MANUALE TECNICO

MONTA MAREMMANA

ITALIA
DISCIPLINA SPORTIVA ASSOCIATA RICONOSCIUTA DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA TURISMO EQUESTRE TREC
I-A-N-T-E
FITETREC

Federazione Internazionale Turismo Equestre
FITE

SOMMARIO

Prefazione **5**

Premessa **6**

Introduzione **7**

1 La monta da lavoro **9**

2. La monta maremmana **10**

3. La bardatura **11**
3. 1 Il morso 11
3. 2 La testiera 15
3. 3 La briglia 15
3. 4 Il capezzone 16
3. 5 La capezza 17
3. 6 La sella 20
3. 6. 1 La bardella 21
3. 6. 2 La scafarda 22
3. 6. 3 La sella col pallino 24
3. 6. 4 I finimenti accessori delle selle 24
3. 6. 5 La camarra 25
3. 6. 6 Bardatura complementare 26

4. Come bardare il cavallo **27**
4. 1 Presa del cavallo 27
4. 2 Bardare il cavallo 27

5. Come si monta a cavallo **29**

6. Gli aiuti **32**
6. 1 Posizione e assetto 32
6. 2 Le mani 33
6. 3 Le gambe 34
6. 4 Il busto 34
6. 5 La voce 34
6. 6 Speroni e lasse 35

7. Le andature **36**
7. 1 Passo 36
7. 1. 1 La partenza al passo 36
7. 1. 2 Girare al passo con la briglia 37
7. 1. 3 Fermare il cavallo dal passo 37
7. 2 Trotto 37
7. 3 Galoppo 38
7. 3. 1 Passaggio dal trotto al galoppo 39

7. 3. 2 Partenza al galoppo da fermo 39
7. 3. 3 Fermarsi al galoppo 40
7. 3. 4 Cambio di galoppo in aria 40

8. Le abilità del cavallo 42
8. 1 L'indietreggiare 42
8. 2 Lo spostamento laterale 42
8. 3 Aprire e chiudere un cancello 44
8. 4 La piroetta o giro sulle anche 44
8. 5 Il salto 45

9. Altre particolarità del cavallo domato alla maremmana 47
9. 1 Il cavallo sottomano 47
9. 2 Uso della coda nel cavallo che lavora 47

10. Arnesi da lavoro del buttero 50
10.1 Mazzarella, uncino o pungolo 50
10.2 Lacciara 50

11. Abbigliamento del buttero 54

12. Glossario dei termini maremmani 56

Bibliografia 59

MONTA MAREMMANA

PREFAZIONE

"Quando una nazione perde il contatto con le sue radici, con il passato, con la storia perde l'orgoglio della sua cultura e delle sue tradizioni."

Fortunatamente ho avuto il piacere di incontrare, negli anni di mandato da Presidente della Fitetrec-Ante, molti tecnici, allevatori, addetti al settore, ma anche semplici appassionati che mi hanno fatto comprendere quanto sia davvero importante conservare le tradizioni, gli usi ed i costumi del vasto panorama equestre italiano.

Dalle loro testimonianze e dalle loro idee ho appreso che è necessario trovare soluzioni concrete per ridare valore ed impulso a questa eredità dal valore inestimabile che da generazioni si tramanda spesso solo verbalmente di padre in figlio.

Oggi il vento è favorevole, c'è molta sensibilità e attenzione al "Made in Italy", di conseguenza sono convinto che dobbiamo incentivare e promuovere a livello federale iniziative che possano ridare identità e valore alle nostre tradizioni che sono parte di quello che siamo e che saremo.

A tal proposito sono orgoglioso di poter condividere oggi un grande progetto, nato in seno alla Federazione per volontà di Franco Amadio, che ha l'obiettivo di rilanciare la **Monta Maremmana**, una storia nostra, un'arte antica ancor oggi viva e capace di far emozionare chi ha la fortuna di vedere al lavoro i Butteri in sella ai loro infaticabili cavalli, protagonisti indiscussi di un comparto storico della tradizione equestre e allevatoriale italiana.

Il mio sincero augurio ed i miei ringraziamenti vanno a Franco ed ai suoi collaboratori che si sono impegnati nella creazione del **Dipartimento Monta Maremmana** e nella stesura di questo **"Manuale"**, testimonianza tecnica e culturale di un patrimonio da tutelare dove donne, uomini e cavalli si intrecciano magicamente al territorio.

Avv. Alessandro Silvestri
Presidente Nazionale Fitetrec-Ante

MONTA MAREMMANA

PREMESSA

La Monta Maremmana è un'antica arte equestre della nostra terra, tramandata essenzialmente in maniera orale e con alcune pubblicazioni che ne hanno consentito la sua conservazione al di là della pratica

La Fitetrec Ante ha raccolto questa eredità come un grande patrimonio culturale da valorizzare, creando un vero e proprio dipartimento all'interno della Federazione con le relative discipline. Oggi tutto questo è riconosciuto dal Coni cosi come lo sono gli istruttori specializzati in questo tipo di monta. Realizzare un Manuale di Monta Maremmana, finalizzato ad una miglior comprensione della tecnica e alla conservazione delle tradizioni, rappresenta un orgoglio per tutti noi. Con sincerità ringrazio tutte le persone "esperte" che hanno composto la commissione di analisi e redazione del manuale, gli altri istruttori che lo hanno condiviso e corretto e tutti quelli che ci hanno preceduto con varie opere che sono state fondamentali per i loro contenuti.

Personalmente mi piace credere che siamo giunti ad un momento di volta per questo mondo cosi vero e coraggioso da essere un attrattore unico ed insostituibile nel mondo del cavallo in Italia.

Grazie a tutti

Responsabile Nazionale Monta Maremmana
Franco Amadio

MANUALE TECNICO DELLA MONTA MAREMMANA

INTRODUZIONE

Il presente manuale nasce dall'esigenza Federale di codificare tecnicamente la Monta Maremmana al fine di fornire un valido strumento per il suo insegnamento e/o apprendimento a quadri tecnici e tesserati. Uno strumento che tenga conto dei livelli tecnici raggiunti dalla Monta Maremmana in virtù dell'evolversi dei tempi e delle esigenze di chi attualmente la pratica o vorrebbe praticarla, tra cui quella agonistica.
Le linee guida utilizzate per la sua stesura sono state essenzialmente le seguenti:

- Tralasciare o, per lo meno, limitare l'analisi di tutte quelle tecniche e attrezzature oramai considerate obsolete e non più utilizzate;
- Riportare, ufficializzandole, tutte le innovazioni, sia di tecnica equestre che di evoluzione delle attrezzature, che, in un'ottica comunque di continuità e rispetto della tradizione, si sono oramai odiernamente consolidate nella pratica della Monta Maremmana;
- Inserire elementi generali di biomeccanica del cavallo;
- Omogeneizzare le nozioni di equitazione di base, comuni a tutti i tipi di monta, con quelle dettate dalle linee guida della Federazione.

Le basi di riferimento utilizzate sono state lo storico Manuale Federale ANTE redatto da Italo Molinari, Marino Mancini, Antonio Bonelli e Fabio Sabatini e la pubblicazione Federale "I Butteri e la Monta Maremmana".
La redazione di questo Manuale è stata, inoltre, possibile grazie anche alla collaborazione e al sostegno di un gruppo di altri istruttori e quadri tecnici federali, anch'essi specializzati nella Monta Maremmana, a cui va il più caloroso ringraziamento.

Alessandro Oscar Parroni

Commissione di Monta Maremmana

Franco Amadio
Francesco Fiorucci
Luca Corrado
Lino Natalizzi
Ennio Serinaldi
David Serinaldi
Alessandro Oscar Parroni
Massimo Morra
Massimo Nassi
Roberto Rossi
Dario Cruciani

Istruttori che hanno condiviso e avallato il Manuale

Umberto Scotti
Roberto Paradisi
Domenico Germoni
Lidio Ludovisi
Marco Quatrini
Cesare Pieracci
Roberta Santoni
Antonio Bonelli

LA MONTA DA LAVORO

CAPITOLO 1

Quando si parla di tipi di monta si intende i differenti modi di cavalcare definiti dalla specifica bardatura del cavallo, dall'abbigliamento del cavaliere, dagli aiuti che il cavaliere usa per comunicare al cavallo i propri comandi e dal tipo di atteggiamento che il cavallo assume ed ai movimenti che riesce a compiere, in vista dell'impiego in particolari condizioni. Modi di cavalcare che nei secoli hanno subito continue evoluzioni determinate da vari fattori quali il differente utilizzo del cavallo dettato dalle mutate esigenze dell'uomo, dall'evoluzione della scienza equestre e dalla selezione delle razze equine.

La monta da lavoro, a differenza della monta sportiva, ha la finalità di addestrare ed utilizzare nel modo migliore il cavallo che deve cooperare con l'uomo nel lavoro con il bestiame in campagna, un lavoro che consiste in lunghe e faticose giornate in terreni e climi difficili. Esigenze e caratteristiche primarie della monta da lavoro sono quindi la posizione comoda, la totale affidabilità ed il massimo addestramento della cavalcatura e la conduzione del cavallo con una sola mano al fine di avere sempre la possibilità di una mano libera da poter utilizzare in altre mansioni.

La monta da lavoro si è comunque differenziata nei diversi paesi e nazioni in differenti forme e stili a seconda, da una parte, dei retaggi storici, delle tradizioni e della cultura delle popolazioni, delle bardature utilizzate e delle influenze esterne in materia di tecnica equestre e, dall'altra, delle particolari esigenze lavorative, della conformità del territorio e del suo clima. Elementi, questi, che chiaramente hanno condizionato anche l'evoluzione genetica, morfologica ed attitudinale delle differenti razze dei cavalli impiegati nelle attività lavorative. Tale differenziazione risulta alle volte così marcata che non è insolito sentir parlare di differenti tipologie di monte da lavoro (la monta maremmana, le monte *vaqueros* Spagnole, Portoghesi o Latino americane, la *gaucha* argentina, la *camargue* francese, la *western* americana, la mongola etc.).

