintato per contenere i vitelli. Tale campo gara sarà diviso a metà in senso trasversale con una striscia bianca ben visibile la quale sarà lo start per la prova che si svolgerà come di seguito esposto.

Nella metà opposta al cancello d'ingresso saranno posti almeno 10 vitelli contrassegnati da un numero od un colore ben visibile.

Il cavaliere dovrà entrare in campo e dal momento del superamento del cancello dispone di 45" per iniziare la prova che sarà il superamento della linea bianca che lo introduce nella metà campo dove sono posti i vitelli. Dal momento che verrà attraversata la linea bianca partirà il tempo previsto di 90" per selezionare e sbrancare il vitello assegnato e portarlo dalla parte opposta, o meglio al di là della linea bianca, dove dovrà sostare per 15" affinché si possa considerare conclusa la prova, detti 15" non dovranno comunque essere conteggiati nei 90" secondi consentiti per la selezione e lo sbrancamento. Il cavaliere potrà sostare in qualunque parte del campo e tentare lo sbrancamento fino all'esaurimento dei 90" dopodiché verrà eliminato.

Ogni vitello eccedente, fino ad un massimo di tre, che si portasse al di là della linea bianca, e che non venisse eventualmente riportato indietro nella metà campo di sua spettanza, comporterà una penalità di 30" a vitello. Nel caso in cui il numero dei vitelli che superano la linea bianca sia superiore a tre la prova sarà conclusa con l'eliminazione, anche se non ancora trascorsi i 90".

I vitelli non potranno essere volontariamente toccati dal binomio, pena squalifica ad insindacabile giudizio del Presidente della Giuria o della Giuria.



## **Allegato 1**

### **LINEE GUIDA PER LA PROVA DI ADDESTRAMENTO**

Nelle presenti linee guida si descrivono, al fine della loro esecuzione e della loro valutazione, le caratteristiche di alcuni dei movimenti e delle figure richieste nelle prove di addestramento ed attitudine di Monta da Lavoro.

Per tutto i casi di carattere imprevisto o straordinario, non contemplati nei documenti di cui sopra la Giuria sarà l'unico organo competente ad assumere le decisioni che riterrà più appropriate.

#### **ADDESTRAMENTO**

La prova di addestramento nelle gare di Monta da Lavoro è una prova per certi versi assimilabile a quella di *dressage* della monta sportiva, ma non è assolutamente da confondere con quest'ultima. La Monta da Lavoro è e rimane una monta di tradizioni (seppur ognuna con le sue peculiarità), con bardature tradizionali, che trae la sua origine dalla necessità dell'uomo a cavallo di lavorare con il bestiame ed in ambienti difficili (campi sconnessi, fango, paludi ect.), in situazioni quindi in cui è richiesta velocità e/o potenza. E' inoltre da considerare che il cavallo che sostiene le gare di Monta da Lavoro è un cavallo che viene allenato anche per lo sbrancamento e le gimcane.

Quindi pur rimanendo chiaro che nella valutazione della prova sono essenziali:

##### per il cavallo

- fluidità dei movimenti e regolarità nelle andature
- precisione di esecuzione
- impulso (desiderio di portarsi in avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena e impegno del posteriore)
- sottomissione (attenzione e fiducia, armonia, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione dell'imboccatura e leggerezza del treno anteriore)

##### per il cavaliere

posizione, assetto e correttezza nell'impiego degli aiuti

deve essere premiata la prova che nell'esecuzione esprime la potenza e la velocità che contraddistingue la Monta da Lavoro.

#### **I PuntI d'insieme**

##### **LA SOTTOMISSIONE**

E' da intendersi sottomissione il comportamento del cavallo che, senza dimostrare paura e/o assoggettamento cieco e rassegnato, denota fiducia e obbedienza verso il cavaliere, attenzione, generosità, accompagnati da armonia, leggerezza e scioltezza nei movimenti.

In particolare ciò che contraddistingue la sottomissione è il grado di decontrazione del cavallo nell'esecuzione dell'esercizio e soprattutto l'assenza di difese.

Il cavallo deve accettare la briglia serenamente, con un contatto leggero, manifestare capacità di stare "alla mano", senza resistere o sfuggire, e dimostrare attenzione. Quindi ogni distrazione e resistenza ai comandi del cavaliere deve essere valutata severamente.