LA MONTA MAREMMANA

CAPITOLO 2

La **Monta Maremmana** è la monta da lavoro tipica italiana praticata essenzialmente in Lazio e Toscana ma anche Campania e Abruzzo. È stata sviluppata dai mandriani a cavallo che curavano, conducevano e custodivano le mandrie di bestiame che venivano allevate nei grandi latifondi in cui era suddiviso il territorio che andava dall'Agro Pontino all'attuale terra dell'Alta Maremma toscana, e che comprendeva quindi l'area dell'Agro Romano, la Tuscia ed i Monti della Tolfa. E' questa un'area molto vasta, nel tempo indicata genericamente come maremma o terre di maremma. Il vocabolo maremma indica ogni regione bassa situata vicino al mare dove le dune ed i cordoni di terra litoranea, impedendo ai corsi d'acqua di sfociare liberamente in mare, provocano la creazioni di zone acquitrinose e paludose, e tali erano appunto le caratteristiche delle regioni che costituivano la maggioranza, ma chiaramente non la totalità, del territorio di tale area.

Come in tutte le monte da lavoro un fattore importante per lo sviluppo dello stile della Monta Maremmana è stata la bardatura adottata. In particolare una delle sue caratteristiche più importanti e peculiari è la briglia (vd cap. 3.3). L'utilizzo della briglia alla maremmana – il cosiddetto "gioco di briglia" o "cavallo a mazzetto" o "smazzettato" – è il vero marchio di fabbrica della Monta Maremmana, un utilizzo che impone al cavallo un'ubbidienza attenta ed immediata nel fermarsi e nel cambiare repentinamente direzione con rapidi spostamenti e piroette in velocità. Il cavallo addestrato alla maremmana è un cavallo franco e alla mano che, pur muovendosi in riunione, è capace di allungarsi elasticamente in velocità quando richiesto. Un cavallo che manifesta le sue migliori caratteristiche nella versatilità e nella scioltezza dei movimenti, soprattutto nei cambi di andatura, di cadenza e direzione.

LA BARDATURA

CAPITOLO 3

La "bardatura" e cioè la sella, i finimenti e gli altri oggetti che vengono applicati al cavallo al fine di poterlo montare nel gergo maremmano viene anche definita "armatura", una terminologia probabilmente ereditata dal Medioevo periodo nel quale i cavalli venivano preparati per le battaglie facendogli indossare armature e paracolpi. Di conseguenza l'atto di vestizione del cavallo, prima del lavoro, nelle maremme viene anche definito "bardare" o "armare" il cavallo. L'operazione inversa, di svestimento del cavallo, viene invece definita "sciarmare" il cavallo.

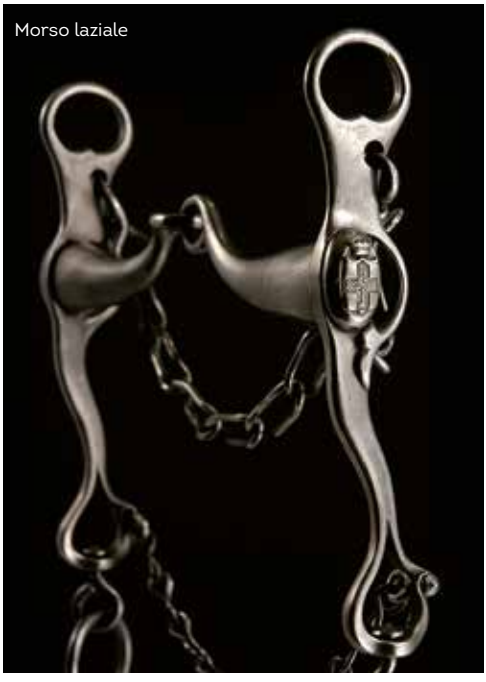
Come in tutte le monte da lavoro tradizionali, la bardatura maremmana risulta del tutto particolare in quanto come già accennato frutto delle varie influenze di tanti fattori, storici, tradizionali e climatici morfologici del territorio.

Il processo evolutivo della bardatura maremmana è comunque un processo ancora attivo in virtù delle mutate esigenze di lavoro con il cavallo e cioè da quelle antiche, esclusivamente professionali legate al lavoro con il bestiame, a quelle attuali agonistiche, ludiche e/o legate al turismo equestre.

La bardatura maremmana presenta alcune differenziazioni riconducibili alle due scuole tradizionali presenti nelle maremme: la scuola toscana e quella laziale. È importante comunque sottolineare che queste due scuole nel tempo hanno subito processi sempre più marcati di reciproca influenza, pertanto sarebbe errato considerarle due scuole territorialmente chiuse e rigidamente separate tra loro.

3.1 IL MORSO

Il morso è l'imboccatura classica della monta da lavoro, in quanto agendo sulle barre con un effetto di leva (leva di secondo grado, in quanto la resistenza che agisce sulle barre si trova tra la potenza - campanello delle aste dove si attaccano le redini - e il fulcro - punto di attacco del barbozzale) e non quindi direttamente sulle commessure labiali del cavallo come il filetto, permette di guidare il cavallo con una mano sola e di avere inoltre



Morso laziale

Morso toscano

un controllo molto efficiente delle azioni del cavallo della sua velocità, della direzione e del movimento È uno strumento determinante per il quale i nostri cavalcanti si sono sempre contraddistinti per il suo preciso utilizzo.

Il morso è composto dal "cannone", che è la parte passa internamente alla bocca del cavallo, collegato a due barre, al cui centro sono presenti due occhi, la cui parte superiore è definita "stanghetta" e che termina con un occhio in cui si fissa la testiera tramite fibbia, e la cui parte inferiore è invece definita "guardia" e che termina con una campanella a cui si fissano le redini, anch'esse tramite fibbie. Altro componente del morso è il "barbozzale", definito anche "borchiatella", che è la piccola catena a maglia piatta agganciata ai due occhi centrali del morso e che permette di consentire l'effetto leva dello stesso agendo, tramite pressione, sulla barbozza del cavallo. Il barbozzale viene legato in corrispondenza del solco del mento e deve essere agganciato, roteando la catenella, in modo tale che le maglie risultino tutte sullo stesso piano. Non deve essere né stretto né lento, nella tradizione si parla di uno spazio che permetta il passaggio di due dita tra la catenella e il mento del cavallo anche se tecnicamente sarebbe più esatto dire che deve avere una tensione tale che lo stesso deve cominciare ad agire quando si agisce sul morso e questo agisce a seconda del cavaliere e del grado di addestramento del cavallo (idealmente 45°). Il morso deve essere di misura adeguata alla bocca del cavallo.

Nella monta maremmana si contraddistinguono due tipi di morsi base, a seconda della scuola di derivazione toscana o laziale.

La scuola toscana tradizionale utilizza un morso intero a cannone fisso sulle barre che possono essere curve o dritte. In particolare il cannone viene forgiato in diversi modelli al fine di consentire differenti gradi di libertà della lingua, anche in virtù della conformità della bocca del cavallo, pur mantenendo un'integrità esterna della barra del morso. Il morso è molto simile al morso spagnolo a cannone fisso ed è chiaramente un retaggio della presenza centenaria degli spagnoli in Toscana attraverso lo Stato dei Presidi (1557 – 1801).

La scuola laziale utilizza invece un morso spezzato con cannone snodato al centro. Il cannone, che può essere sia arrotondato che ad angoli vivi, ha le due parti leggermente piegate in avanti, dette a "collo d'oca", con le estremità laterali saldate alle due barre laterali che sono piatte e di media lunghezza. Oltre al barbozzale quello laziale è dotato anche di un falso

barbozzale, detto anche "cavarola", consistente in una catenella che unisce le parti inferiori delle guardie al fine di evitarne un eccessivo allargamento. Il morso laziale è quello maggiormente utilizzato ed il suo utilizzo anche in Toscana è stato determinato molto probabilmente dall'introduzione che ne fecero i butteri di Cisterna di Latina che, nel 1934 dopo le bonifiche integrali, trasferirono a lavorare nella Tenuta di Alberese.

3.2 LA TESTIERA

La Testiera è un finimento che cinge la testa del cavallo e che serve per sostenere il morso. La testiera maremmana è molto semplice in quanto non prevede l'uso della capezzina stringibocca.
La testiera è composta da:

1. Sopracapo - una larga striscia di cuoio che appoggia sulla nuca;
2. Frontalino - una striscia di cuoio che trattiene i due montanti e cinge la fronte,
3. Montanti - che scendono dai sopracapo e vanno a sostenere il morso ai quali sono issati mediante due fibbie;
4. Sottogola - che scende sempre dal sopracapo e cinge la gola.

Il sottogola deve essere allacciato in modo da consentire il passaggio di quattro dita. La lunghezza dei montanti deve essere giusta cosi che il morso non venga fissato troppo in basso o troppo in alto e non arricci il margine delle labbra.Il frontalino deve essere di larghezza adeguata in modo da non stringere troppo la fronte, specialmente vicino alle orecchie.
In Toscana viene prodotta una variante di testiera in cui i montanti ed il sottogola non sono due corpi separati ma nella parte che poggia sulla nuca costituiscono un'unica grossa fascia di cuoio, costituendo quindi un sopracapo a forma di unica cinghia e non quindi un sopracapo inteso come semplice passante per i montanti ed il sottogola come nella versione più comune. Tale sopracapo a fascia alle due estremità si separa in due coppie di riscontri alle quali attraverso quattro fibbie si uniscono il sottogola ed i montanti.
La testiera si trasporta prendendo con la mano destra i sopracapo e le redini a circa la metà della loro lunghezza.

3.3 LA BRIGLIA

Per briglie, in senso lato, si intende l'insieme dei finimenti che servono a guidare il cavallo quindi morso, testiera e redini (anche se nella Monta Maremmana, per quest'ultimo finimento, è più corretto parlare di briglia al singolare). E così si usa dire, ad esempio "montare di briglia" per intendere il modo di montare che utilizza il morso come imboccatura. Il termine briglia deriva proprio dallo spagnolo "brida", come visto montare "a la brida" costituisce la radice etimologica di montare "in briglia".
Nella Monta Maremmana però vengono definite "briglia", al singolare, essenzial-

mente le redini. Queste sono costituite da due strisce di cuoio larghe circa 3 cm e la cui lunghezza tradizionalmente era di circa due metri, attualmente però, soprattutto per esigenze agonistiche, vengono prodotte briglie anche più corte, addirittura di un metro.

All'estremità di ognuna delle due redini vi è una fibbia che serve a fissarle alle campanelle del morso, mentre all'altra estremità vengono tagliate o sfrangiate in varie maniere al fine di poterle utilizzare anche come frustino. All'incirca dalla metà della loro lunghezza fino all'estremità sfrangiata sono tenute insieme da alcuni passanti, alle volte realizzati in bellissime forme di cuoio intrecciato, cuciti alle redini. Il primo di questi passanti non è cucito sulla redine e può quindi scorrere sulla briglia in direzione del morso. Tale passante è detto "registro" e ha la funzione di rendere le briglie più o meno unite vicino al collo, le briglie più unite sul collo fanno, infatti, maggiormente sentire al cavallo l'azione del morso.

3. 4 IL CAPEZZONE

Il capezzone è un finimento tipico della Monta Maremmana, impiegato prevalentemente nella maremma laziale è costituito in cuoio con due redini in corda utilizzato nella prima fase di doma dei puledri. Nel momento in cui il capezzone viene tolto e si passa ad usare la briglia "asciutta" inizia la fase della "sbrigliatura". Il suo utilizzo tra i domatori/addestratori sta comunque un po' scemando. Il capezzone si compone di una testiera di cuoio costituita da un sopracapo e due montanti di cuoio largo, la cui lunghezza è sovente regolata con una fibbia, alle cui estremità si trovano due larghi anelli di ferro (cm. 8 circa di diametro) che vengono a cadere ai margini della bocca del cavallo. Agli anelli dei montanti è fissata una piccola catena di ferro foderata di pelle che poggia sopra al muso del cavallo. Agli anelli sono inoltre fissate, tramite fibbie, due redini di canapa a quattro trefoli, definite "lasse" o "suste" o, che terminano con un rivestimento in pelle. La lassa fissata all'anello di sinistra passa sotto il mento del cavallo e passando all'interno dell'anello di destra viene retta dalla mano destra del cavaliere, quella invece fissata all'anello di destra passa attraverso l'anello di sinistra e viene retta dalla mano sinistra. Mediante questo

sistema di passaggi attraverso gli anelli del capezzone le lasse si stringono sul muso del cavallo ogni qualvolta vengono tirate determinando quindi un comando del cavaliere al cavallo. Le lasse vengono usate anche come aiuto per sollecitare il cavallo nelle varie manovre.
Nel girare al passo con il capezzone, nelle azioni per girare vengono utilizzate entrambe le mani: una redine diretta e una di appoggio.
Le "lasse" (redini) del capezzone vengono tenute separate, una nella mano destra e una nella mano sinistra.
La parte libera di ciascuna lassa viene fatta passare sopra l'arcione e lasciata cadere dalla parte opposta dietro il ginocchio del cavaliere (lassa di sinistra verso destra ecc..).
Ogni mano stringe entrambe le lasse così da formare un piccolo ponte fra le due mani che debbono essere tenute distanziate di circa 20 cm. in modo che tra la testa del cavallo e le mani del cavaliere, le due lasse siano tra loro parallele.
Per richiedere la girata a sinistra il cavaliere dovrà tirare la lassa di sinistra e cedere di pari misura quella di destra.
La chiamata dovrà essere sempre effettuata verso il basso, in modo che il cavallo non sia invitato ad alzare la testa.
Specialmente all'inizio della doma, per richiedere lo spostamento sulle anche, si usa accompagnare l'azione della mano interna con un sollecito nella parte libera della stessa lassa sulla spalla esterna del cavallo: in tal caso la mano esterna abbandona per un attimo la presa della lassa e scorrendo per circa 20/30 cm lungo la parte libera di quella che cade all'esterno, la impugna e la fa roteare sollecitando il cavallo sulla spalla, invitandolo così a spostarsi nella direzione opposta. Appena il cavallo riesce a comprendere la volontà del cavaliere e la rispetta prontamente, il sollecito con la lassa non è più necessario e l'azione del cavaliere viene solo accennata fino a scomparire del tutto.
Nella fase finale della doma con il capezzone si tende ad utilizzare l'uso di una mano sola e successivamente, per passare all'utilizzo del morso, il capezzone si utilizza in appoggio unitamente alla redine della briglia.

3. 5 LA CAPEZZA

La capezza maremmana è un finimento molto semplice e di grande praticità, che ha saputo conquistarsi un pubblico

di estimatori anche tra chi non pratica la Monta Maremmana. La capezza infatti viene costruita mediante intreccio servendosi esclusivamente di una corda di canapa, solitamente a quattro trefoli, lunga all'incirca quattro metri.
La testiera è costituita da una componente verticale, che viene poggiata sopra la nuca e che scende a destra e a sinistra con due montanti, ed una componente orizzontale composta da un laccio scorrevole, che anteriormente si appoggia sopra il naso del cavallo e posterior-

mente cinge il mento per poi far scorrere il laccio attraverso una larga asola realizzata con la stessa corda all'altezza di uno dei due montanti. Le due componenti sono legate tra loro mediante due "impiombature" realizzate nei punti di attacco dei due montanti, nelle impiombature i trefoli della corda vengono chiusi facendoli passare sotto agli stessi nel corpo della corda. Anche il capo della capezza viene "impiombato" in un modo particolare, consistente in un intreccio della corda dentro se stessa, chiamato "spighetta" per la sua particolare forma che ricorda una spiga di grano.

La funzionalità della capezza maremmana sta nel fatto che nel caso in cui il cavallo legato dovesse tirare la parte orizzontale della testiera, come visto consistente in un laccio scorrevole, si stringerebbe intorno al muso del cavallo assicurando la tenuta della capezza stessa ed inducendo allo stesso tempo il cavallo all'immobilità.

La capezza viene usata per "dare il giro" al cavallo sia allo "staccione" il palo di legno al centro del rimessino (chiamato anche "giudice" o "omo di legno") che sottomano come una longhina e può essere utilizzata in ogni fase del lavoro con il cavallo. Una particolarità della capezza maremmana e che facendo scorrere entro l'asola anche la parte che normalmente appoggia sul naso del cavallo, si ottiene un laccio fisso abbastanza ampio che viene utilizzato passandolo intorno al collo per dare il giro al cavallo senza che si stringa nel caso che il cavallo tiri. Tale uso è detto anche alla "Tolfetana".

Sono differenti i modi in cui la capezza viene fissata al cavallo quando questo è in movimento. Nell'uso canonico la testiera della capezza viene fatta rimanere addosso alla testa del cavallo sotto la capezza della briglia, in modo tale che ogni volta che si intende legare il cavallo risulti già incapezzato, mentre l'estremità viene arrotolato e fissato alla campanella anteriore della sella, usualmente la sinistra. Alcuni butteri invece usano porre la capezza solo attorno al collo del cavallo, fissandola alla fibbia del sottogola al fine di evitarne lo scivolamento verso il basso, e fissando sempre l'estremità della corda alla campanella anteriore della sella. Vi sono infine butteri che semplicemente la arrotolano e la legano alle campanelle della sella.

Una volta smontato il buttero utilizza quindi la capezza per legare il cavallo lasciandogli comunque la briglia poggiata sul collo.

Onde evitare possibili inconvenienti, si raccomanda di legare sempre la cavalcatura "a corto" scegliendo un punto intorno al quale il cavallo non possa girare.

La capezza, per la sua robustezza e la sua funzionalità è inoltre uno strumento utilizzato nelle primissime fasi della doma maremmana e, a seconda che venga usata come laccio fisso o come testiera, viene impiegata nelle due attività iniziali di addestramento del cavallo prima la così detta "rottura di collo" (Per rottura di collo si intende l'addestramento del cavallo attorno all'uomo trattenuto dalla corda sul collo. La rottura di collo abitua il cavallo a cedere il collo e a girare flettendo in modo uniforme il corpo a partire dal collo) e poi la "rottura di testa" (La rottura di testa consiste nell'addestrare il cavallo a girare trattenuto dalla capezza che cinge la testa e che in caso di tirate del cavallo ne stringe il muso. Con la

rottura di testa il cavallo impara a cedere anche la testa e a fletterla lateralmente nella direzione del movimento. Ciò è molto utile nelle successive fasi dell'addestramento perché anticipa la risposta che il cavallo deve saper dare all'azione della briglia e del capezzone).

3.6 LA SELLA

Le selle maremmane sono essenzialmente di tre tipologie: la "**bardella**" il cui uso prevale nel Lazio, in Abruzzo e Campania, la "**scafarda**" e la "**sella col pallino**" il cui uso invece prevale in Toscana.

3. 6. 1 La Bardella

La bardella è probabilmente la più antica tra le selle maremmane e deriva dalle selle rinascimentali ad ampia imbottitura. La radice etimologica proviene quasi sicuramente dall'arabo "bardàa" o "bardaah" che in principio indicava l'intera bardatura del cavallo e che, successivamente, venne usata anche solo per definire la sella.

La barda veniva anticamente definita come "specie di sella senza arcione". In effetti la bardella è una sella praticamente senza arcione in quanto risulta costruita attorno ad un piccolo frontale di legno, imbottito con lunghi steli di paglia di grano, contornato con striscia di cuoio e legato mediante cucitura al corpo della sella.

L'imbottitura è costituita da un corpo centrale e da due cuscini laterali. In particolare il corpo consiste in un sacco di tela o di canapa dalla forma più o meno ovalizzata, diviso da una serie di cuciture e, nei tempi antichi, riempito di crine di cavallo. Attualmente il crine, di sempre più difficile reperibilità, è stato sostituito dal kapok o dai derivati della lana ben pressati. I due cuscini laterali sono invece imbottiti di paglia di grano, in tempi passati paglia di orzo per la sua morbidezza, e vengono cuciti longitudinalmente al corpo. L'imbottitura così completa determina sulla parte anteriore della bardella due rigonfiamenti detti "pagnotte" o appoggi, mentre sulla parte posteriore viene creato un rialzamento chiamato fascione e che determina la forma "a poltrona" della bardella.