Nel voto d'insieme "sottomissione" deve essere considerato dai giudici anche ogni comportamento che denota nervosismo, tensione o resistenza da parte del cavallo.

La bardatura e gli aiuti del cavaliere, seppur nel rispetto delle tradizioni di monta dei vari paesi, non devono essere costrittivi e/o "cattivi" per il cavallo, in questo senso è a discrezione del giudice richiederne l'eliminazione prima di iniziare la prova.



## **L'IMPULSO**

In biomeccanica del cavallo l'impulso è il termine con il quale si descrive l'impegno con il quale il cavallo si muove nelle varie andature, che è sempre determinato dagli arti posteriori. Nelle riprese di addestramento l'impulso va valutato solo nelle andature con almeno un tempo di sospensione ed è da considerarsi come: desiderio di portarsi in avanti, elasticità delle falcate, morbidezza della schiena e impegno del posteriore. In particolare gli arti posteriori devono trasmettere un'energia propulsiva, potente e attiva, ma pur sempre controllata (si è già detto in sede di considerazioni generali l'importanza che riveste la potenza nella Monta da Lavoro) mentre la schiena del cavallo deve dimostrarsi morbida ed elastica.

Un buon impulso si esprime in una flessibilità pronunciata delle articolazioni posteriori, che devono dimostrare un'azione continua piuttosto che a scatti. Elementi di valutazione importante è che i garretti, quando gli arti posteriori si staccano dal suolo, devono inizialmente portarsi in avanti piuttosto che verso l'alto o, caso quest'ultimo da valutare con severità, indietro.

## **LA POSIZIONE E GLI AIUTI DEL CAVALIERE**

La posizione e gli aiuti del cavaliere devono rispettare le tradizioni e la tipologia della Monta da Lavoro dei vari paesi.

Tutti i movimenti debbono essere ottenuti senza sforzo apparente da parte del cavaliere e devono dimostrarsi armoniosi e fluidi. Deve inoltre essere premiata l'eleganza, la disinvoltura e la fierezza del cavaliere nell'esecuzione della prova.

### **L'Alt e l'Immobilità**

Il cavallo deve fermarsi con serenità, è da valutare severamente il cavallo che per eccessivo intervento del cavaliere si ferma bruscamente buttandosi sulle spalle o puntando la bocca sul morso.

Nell'immobilità il cavallo deve dare l'impressione di bellezza, compostezza e soprattutto tranquillità, trasmettendo l'attenzione e la forza che possiede e può sviluppare alla ripresa del movimento.

### **Le Andature**

#### **IL PASSO:**

Nelle riprese di Monta da Lavoro sono richiesti il passo medio e il passo riunito:

##### **Il passo medio**

È il passo definibile più naturale: deciso, regolare e disinvolto, esteso ma non troppo. Il cavallo cammina energicamente, ma con calma. È un passo uniforme e nel procedere delle falcate le orme dei posteriori superano, anche se di poco, quelle degli anteriori laterali. Il cavaliere conserva un contatto leggero, morbido e costante con la bocca del cavallo permettendogli il naturale movimento della testa e dell'incollatura.

##### **Il passo riunito.**

Nel passo riunito il cavallo risulta molto impegnato con i posteriori, e con un buon movimento dei garretti, portandosi risolutamente e con energia in avanti, con l'incollatura rilevata e arrotondata, e procedendo con brevi falcate. Il contatto con la bocca rimane elastico, mentre la testa del cavallo rimane, approssimativamente, sulla verticale.

Ogni battuta copre meno terreno ma è più elevata che nel passo medio, in quanto ogni articolazione si flette marcatamente. È più corto del passo medio, in particolare i posteriori non superano le orme degli anteriori, se lo facessero il passo perderebbe in riunione.

##### **I passi indietro**

I passi indietro sono movimenti simmetrici, nei quali gli arti si muovono all'indietro per diagonali e senza tempo di



sospensione. Gli arti devono sollevarsi in modo netto e i posteriori rimanere bene in linea con gli anteriori.

E' da considerarsi un passo il movimento di un singolo diagonale.

Durante l'esecuzione ogni anticipazione o precipitazione del movimento, ogni resistenza o difesa contro la mano del cavaliere, ogni deviazione delle anche, ogni spostamento o pigrizia o inattività dei posteriori e ogni trascinarsi degli anteriori, sono da valutare come errori gravi.