L'intera imbottitura, corpo centrale e cuscini, viene poi ricoperta da un cuscino in pelle imbottito e lavorato a cuciture che nelle "ali" formano i caratteristici "fiori" della bardella, al fine di rendere sempre più spianate le parti soggette ad attrito col corpo del cavaliere. Il cuscino risulta alzabile nella parte anteriore ed è fissato al frontale della sella mediante una cinghia, anche se la "Viterbese", una delle versioni della bardella, ha invece la caratteristica di

avere il cuscino cucito al corpo della sella anche nella parte anteriore.
Il sottopancia, formato da una striscia di cuoio, cucita su una larga striscia di robusta tela, ha la caratteristica di essere privo di fibbie ma di avere degli anelli ad esso cuciti ad intervalli regolari, lateralmente e nei pressi del capo di ritorno, nei quali, al fine di fissarlo, viene fatto passare e ripassare, annodandolo poi con un nodo a cravatta, un laccio di forte cuoio lungo circa un metro, detto "sguinzaglio", pendente al lato sinistro della sella. Le staffe sono o classiche o a campana.
La versione della bardella ormai più utilizzata è attualmente la "tolfetana", anche se ne esistono, o ne sono esistiti (in quanto ormai scomparsi), vari modelli legati soprattutto ai loro luoghi di produzione. Oltre alla citata "viterbese" (o "orvietana"), si ricorda la "toscanella", prodotta a Tuscania e considerata la più ricercata e pregiata per la cura della fattura e la scelta dei materiali, e la "biedana", prodotta a Blera, famosa invece per la sua essenzialità, realizzata quasi totalmente in tela e paglia e con poco pellame quest'ultima era utilizzata anche come basto.
La bardella impiegata per la doma è chiamata anche "bardellone" e deriva proprio dal basto. Le caratteristiche principali del bardellone sono quelle di essere molto pesante e robusto, di avere un ampio cuscino senza cuciture completamente legato al corpo della sella con un seggio molto profondo.

3. 6. 2 La Scafarda

La scafarda è una sella che nasce esclusivamente come sella militare fu, infatti, ideata dal colonnello Settimio Del Frate,

chiamata anche sella "da batteria" o più burocraticamente la "modello Del Frate", dal 1903 è stata la sella regolamentare della cavalleria italiana. È la sella utilizzata anche dai butteri al servizio nei Centri militari: trovandola versatile anche i butteri impiegati nelle aziende agricole private cominciarono ad acquistarla nelle aste dell'esercito e poi, vista la sempre più crescente richiesta, presero a farla produrre anche dai loro sellai che nel

tempo gli apportarono alcune varianti.
È una sella costruita attorno ad un arcione rialzato in legno - che ne costituisce il suo elemento essenziale - studiato al fine di non creare fiaccature e di non far gravare eccessivamente il peso del cavaliere sulla colonna vertebrale del cavallo.
È costituita dai seguenti componenti, completamente smontabili:
- un arcione in legno formato da un arco anteriore, attraversato da un archetto in ferro fissato da chiavarde, e da un arco posteriore, con paletta attraversato pure da un archetto in ferro, anch'esso fissato tramite chiavarde, congiunti a mezzo di calettature e di allacciature a due bande laterali a forma piatta. All'estremità anteriore delle bande sono fissati due passanti di cuoio a cui viene fissato il pettorale. Alle bande sono inoltre fissati i due portastaffili. Gli arcioni militari erano disponibili in varie misure a seconda della loro lunghezza, da 1 a 4, e della loro larghezza, S (stretto) e L (largo), tali misure erano riportate stampate nel retro della paletta.
- un seggio di cuoio rinforzato, sul quale il cavaliere scarica il suo peso, assicurato ai due archi ed allacciato alle bande mediante dei correggioli determinando un effetto ammortizzante;
- due cuscini laterali a forma rettangolare, privi di anima rigida, rivestiti esternamente da cuoio destramente robusto ed internamente imbottiti di crine e rivestiti di tela, fissati alle bande dell'arcione. I cuscini sono le uniche parti che vengono a contatto con la schiena del cavallo;
- due staffili di cuoio, che reggono le staffe, quest'ultime di ferro classiche o di foggia inglese;
- un cuscino in cuoio da sella imbottito di crine e rivestito internamente di tela, che assolve al doppio compito di ricoprire l'arcione e costituire il seggio del cavaliere.

Il sottopancia è solitamente fissato alla sella con il classico sistema di cinghie e fibbie, secondo la canonica impostazione militare, ne esistono comunque versioni in cui il sottopancia a cinghie è sostituito con quello a giro che passa sopra le bande dell'arcione e si chiude con il sistema del nodo a cravatta nell'anello.

Le scafarde di "nuova generazione"

Nel tempo, con lo svilupparsi delle tecniche equestri e dell'attività agonistica, sono stati concepiti e realizzati nuovi modelli di scafarda finalizzati ad apportare maggior leggerezza e a migliorare l'aderenza delle gambe del cavaliere al cavallo. Maggior leggerezza conseguita attraverso l'alleggerimento dei cuscini laterali ottenuta con l'utilizzo di una diversa imbottitura ed una riduzione del formato degli stessi.
L'imbottitura viene, infatti, realizzata in feltro ed altri leggeri materiali sintetici invece del molto più pesante tradizionale crine; la riduzione del formato viene invece ottenuta in vari modi dal semplice assottigliamento dei cuscini alla vera e propria rimodulazione del loro formato rettangolare in cuscinetti da sella stile inglese. Vi sono poi delle versioni in cui è stato eliminato il tradizionale cuscino da sella imbottito, sostituito da seggi all'inglese imbottiti o addirittura rigidi completi di quartieri (ispirandosi al modello della scafarda militare destinata agli ufficiali).
Maggior aderenza delle gambe del cavaliere conseguita invece, oltre che con

la riduzione dei cuscini laterali e/o l'eliminazione del cuscino da sella imbottito, anche attraverso l'assottigliamento centrale delle bande laterali dell'arcione e la retrocessione verso il centro dei portastaffili al fine di portare le gambe del cavaliere ad una posizione meno avanzata e più perpendicolare.
Si ribadisce comunque che l'elemento essenziale della scafarda è l'arcione in legno rialzato, pertanto non sono assolutamente da considerare scafarde le elaborazioni prive di questo elemento

3. 6. 3 Sella col pallino

Conosciuta anche come sella alla buttera o fiorentina è stata per lustri la sella maggiormente utilizzata in Toscana, una gran bella sella che però, con l'introduzione della bardella da parte dei butteri laziali in Toscana prima e poi con l'avvento e la forte affermazione della scarfarda ha subito un lento declino che l'ha portata ad essere la sella attualmente meno utilizzata tra chi pratica la Monta Maremmana.
È una sella chiaramente derivante dalla sella "vaquera" spagnola, con tutta probabilità introdotta nella Maremma Toscana dagli spagnoli presenti nello Stato dei Presidi (ricordiamo l'influenza che ebbero gli spagnoli in Toscana anche nella realizzazione dei morsi). È quindi una sella mandriana di estrema robustezza realizzata in cuoio doppio, con un arcione in legno di fico (scelto per la sua flessibilità) dotato di rinforzi in ferro e sul quale vi è un pomo rilevato "il pallino" che da appunto il nome alla sella. Il fissaggio della sella cavallo avviene attraverso un doppio sistema costituito da un sottopancia con riscontri a fibbia ed una sassinga chiamata anche "guinzaglio". Nel sottopancia interno sono solitamente fissati tre cuscinetti antifiaccature.
La "Pallino" si completa poi con suoi peculiari accessori quali (i) il "bardellino", una specie di cuscinetto imbottito che viene fissato sotto al codale onde evitare lo sfregamento di quest'ultimo sulla groppa del cavallo, (ii) i parafibbie, anch'esse protezioni di cuoio antifiaccature fissate all'interno delle fibbie del pettorale e (iii) la "berta", una piccola striscia

di cuoio fissata a passante sul pallino e che serve per trattenere la lacciara.
Alcune "pallino" riportano scritta, con piccole borchiette fissate sul cuoio della parte posteriore della paletta, le iniziali del proprietario. Le staffe sono a forma di campana ed in origine erano molto piccole al fine di evitare che il piede potesse rimanere staffato, delle staffe ne esisteva anche una versione studiata per cavalcare nella macchia con una protezione anteriore del piede.

La "pallino" è l'unica sella maremmana dotata di pomo ed è molto funzionale nel lavoro del bestiame all'interno dei mandrioli, in particolare è l'unica sella che permette la tecnica detta dell'"appallinatura" che consiste nel trasporto dei vitelli, una volta catturati con la lacciara, fissando la fune della lacciara al pallino e facendo retrocedere il cavallo.

3. 6. 4 I finimenti accessori delle selle

Le selle maremmane sono completate poi dal "pettorale" e dal "codale", indispensabili finimenti che hanno la specifica ed essenziale funzione di stabilizzatori della sella. La necessità di stabilizzazione delle selle maremmane trae origine dal loro peso e dal fatto che durante il lavoro a cavallo veniva svolto in terreni accidentati e scoscesi:

- ***Pettorale o petto***: Striscia di cuoio robusto, cucito doppio e fissato ai due anelli anteriori di cuoio dell'arcione mediante fibbie. Esso parte da un lato della sella, circonda il petto del cavallo e risale dall'altro lato, interrotto al centro da un anello. A tale anello è appeso lo "scacciamosche" che consiste in un pendaglio di cuoio a forma di campana nel quale, solitamente, vengono incise o cucite le iniziali del proprietario della sella. Il pettorale ha la funzione di non far scivolare la sella all'indietro.
- ***Codale o Groppiera***: Striscia di cuoio cucita doppia fissata al posteriore della sella tramite una fibbia inserita in un anello e che si biforca in due, formando un'asola (codarino) per permettere il passaggio della coda del cavallo. Il codarino è costituito da un'anima di corda in canapa foderata in cuoio e cucito alla groppiera nel punto di biforcazione, anche se in Toscana il codarino risulta spesso morbido, alla spagnola, in quanto privo dell'anima in canapa. La groppiera ha la funzione di non far scivolare la sella a destra o a sinistra o in avanti.

3. 6. 5 La camarra

La camarra è in pratica una martingala fissa tesa ad impedire al cavallo di alzare la testa o come si dice in gergo "sbeccare". È composta da una testiera che sopra al muso del cavallo fa poggiare una catenella foderata in pelle, e che è appunto il componente che "chiude" la testa del cavallo, nella parte posteriore degli stessi anelli in cui è fissata la catenella partono due strisce di cuoio che si congiungono tra loro, formando quindi

come un'unica cinghia che, fatta passare sotto al pettorale, viene poi legata al sottopancia.