Dopo il completamento del numero di passi richiesto il cavallo deve mostrare esibire un alt ben piazzato oppure un movimento che sia immediatamente in avanti.

## **IL GALOPPO:**

Nella Monta da Lavoro sono richiesti i seguenti tipi di galoppo: Il galoppo di lavoro, Il galoppo riunito, Il galoppo medio e Il galoppo allungato.

### **Il galoppo riunito.**

Nel galoppo riunito il cavallo si porta in avanti con forte impulso dei posteriori. L'impulso dei posteriori porta il cavallo a rilevare il suo treno anteriore consentendo alle spalle di muoversi con grande mobilità, mentre l'incollatura assume una posizione rilevata e arcuata. Le falcate sono più corte che negli altri tipi di galoppo, senza che però siano perse elasticità e cadenza.

La riunione avviene per effetto delle azioni elastiche e sensibili delle mani che mantengono il movimento in avanti insieme alle gambe.

Quindi la riunione si manifesta con l'aumento dell'impegno dei posteriori, con le articolazioni piegate e morbide sotto la massa del cavallo. Il cavallo seppur raccorciato deve manifestare, equilibrio, armonia, disinvoltura nell'andatura e leggerezza e mobilità del treno anteriore.

### **Il galoppo di lavoro.**

È un'andatura intermedia che sta tra il galoppo riunito e il galoppo medio. E' un galoppo piuttosto raccolto, il cavallo è nella "mano" e l'impegno dei posteriori viene contenuto in un normale lavoro muscolare.

Le falcate sono regolari, uniformi, leggere e cadenzate, con le anche che rimangono attive.

### **Il galoppo medio.**

È un'andatura intermedia che sta tra il galoppo di lavoro e il galoppo allungato. Nel galoppo medio il cavallo si porta in avanti allungando le falcate, con chiaro impulso che proviene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo di posizionare la testa un po' più avanti alla verticale rispetto al galoppo riunito o di lavoro; nello stesso tempo gli permette di abbassare leggermente la testa e l'incollatura.

Le falcate sono regolari, uniformi e cadenzate, ma più allungate rispetto al galoppo di lavoro.

### **Il galoppo allungato.**

Nel galoppo allungato, il cavallo, mantenuto nella mano, si distende allungando l'incollatura, ampliando le falcate (pur conservando la cadenza) e coprendo il maggior terreno possibile.

Anche se non si deve confondere l'allungamento con la velocità è desiderabile il cavallo si porti ad una buona velocità, manifestando energia e rapidità nelle transizioni che dovranno però sempre dimostrarsi fluenti e chiare.

### **Il galoppo rovescio.**

Il cavallo pur galoppando in circolo con andatura contraria rispetto a quella naturale in considerazione della direzione della curva, deve mantenere una posizione naturale reclinando leggermente la nuca e flettendosi correttamente in curva.



## Le Transizioni

I cambiamenti d'andatura e di velocità devono essere effettuati chiaramente e, laddove richiesto, alla lettera prescritta; devono essere eseguiti con rapidità, ma in modo naturale e morbido e, soprattutto, mai brusco (in quest'ultimo caso l'errore sarebbe da valutare come grave). Il ritmo (isocronismo dei movimenti = stessi tempi) di un'andatura deve essere mantenuto fino al momento in cui il cavallo inizia la nuova andatura o compie l'alt. Il cavallo deve rimanere leggero, fluido alla mano e soprattutto calmo conservando una posizione corretta.

### **Variazione di galoppo (Allungato- Riunito) sui tre lati del campo**

Sul lato lungo deve essere eseguito il galoppo allungato mentre sul lato corto quello riunito.

La transizione da galoppo allungato a galoppo riunito deve avvenire prima di entrare nel lato corto e in prossimità dell'angolo. In particolare si deve riunire il cavallo ed entrare nell'angolo. Mentre la transizione da galoppo riunito a galoppo allungato deve avvenire uscendo dal lato corto.

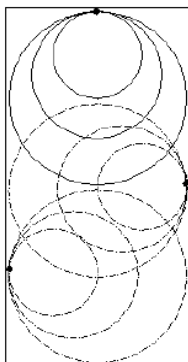
## I Cambiamenti di Direzione – i Circoli – le Figure

### **Cambiamenti di direzione**

Nei cambiamenti di direzione, il cavallo deve adattare la sua incurvatura a quella della linea che percorre, restando morbido ed eseguendo i comandi del cavaliere senza alcuna difesa, né variazione di andatura, ritmo e velocità.