3.6.6 Bardatura complementare

I butteri lavorando a cavallo l'intera giornata necessitavano di pratici e robusti contenitori da fissare alla sella e destinati al trasporto del cibo e altro occorrente per passare ore a cavallo in aperta campagna. Nella generica definizione di borse, tra gli accessori maremmani se ne distinguono tre diverse tipologie:

"Le verte": che rappresentano la più antica forma di bisaccia. Sono costituite da due semplici tasche senza chiusura, ricavate ripiegando e cucendo su se stessi i capi opposti di una larga striscia di robusta tela. Le verte vengono posizionate sopra la sella davanti o dietro al cavaliere in modo tale che le due tasche pendano una al lato sinistro e l'altra al lato destro del cavallo.

"La catana": è una borsa in cuoio chiusa con cinghietta e fibbia. È munita di una cinghia a tracolla lunga circa un metro per poterla appendere alla bardella, solitamente alla parte destra, facendo passare con la tracolla attraverso la campanella posteriore sinistra della bardella. Le catane vengono prodotte principalmente a Tolfa.

"Le bisacce":

"*Le bisacce per la bardella*": sono due borse in pelle di forma rettangolare e chiuse con tre cinghiette per parte. Queste borse sono unite tra loro con due strisce di pelle poste ai due estremi delle borse. Le due strisce vengono fatte passare a cavallo della bardella, una al centro e l'altra posteriormente sopra la groppiera facendo quindi pendere le due borse una al lato sinistro e l'altra al lato destro del cavallo. Solitamente si fanno ricamare sui lati le iniziali del proprietario.

"*Le bisacce per la scafarda*": sono due borse in pelle (o in alcuni casi di tela ricoperta di pelle di capra) di forma similare a quella della catana e chiuse solitamente con due cinghiette per parte. Queste borse sono unite tra loro con una striscia di cuoio inizialmente, ed ai due estremi, larga quanto le borse e che si va poi a restringere in uno dei due lati verso il centro, fino ad avere la larghezza di una cinghia per permettere di assicurare le bisacce alla paletta posteriore dell'arcione.

COME BARDARE IL CAVALLO

CAPITOLO 4

4.1 PRESA DEL CAVALLO

Per prendere il cavallo, sia nella stalla che in un rimessino, si utilizza la capezza di corda. Il cavallo domato alla maremmana è abituato a fermarsi ed a rimanere fermo quando il cavaliere gli tira la corda sul collo. Il cavaliere deve avvicinarsi al cavallo dalla parte sinistra tenendo nella mano sinistra la testiera della capezza o la lacciara e nella mano destra la parte libera della corda attorcigliata in una larga volta. Con un ampio gesto del braccio destro, il cavaliere lancia quindi la parte libera della coda sul collo o sul dorso del cavallo in modo che buona parte di essa ricada dalla parte destra del cavallo. Quindi gli dovrà, con apposita ondulazione, far risalire la corda sul collo dal cavallo verso la testa e contemporaneamente avvicinarsi alla spalla del cavallo fino a prendere, da sotto il collo, la parte libera della corda unendo così i due capi nella mano destra. In tal modo, il collo del cavallo è trattenuto da questo laccio provvisorio stretto nella mano destra del cavaliere che, con la mano sinistra, metterà la capezza al cavallo.

Una volta incapezzato il cavallo, si ritira la corda dal collo e si conduce il cavallo al luogo dove dovrà essere bardato.

4.2 BARDARE IL CAVALLO

Il cavallo viene condotto a mano con la capezza fino al luogo dove dovrà essere bardato. Si lega quindi la capezza ad un anello attaccato al muro, detto campanella, o ad una solida staccionata con un nodo che possa essere sciolto facilmente qualora il cavallo dovesse tirare. Il cavallo poi deve essere opportunamente strigliato e pulito. Una volta che il cavallo è stato strigliato si procede alla bardatura, ricordando sempre che tutte le operazioni devono essere svolte stando sul lato sinistro del cavallo.

Di seguito sono dettagliatamente descritte le varie fasi della bardatura:

1) posare il sottosella, se usato, piuttosto avanti sul garrese e farlo scivolare nella giusta posizione. Questo fa si che il pelo sia lisciato nel verso giusto e si eviteranno fiaccature;
2) controllare che il sottosella sia sistemato esattamente al centro;
3) prendere la sella dall'arco anteriore (con mano sinistra) e posteriore (con mano destra) e posarla delicatamente sul dorso del cavallo. In questa fase sottopancia, pettorale, sottocoda e staffe devono essere posti sopra la sella, in modo da non colpire il cavallo sul fianco;
4) scrollate un po' la sella tenendo stretto l'arcione per farla scivolare nella giusta posizione, poi sistemare nuovamente il sottosella;
5) far scivolare giù il sottopancia e pi, dopo essersi assicurati che non sia girato, (i) in caso di chiusura a fibbie, affibbiare i riscontri del sottopancia o, (ii) in caso di sottopancia privo di fibbie (es. bardella) procedere a stringerlo facendo passare lo sguinzaglio intorno ai tre anelli;

6) a questo punto mettere il codale. Per farlo ci si avvicina al posteriore del cavallo appoggiando la mano sinistra sulla punta dell'anca e, rassicurando l'animale, con la mano destra si prende la coda del cavallo appena sotto il punto in cui termina la parte ossea e si gira in senso antiorario; in tal modo il cavallo cede ed alza la coda. Si infila quindi la coda nel codarino, controllando poi che non siano rimasti crini fuori dall'asola;
7) dopo il codale è la volta del pettorale che va allacciato, sempre dalla parte sinistra, alla fibbia posta sulla parte anteriore della sella. Anche il pettorale deve essere agganciato in maniera che non risulti né troppo stretto, né troppo largo;
8) una volta messa la sella tocca alla testiera. Generalmente la capezza maremma viene lasciata sotto la testiera, ma la scelta dipende dalle esigenze. In ogni caso, prima di mettere la testiera, si scioglie il nodo della capezza, si mettono le redini sul collo (in modo che il cavallo si senta in qualche modo legato e capisca di dovere restare fermo) e poi si infila la testiera. La testiera viene portata in mano prendendo con la destra il sopranuca e le redini circa a metà della loro lunghezza. Per infilarla al cavallo ci si avvicina alla sua spalla sinistra, si solleva la mano sinistra, che regge il sopranuca, fino all'altezza delle orecchie e comunque tanto quanto basta affinché il morso arrivi a sfiorare la bocca; a questo punto si appoggia il pollice della mano destra sulle labbra del cavallo per fargli aprire la bocca, poi si infila il morso in bocca e allo stesso tempo si fa passare il sopranuca sopra le orecchie. Si allaccia il sottogola e infine si sistema il barbozzale. Per una perfetta sistemazione della testiera si deve fare in modo che tutte le fibbie siano portate alla medesima altezza;
9) prima di salire in sella è buona norma stringere il sottopancia e far girare il cavallo. Controllare poi di nuovo il sottopancia, stringendolo se occorre. Esso deve essere infatti ben stretto per impedire qualsiasi spostamento della sella durante il lavoro, ma non troppo stretto perché potrebbe danneggiare il cavallo

L'operazione contraria, il dissellare, come detto viene chiamata anche "sciarmare" e si svolge esattamente al contrario di quella del sellare: tutte le azioni devono essere compiute nell'ordine inverso: (1) la prima cosa da togliere è la testiera: prendere le redini e toglierle dal collo del cavallo passandole sopra la testa. Sganciare il sottogola e il barbozzale, poi, con la mano sinistra prendere il sopranuca e farlo passare sopra le orecchie. Man mano che la testiera scende il cavallo aprirà la bocca in modo da far scivolare via il morso; (2) poi tocca alla sella: per prima cosa bisogna sganciare il pettorale, poi si toglie il sottocoda prendendo il codarino con la mano sinistra e sfilandolo dolcemente dalla coda, solo dopo si può sganciare il sottopancia; (3) pettorale, sottocoda e sottopancia devono essere raccolti e posti sopra la sella; (4) a questo punto prendere la sella con entrambe le mani (con la mano sinistra la parte anteriore, con la destra quella posteriore), sollevarla e toglierla dalla schiena del cavallo; (5) se è stato usato il sottosella rimuovere anche quello.

COME SI MONTA A CAVALLO

CAPITOLO 5

Il cavallo addestrato alla maremmana, è abituato a "venire sotto" cioè ad affiancarsi con il lato sinistro del corpo alla staccionata o a qualsiasi altro rialzo (detto generalmente salitoio) dal quale il cavaliere può salire a cavallo più comodamente e in sicurezza. Le azioni per far venire sotto il cavallo sono le seguenti:

1) il cavaliere si avvicina al salitoio e fa passare la redine della briglia dalla testa sul collo del cavallo:
2) il cavaliere sale sul salitoio tenendo il cavallo fermo per la briglia;
3) con una leggera pressione della redine destra sul collo e impartendo con la voce il comando "sotto!" il cavaliere invita il cavallo ad affiancarsi al rialzo;
4) una volta affiancatosi, il cavallo ben addestrato, deve rimanere perfettamente fermo, senza tentare di avanzare o allontanarsi dal salitoio prima che il cavaliere sia montato in sella;
5) il cavaliere prende con la mano sinistra le redini della briglia assieme a un ciuffo di criniera, quindi infila il piede sinistro nella staffa, appoggia la mano destra sulla parte anteriore della sella e facendo leve sulla staffa supera con la gamba destra la groppa e si mette seduto;
6) il cavaliere infila il piede destro nella staffa.

In tutta questa operazione il cavallo deve rimanere immobile ed attendere senza mostrare alcun segno d'impazienza, i comandi del cavaliere. Nel caso in cui il cavaliere intenda montare direttamente da terra, si dice "montare a staffa", dovrà affiancarsi al cavallo all'altezza della sella e, rivolto verso la testa infilare il piede sinistro nella staffa sinistre appoggiandolo all'altezza della parte anteriore dell'attaccatura dell'avambraccio. In tale posizione la suola dello stivale del cavaliere viene a trovarsi quasi in posizione verticale e con la punta del piede rivolta leggermente verso destra. Con la mano sinistra il cavaliere tiene contemporaneamente le redini della briglia ed un ciuffo di criniera e con la mano destra si allaccia alla parte anteriore della sella. Quindi facendo leva sulle braccia e soprattutto con una forte spinta della gamba destra, contemporaneamente ad un colpo di reni il cavaliere si eleva fino al punto in cui, con una rapida torsione del busto pone la gamba destra sul lato destro del cavallo e quindi si siede infilando il piede destro nella staffa.

Per smontare si deve effettuare l'operazione inversa:

1) riunite le redini nella mano sinistra si appoggiano sul collo del cavallo mentre si mette la mano destra sull'arcione anteriore;
2) si sfila solo il piede destro dalla staffa;
3) spostando il peso del corpo sulla staffa sinistra si passa la gamba destra sulla groppa del cavallo e infine la si poggia a terra;
4) toccata terra si rimuove il piede dalla staffa sinistra;
5) si può abituare il cavallo a venire sotto anche per smontare.

GLI AIUTI

CAPITOLO 6

Gli aiuti sono quegli interventi che servono al cavaliere per trasmettere la propria volontà al cavallo. Questi interventi vanno eseguiti tramite l'uso delle gambe, delle mani e del busto.

Naturalmente per impiegare in modo corretto questi aiuti è indispensabile avere un buon assetto, in quanto non avendo equilibrio, un cavaliere contrasterà la bocca del cavallo non utilizzando più correttamente gli aiuti.

Il cavaliere dovrà utilizzare i propri aiuti con la giusta intensità (dipendente dalla sensibilità del cavallo), al momento opportuno, in modo indipendente (una parte del corpo non deve condizionare l'uso di un'altra parte, es. l'uso di una gamba deve prescindere dall'uso dell'altra) e in modo coordinato (gli aiuti potrebbero essere utilizzati contemporaneamente, ossia associare ad un intervento della mano l'intervento della gamba e del peso). I comandi e gli aiuti che il cavaliere deve impartire al cavallo, sono molto simili sia nella monta classica che in quella maremmana.

6. 1 POSIZIONE E ASSETTO

Per posizione si intende il modo in cui il cavaliere dispone le proprie parti del corpo a cavallo. Non esiste dunque un'unica posizione, ma più posizioni che vengono cambiate a seconda delle varie esigenze (variazioni di andatura, esercizi di maneggio, ecc.).

Per assetto si intende la capacità di rimanere in equilibrio costante in tutte le variazioni dinamiche del cavallo, riuscendo a mantenere un insieme che consenta la migliore espressione degli equilibri stessi del cavallo.

Il baricentro del cavallo si trova approssimativamente sotto il garrese, il baricentro dell'uomo si può collocare indicativamente nella regione dell'addome se consideriamo i soggetti in stazione; in movimento questo punto di equilibrio subisce delle variazioni.

Variando le posizioni varia anche la lunghezza degli staffili e questo condiziona gli angoli articolari formati da piede e gamba (caviglia), da gamba e coscia (ginocchio), da coscia e busto (articolazione coxo-femorale), gli angoli articolari hanno funzione di ammortizzatore.

In sella le gambe e le natiche sono i punti di contatto. Le gambe in particolare, avendo maggior superficie di contatto, garantiscono più stabilità.

Nella posizione sull'inforcatura l'aderenza delle gambe, deve essere più profonda possibile, in posizione sollevata il ginocchio scende il più possibile verso il basso, il peso si scarica sulla staffa, dove il piede deve essere introdotto in modo che la pianta appoggi saldamente sulla panca della staffa, la caviglia mobile è abbassata per effetto della discesa profonda del ginocchio, le natiche, vicine alla sella, il busto compatto, non curvo con le spalle aperte leggermente inclinato in avanti, la testa alta e sciolta.

Nella posizione seduta la testa sarà alta

e sciolta e il busto compatto, ma in posizione verticale, gli angoli articolari, a causa di una staffatura più lunga saranno più aperti e le natiche aderiranno sulla sella scaricandovi sopra il peso del corpo, mentre il piede sulla staffa e il tallone basso, perderanno parte della solidità di appoggio.
Le braccia debbono essere naturalmente cadenti ed aderenti al busto.

6. 2 LE MANI

Nella monta maremmana si utilizza una sola mano per tenere la briglia (normalmente la sinistra) in quanto l'altra mano deve essere sempre libera per ogni eventuale azione che il cavaliere debba svolgere (apertura di un cancello, spostare rami, tenere la "lacciara" o la "mazzarella"). Le azioni della mano si trasmettono al cavallo attraverso la briglia o il capezzone e sono finalizzate a comunicare al cavallo la volontà del cavaliere circa la direzione da seguire, l'accorciamento dell'andatura, la fermata ed infine l'indietreggiare.
Secondo l'insegnamento storico le redini della briglia vengono tenute nella mano sinistra passando tra l'indice e il medio e quindi tra le dita ed il palmo della mano, uscendo infine verso il basso, il pollice è appoggiato sopra le redini all'altezza del medio così che, aumentando o diminuendo la pressione contribuisce a trattenere la briglia o a lasciarla stilare dalla mano. La parte libera della briglia dove cadere verso sinistra, appoggiando sulla coscia e quindi rimanendo dietro la gamba sinistra. Talvolta il buttero lascia cadere la briglia a destra per poterla usare come sollecito per il cavallo.
Il metodo tradizionale sopra illustrato non è però l'unico utilizzato e accettato, esistono infatti anche altri modi di tenere le redini con la mano che si sono sviluppati nel tempo a causa di una molteplicità di fattori, incluse le necessità agonistiche. Alcuni di questi modi determinano anche la caduta della parte libera della briglia nel lato destro del cavallo.
Nella Monta Maremmana il cavaliere non ha il "contatto" con la bocca del cavallo (così come invece avviene nella monta classica con le redini del filetto), le redini della briglia debbono "pendere" e cioè debbono cadere leggermente allentate in modo che il morso non venga assolutamente attivato, ma senza essere abbandonate (ciò provocherebbe, quasi certamente, in caso di necessità di impartire un comando improvviso, una esagerata e dolorosa azione del morso)
Quindi il cavaliere dovrà affinare la sensibilità della mano per tenere nel giusto grado di tensione le redini, in modo che ogni comando possa essere comunicato al cavallo immediatamente, senza dover riprendere il contatto con i morso.
Il morso maremmano è uno strumento che richiede una grande pratica e sensibilità da parte del cavaliere in quanto, se usato correttamente, è in grado di determinare una obbedienza immediata e precisa del cavallo alla relativa richieste del cavaliere; invece se usato in modo scorretto è estremamente doloroso per la bocca del cavallo e quindi lo mette in difesa o peggio in opposizione alla mano del cavaliere che dovrà usare azioni sempre più forti per farsi obbedire e ciò rompe in modo irreparabile il rapporto di fiducia e di collaborazione che si deve instaurare tra cavallo e cavaliere. Nel procedere diritto le redini sfiorano il collo

del cavallo e non sono appoggiate né a destra né a sinistra. Nel far girare il cavallo, il cavaliere deve utilizzare la mano in modo che la redine esterna si trovi ad essere maggiormente appoggiata al lato esterno del collo del cavallo, mentre la redine interna, risultando leggermente allentata, si trovi ad essere allontanata dal lato interno del collo.

6. 3 LE GAMBE

Le gambe debbono essere distese senza tuttavia essere rigide, in particolare le ginocchia e le caviglie, debbono essere elastiche per ammortizzare i rapidi movimenti del cavallo.

Il cavaliere deve avere capacità di mantenere le natiche aderenti nella posizione seduta, ma anche la capacità di aderire con la parte interna della coscia ai quartieri della sella e con la gamba al costato del cavallo. L'aderenza deve essere ottenuta senza stringere troppo perché ciò provocherebbe rigidità nello assetto del cavaliere. Le gambe debbono rimanere ferme in ogni andatura (senza fastidiosi ondeggiamenti od oscillazioni in avanti ed indietro) ed essere aderenti al costato del cavallo.

Le gambe agiscono per pressione sul costato e gli aiuti che danno sono di due tipi: per chiedere cambiamenti nella direzione o cambiamenti di cadenza o di andatura. La gamba controlla lo sbandamento della groppa e, agendo di poco arretrata provoca contiene e stimola i movimenti laterali, agendo sulle fasce addominali invita il posteriore – attivato da queste fasce che si contraggono – ad avanzare maggiormente sotto la massa e ad alzare la schiena, induce alla flessione operando nella zona delle cinghie.

Nei cambiamenti di direzione del cavallo, la gamba interna viene accostata al sottopancia in modo da costituire un perno attorno al quale l'animale deve flettere, mentre la gamba esterna, leggermente arretrata, preme direttamente sul costato del cavallo. Nelle variazioni di andatura (es. passare dal passo al trotto, dal galoppo al trotto ecc....) o di cadenza (cioè il ritmo dell'andatura e quindi la maggiore o minore ampiezza dei movimenti), entrambe le gambe vengono utilizzate contemporaneamente esercitando pressione sul costato del cavallo in modo da sollecitarne il treno posteriore.

6. 4 IL BUSTO

Il cavaliere deve posizionare il proprio corpo cercando di mantenere il busto in asse con il cavallo e in equilibrio rispetto ai vari movimenti dello stesso cavallo modificandone la posizione in modo da assecondare e soprattutto non contrastare l'azione del cavallo.

Il peso del busto e della testa può essere sfruttato come aiuto per indicare al cavallo una direzione o per richiedere un allungamento od un accorciamento delle andature mediante limitati spostamenti laterali in avanti o indietro.

La fascia lombare del cavaliere è poi in grado di svolgere gli aiuti più importanti, creando impulso nel cavallo e inducendolo a portare sotto il treno posteriore. In tal modo il cavallo è più pronto a seguire i comandi del cavaliere e può eseguire i movimenti richiesti con maggiore immediatezza.