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

### **Circoli di diametro decrescente**



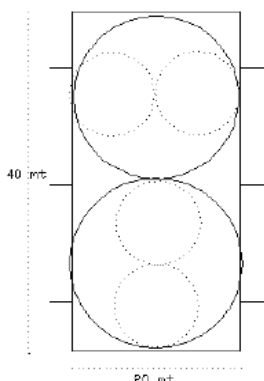
L'esecuzione dei circoli deve iniziare ed essere conclusa sempre nello stesso punto. A circoli di diametro più grande devono essere sempre associate andature più veloci rispetto a quelle associate a circoli di diametro più piccolo, mentre le transizioni devono essere eseguite tutte nello stesso punto, corrispondente al punto di partenza.

### **LE FIGURE :**

#### **La serpentina**

La serpentina è composta da mezzi circoli uniti tra loro da una linea immaginaria dritta, il cambio di galoppo deve avvenire nel punto in cui il cavallo si trova ad attraversare la linea immaginaria.

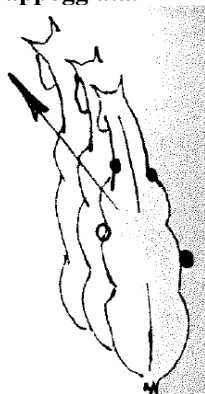
### L'otto



Questa figura è formata da due volte o cerchi di identico diametro; le due volte o cerchi sono tangenti al centro dell'otto. Il cavaliere deve riportare il cavallo dritto un attimo prima di cambiare direzione al centro della figura ed esattamente in quest'ultimo punto, qualora l'andatura richiesta sia il galoppo, effettuare il cambio di galoppo.

## I Movimenti Lateral

### L'appoggiata.



L'appoggiata deve essere eseguita nella diagonale al passo riunito o al galoppo riunito.

In particolare il cavallo deve avere il seguente atteggiamento:

- dalla nuca parte la flessione laterale, che però non deve essere troppo pronunciata, che continua nell'incollatura e nel costato;
- vi è un leggero arrotondamento del laterale interno intorno alla gamba interna del cavaliere con il treno anteriore che deve precedere di poco il treno posteriore;
- la testa è diritta e guarda nella direzione verso cui si muove, il piano delle orecchie è orizzontale e nella posizione più elevata;
- durante il movimento deve conservare la stessa cadenza, lo stesso equilibrio e lo stesso impulso.

### La piroetta e la mezza piroetta

La piroetta (mezza-piroetta) è un giro (mezzo giro) sulle anche da fermo.

Nella piroetta (mezza-piroetta) gli anteriori e il posteriore esterno ruotano intorno al posteriore interno che fa da perno



alzandosi e riposizionandosi allo stesso ritmo del posteriore esterno ma ricadendo sempre nella stessa orma o leggermente avanti a questa.

Qualunque sia l'andatura alla quale la piroetta (mezza-piroetta) viene eseguita, il cavallo, con una leggera inclinazione verso la parte quale gira, deve, rimanendo nella mano, ruotare con facilità e fluidità, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti dell'andatura corrispondente. La nuca deve rimanere il punto più alto del cavallo durante l'intero movimento

Durante l'intero movimento il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo indietro e non scostarsi dal suo asse.

La piroetta (mezza-piroetta) deve essere valutata per la leggerezza, cadenza, regolarità e precisione.

Nelle piroette (mezza-piroette) al galoppo vi deve essere accordo tra equilibrio, elevazione e numero delle falcate. Minore è il numero di battute maggiormente va valutata l'esecuzione, in particolare sono richieste un massimo di 6 falcate, per la piroetta, e 3 per la mezza-piroetta.





**FITE**  
**FEDERATION INTERNATIONALE TOURISME EQUESTRE**  
**[www.fite-net.org](http://www.fite-net.org)**

**FITETREC-ANTE**  
**Federazione Italiana Turismo Equestre e TREC**  
**ANTE**  
Foro Italico - L.go Lauro de Bosis 15, 00194 Roma  
**[www.fitetrec-ante.it](http://www.fitetrec-ante.it)**