6. 5 LA VOCE

Nell'equitazione classica la voce non è considerata un aiuto riconosciuto ma nella monta maremmana, per ovvie ra-

gioni storiche legate alle sue finalità, la voce è un aiuto molto importante e per questo viene abitualmente sfruttato.
Il cavallo domato alla maremmana acquisisce una assoluta fiducia ed un rispetto profondo del proprio addestratore e normalmente mantiene tali sentimenti anche nei confronti dei cavalieri che successivamente lo montano. La voce deI cavaliere è quindi molto importante per richiamare il cavallo nei momenti d'incertezza sia per infondergli coraggio nelle difficoltà, sia per richiamarlo quando sbaglia.
Nei primi tempi della doma, quando il cavallo gira nel tondino, si usa la voce insieme con i comandi dati con la corda, per indicare al cavallo la direzione da seguire o la richiesta di fermarsi o di avanzare. Successivamente quando il cavallo è montato è valido aiuto per far comprendere al cavallo quanto richiesto con gli aiuti delle gambe e delle redini.
Il cavallo viene inoltre abituato a non spaventarsi quando il buttero lancia quel grido particolare ("aucco" o "allucco" - dalla forma dialettale del verbo "alluccare" cioè gridare) per richiamare il bestiame alla fienatura.

6. 6 SPERONI E LASSE

Gli speroni e le lasse sono aiuti definiti "artificiali".
Gli speroni svolgono un ruolo di aiuto dell'azione della gamba che diventa più incisiva ed efficace, ma se usati in continuazione o senza criterio possono essere molto dolorosi e possono perfino ferire il cavallo e comunque renderlo insensibile. Per questo motivo debbono essere usati con parsimonia, solo quando vi sia una reale necessità. La pressione con gli speroni deve essere breve e decisa, appena dietro il sottopancia.
Le suste o lasse vengono usate nel cavallo sotto doma per accompagnare l'azione delle gambe mediante rapidi solleciti. Questo gesto, dapprima molto marcato, diviene sempre più sfumato man mano che la doma progredisce, fino ad essere appena accennato quando il cavallo ha ormai capito il lavoro che gli viene richiesto e gira quindi appena lo percepisce. Questo gesto viene usato anche nelle prime fasi della sbrigliatura per evitare di dover usare le redini della briglia lasciando così al cavallo tutto il tempo necessario per abituarsi al morso.

LE ANDATURE

CAPITOLO 7

Sono i movimenti naturali del cavallo e riguardano principalmente gli arti.

- Due arti considerati contemporaneamente sono definiti bipede.
- 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)

Le andature hanno 3 caratteristiche principali: **IMPULSO**: Desiederio del cavallo di portarsi in avanti e impegno con cui il cavallo si muove nelle tre andature. L'impulso iniziale di qualsiasi andatura è sempre determinato dagli arti posteriori - **RITMO**: Isocronismo dei movimenti = stesso tempo - **CADENZA**: Distanza che il cavallo percorre in un determinato tempo = velocità dell'andatura.

La Monta Maremmana prevede che il cavaliere sappia richiedere, e che il cavallo sappia attuare, sia le andature accorciate (con un maggiore o minore grado di riunione), sia le andature allungate, a seconda del tipo di lavoro che si deve svolgere.

A seconda del grado di addestramento, può essere quindi richiesto un certo grado di riunione (flessione del collo al livello della terza vertebra cervicale con avvicinamento della testa dei cavallo alla verticale), ma a questa deve corrispondere un maggiore impegno del posteriore che viene "portato sotto" in direzione del centro di gravità del cavallo con un inarcamento delle reni ed un abbassamento della groppa. I movimenti riuniti si raccorciano in ampiezza, ma sono maggiormente rilevati. Il cavallo riunito è più pronto a sviluppare la potenza del posteriore ed appare più calmo concentrato ed obbediente mantenendo l'impulso e l'attenzione agli aiuti del cavaliere.

7.1 PASSO

Il passo e un'andatura camminata (cioè il cavallo non si stacca mai da terra), simmetrica e basculata in quattro tempi o battute (perché quattro sono i colpi che si sentono nel completamento di una falcata) e otto fasi (di appoggio degli zoccoli a terra). Al passo il cavallo solleva ed appoggia a terra un piede alla volta, mentre l'incollatura svolge una funzione di bilanciere, si rileva quando spinge con il posteriore, si abbassa quando riceve con l'anteriore.

Al passo, l'intervento in azione degli arti segue il principio per cui l'arto posteriore procede sempre l'anteriore. La sequenza di intervento è: Posteriore dx/sx - Anteriore dx/sx - Posteriore sx/dx - Anteriore sx/dx.

Il passo può essere: riunito, medio, allungato e libero.

7.1.1 La partenza al passo

Nella partenza da fermo, cavallo appog-

giato con i quattro arti, ciò che si vede è la levata di un arto anteriore, ma ciò avviene perché il cavallo ha avviato il movimento spingendo con il posteriore.
Per partire al passo il cavaliere deve cedere con le redini e contemporaneamente applicare una leggera pressione con le gambe. Appena il cavallo comincia ad avanzare, il cavaliere dovrà graduare le azioni di gamba per mantenere costante l'impulso e mantenere un leggero contatto con la bocca del cavallo, seguendo con elastici movimenti del polso i movimenti della testa.
Se il cavallo non si decide ad avanzare debbono essere intensificate le azioni di gamba. Insieme alle azioni di gambe si può eventualmente spostare la mano dolcemente a destra e a sinistra.
Il cavallo deve avanzare con determinazione ed impulso e con andatura sciolta ed elastica.
Contrariamente a quello che si crede, il passo è l'andatura alla quale si svolge la maggior parte del lavoro dei butteri e quindi è particolarmente importante che il cavallo acquisisca un'andatura corretta e quanto più possibile ampia. Saper sviluppare un passo ampio ed allungato è uno dei maggiori pregi del cavallo ed indice di elevata capacità ippica del cavaliere.

7.1.2 Il girare al passo con la briglia

Montando con le redini a mazzetto, per girare, il cavaliere deve appoggiare la redine esterna (quella dalla parte opposta alla direzione che si intende seguire) al collo del cavallo e contemporaneamente applicare la gamba interna all'altezza del sottopancia e la gamba esterna in posizione arretrata. Il busto deve assecondare la girata gravando maggiormente verso l'interno, ma senza eccedere e senza che tale azione risulti particolarmente accentuata. Nel rispondere alla richiesta del cavaliere il cavallo deve flettere la testa all'incollatura e tutto il tronco nella direzione indicata.

7.1.3 Fermare il cavallo dal passo

Per fermare il cavallo quando si è al passo, è sufficiente irrigidire la mano che tiene la briglia, in modo da fermare il movimento basculante del cavallo, ed eventualmente, qualora il cavallo non risponda a tale azione, si dovrà svolgere una leggera pressione sul morso, ritraendo la mano. Per fare questo senza scomporsi, il cavaliere dovrà avere una corretta posizione della mano, che deve essere tenuta bassa e, più o meno, all'altezza dell'arcione.
Tirando indietro la mano, questa non deve alzarsi. Quando il cavaliere è costretto, per fermare il cavallo, ad alzare la mano, o peggio, a spostare il busto molto all'indietro, ciò è indice che la posizione della mano prima della fermata non era perfetta e che le redini erano tenute troppo lente. In sostanza, quando si ritrae la mano, Io spostamento all'indietro deve essere limitato a 2/3 cm.

7.2 TROTTO

È un'andatura simmetrica e saltata (cioè il cavallo si distacca da terra durante almeno una fase) in due tempi (battute) e quattro fasi.
La sequenza delle fasi è: 1^) battuta del diagonale – 2^) sospensione – 3^) battuta del diagonale opposto – 4^) sospensione.
Al trotto il cavallo innalza e fissa l'incollatura assieme alla muscolatura della schiena, per indirizzare meglio la spinta in avanti.

Il trotto può essere: riunito, di lavoro, medio e allungato.
La particolare conformazione delle selle maremmane, il discorso vale essenzialmente per la bardella, rende poco agevole e molto antiestetico il trotto sollevato o battuto (in cui il cavaliere si alza e si siede in sella seguendo i movimenti del cavallo che solleva e poggia a terra alternativamente l'uno o l'altro diagonale ad ogni battuta). Per questo motivo nella Monta Maremmana in bardella il trotto non è un'andatura molto utilizzata e si usa trottare seduti. Riepilogando, il trotto sollevato viene praticato a discrezione quando si monta con la scafarda, invece non si pratica in bardella.
Nel trotto seduto il cavaliere deve rimanere appoggiato, senza rimbalzare, alla sella mantenendo il busto eretto ed assecondando con il bacino ed i reni i movimenti del cavallo. Nel trotto seduto l'inforcatura aderisce alla sella e il cavaliere segue i sobbalzi del cavallo con movimenti elastici che sfruttano l'articolazione dell'anca, del ginocchio ed il gioco dei reni.
Per far partire il cavallo al trotto si premono con entrambe le gambe i fianchi del cavallo un po' più fortemente di quanto si farebbe se si volesse richiedere il passo, contemporaneamente si cede con la redine. Appena il cavallo avanza all'andatura richiesta, il cavaliere dovrà sospendere gli aiuti mantenendo tuttavia una pressione delle gambe adeguata e sufficiente per sostenere l'impulso. La briglia dovrà essere sempre mantenuta nella corretta posizione senza lasciare che la mano si appesantisca sul morso.
Al trotto il cavallo può essere riunito in modo più o meno accentuato, e in tal caso i movimenti divengono più corti ma maggiormente rilevati.
Anche al trotto il cavallo deve muoversi con elasticità e mantenere l'impulso. È da evitare nel modo più assoluto il "trottignare", cioè il trotto con movimenti estremamente accorciati, che logora e innerva il cavallo e che normalmente viene attuato dal cavallo quando, al passo, si richiede un aumento della velocità senza essere capaci di far allungare la falcata.

7.3 GALOPPO

Il galoppo è un'andatura saltata, asimmetrica e basculata in tre tempi (battute) e quattro fasi, nella quale il cavallo muove in successione un posteriore, un bipede diagonale ed infine l'anteriore opposto.
La sequenza delle fasi è: 1^) posteriore – 2^) diagonale dello stesso lato – 3^) anteriore del lato opposto – 4^) sospensione.
Il galoppo può essere destro o sinistro a seconda di quale anteriore tocca per ultimo terra. Ad es. sinistro quando la sequenza è: posteriore dx, diagonale dx, anteriore sx. È molto importante che il cavallo galoppi sempre sull'anteriore giusto cioè quello interno rispetto alla volta che si deve compiere (cosa che lo rende bilanciato nel compiere volte). Quindi in circolo e nel lavoro di maneggio si galoppa sempre destro o sinistro a seconda della "mano" (direzione) intrapresa: mano sinistra, galoppo sinistro, mano destra, galoppo destro.
Il galoppo è "rovescio" quando il cavallo galoppa destro a mano sinistra e viceversa.
A velocità elevate il cavallo, per ampliare la falcata, deve spezzare il secondo tempo galoppo (quello di appoggio del dia-

gonale), in questo caso si ha il galoppo da corsa a quattro battute e cinque fasi che sono: 1^) posteriore destro/sinistro – 2^) posteriore sinistro/destro – 3^) anteriore destro/sinistro - 4^) anteriore sinistro/destro – 5^) sospensione.
Il galoppo può essere: riunito, di lavoro, medio, allungato e libero.
Quando si cavalca in linea retta, è bene richiedere al cavallo il galoppo su un particolare anteriore (sinistro o destro a scelta) avendo l'accortezza di alternarli per evitare che il cavallo affatichi alcuni arti più degli altri.
Al galoppo le redini della briglia debbono seguire, con movimenti elastici del polso, il movimento della testa, mantenendo un corretto contatto con la bocca del cavallo e senza appesantirsi. Il movimento della testa del cavallo, deve essere assecondato con movimento elastico dei polso dell'avambraccio e del braccio e non delle spalle o del busto.
Il corpo del cavaliere si deve mantenere eretto e fermo, ma sciolto, evitando ondeggiamenti con le spalle che oltre ad essere antiestetici, provocano squilibrio al cavallo. Il cavaliere non deve aggrapparsi all'arcione o peggio ancora alle redini, che sarebbe cosa gravissima in considerazione della durezza del morso. Simili azioni sono indice palese di scarsa perizia del cavaliere. Solo l'esercizio renderà facile al cavaliere lo stare seduto seguendo il ritmo della falcata.
Si può partire al galoppo direttamente da fermo, o passare dal trotto al galoppo. La partenza al galoppo da fermo è un esercizio che può essere richiesto solo a cavalli già bene addestrati nella monta maremmana, mentre per cavalli meno esperti sarà più facile rompere al galoppo dal trotto. Di seguito sono descritte le azioni e gli aiuti che debbono essere impartiti al cavallo durante il galoppo.

7. 3. 1 Passaggio dal trotto al galoppo

Il cavaliere trottando porta la gamba esterna in posizione arretrata (dietro al sottopancia) e la gamba interna all'altezza del sottopancia. Quindi con un forte aiuto dell'inforcatura e delle reni sollecita il cavallo a partire al galoppo insieme all'azione delle gambe e delle redine che dovranno agire principalmente nel lato opposto al galoppo che si intende avviare (destro o sinistro). Le mani debbono mantenere il contatto con la bocca senza aumentare l'appoggio del morso. Il busto deve essere leggermente piegato in avanti, il bacino leggermente ruotato verso l'interno, le spalle aperte, le braccia ferme vicine al busto. Nel galoppo sono molto importanti le azioni delle gambe dato che il cavaliere deve saper richiedere il galoppo all'una o all'altra mano.

7. 3. 2 Partenza al galoppo da fermo

La partenza al galoppo da fermo prevede comandi inversi a seconda si voglia far partire il cavallo a galoppo a mano destra o galoppo a mano sinistra.
Ad esempio per partire da fermo al galoppo a mano sinistra il cavaliere deve: accorciare le redini in modo da avere più contatto con la bocca del cavallo, portare la gamba destra in posizione leggermente arretrata, appena dietro al sottopancia, per controllare un eventuale spostamento laterale del treno posteriore e per dare il comando al fine di dare l'impulso al posteriore destro per avviare il galoppo a mano sinistra. La gamba sinistra invece agisce all'altezza

del sottopancia chiedendo la flessione del corpo e invitando l'anteriore a stendersi in avanti, Importante anche il ruolo del bacino che dovrà invitare il cavallo ad avanzare. Quando il cavallo avrà caricato a sufficienza il posteriore, il cavaliere cede con la redine e rafforza l'azione di gambe e reni. Come detto i comandi sono inversi qualora si voglia partire a galoppo destro.
Una volta partito al galoppo, le redini seguono, grazie ad elastici movimenti del polso, il movimento della testa e mantengono un leggero contatto con la bocca del cavallo senza mai appesantirsi.
Un cavallo poco addestrato, per partire al galoppo giusto sarà agevolato dalla flessione del collo e del corpo, ma con l'avanzare dell'addestramento, saranno sufficienti gli aiuti di gamba e quindi il grado di flessione dovrà ridursi e il cavallo potrà partire al galoppo mantenendo diritta la testa e il collo.

7. 3. 3 Fermarsi al galoppo

Per passare dal galoppo direttamente alla fermata, non deve essere svolta un'azione di forza sul morso (che anzi sarebbe controproducente nauseando il cavallo e, a lungo andare, mettendolo contro la mano), ma occorre semplicemente agire in maniera decisa sul movimento del bacino che deve bloccare l'azione del seguire l'andatura, mentre la mano deve agire, fermando la bascula, con una lieve e costante pressione sull'imboccatura.

7. 3. 4 Cambio di galoppo in aria

Un cavallo ben "smazzettato" deve essere in grado di cambiare galoppo a richiesta del cavaliere senza interrompere l'azione.
È superfluo sottolineare che soprattutto è il cavaliere che dovrebbe saper svolgere correttamente le azioni che sono necessarie per richiedere questa figura al cavallo, dato che il cavallo non montato compie da solo questo cambiamento quando gli è necessario.
Quando il cavallo galoppa le orme di un bipede laterale sono sempre più avanti di quelle dell'altro bipede, (i.e. quando galoppa a mano destra, il bipede laterale destro è più avanzato e viceversa nel galoppo sinistro) e ciò perché il cavallo porta le spalle e le anche di traverso rispetto all'asse centrale. In tale situazione, per trovarsi in perfetto accordo con il cavallo, il cavaliere deve ruotare l'inforcatura in modo da portare leggermente in avanti il ginocchio corrispondente al bipede laterale più avanzato.
Quindi per richiedere il cambio di galoppo, ad esempio da destro a sinistro, il cavaliere deve portare leggermente avanti la gamba sinistra e contemporaneamente, arretrandola, aumentare la pressione della gamba destra ed appoggiare la redine destra al collo del cavallo, (nel caso si usi il capezzone si dovrà svolgere una maggiore pressione sulla lassa destra).
Tutte queste azioni debbono essere svolte mentre il cavallo, nella quarta ed ultima fase del galoppo, si proietta in aria.
All'inizio, con cavalli non addestrati, è opportuno richiedere il cambio di galoppo compiendo un percorso ad otto, nel momento in cui il cavallo si trova nel punto di tangenza dei due cerchi è opportuno cadere al trotto per due, massimo tre tempi di trotto compiendo contemporaneamente le azioni delle gambe e della mano per rompere al galoppo alla mano opposta.

Man mano che il cavallo procede nell'addestramento, i tempi di trotto debbono essere ridotti fino ad essere eliminati del tutto quando il cavallo avrà assimilato il cambio di posizione delle gambe e dell'equilibrio. A quel punto il cavallo avrà acquisito il cambio di galoppo senza traumi e con naturalezza.

LE ABILITÀ DEL CAVALLO

CAPITOLO 8

Il cavallo utilizzato dal buttero è da sempre stato utilizzato per il lavoro con il bestiame e comunque in ambienti rurali o di campagna, ed è proprio in virtù di questo fatto che la Monta Maremmana prevede che il cavallo ben addestrato sappia eseguire una serie di esercizi funzionali a tale lavoro. Le "abilità" fondamentali richieste ad un cavallo addestrato alla maremmana sono: il "venire sotto" (vd cap. 5 sopra), l'indietreggiare, lo spostamento laterale, aprire e chiudere un cancello, il giro sulle anche e il salto di ostacoli naturali.

8. 1 L'INDIETREGGIARE

Il passo indietro non viene effettuato dal cavallo invertendo la sequenza del passo normale, ma per diagonali e presa di equilibrio: il cavallo sposta il tronco all'indietro e, per riequilibrarsi, porta successivamente indietro i bipedi diagonali.

Per chiedere ad un cavallo di indietreggiare il cavaliere deve agire con le gambe che devono essere leggermente arretrate dietro il sottopancia, con il bacino che invita il cavallo al movimento e tirando indietro le spalle e con la mano che non deve cedere con le redini. Attenzione la mano che non cede non significa che debba tirare le redini, ma semplicemente che rimanga ferma e segua leggermente il movimento delle spalle. Le azioni corrette sopra descritte, fanno si che il cavallo abbassi leggermente la testa, in questo modo la schiena si inarca verso l'alto, la groppa si piega e i posteriori vengono portati sotto in modo da rendere agevole e corretto l'indietreggiare. Il cavallo deve procedere diritto e non obliquo (questo evidenzia un tentativo del cavallo di sottrarsi agli aiuti del cavaliere o una scorretta esecuzione degli stessi).

Il morso spezzato, in caso di forte trazione, oltre che stringere sulle barre, tende a chiudersi, agendo maggiormente sulla parte laterale e spingendo gli occhielli del cannone verso il palato superiore del cavallo che, cercando di sottrarsi al dolore, è portato ad alzare la testa. Soprattutto all'inizio della doma e con cavalli molto sensibili, é bene quindi richiedere il movimento all'indietro tenendo le due redini della briglia separate e con le mani molto basse per evitare la "chiusura" del morso.

8. 2 LO SPOSTAMENTO LATERALE

I passi laterali nascono dall'esigenza del buttero che, durante la sua lunga giornata in sella, si trovava a dover aprire e chiudere cancelli senza scendere da cavallo. Per effettuare i passi laterali il cavaliere appoggia la gamba esterna al costato leggermente arretrata. Nell'effettuare i passi laterali è importante che il peso del corpo del cavaliere venga messo nella direzione in cui si deve andare, mentre la mano segue il peso del corpo trattenendo il cavallo tanto che non avanzi. Ad esempio, se si vogliono compiere passi laterali verso destra, la gamba sinistra va messa al costato leggermente arretrata e il peso del corpo andrà spostato a de-

10

stra. Nei passi laterali il cavallo si muove lateralmente senza avanzare.

8. 3 APRIRE E CHIUDERE UN CANCELLO

Lo spostamento laterale è un esercizio propedeutico al cancello. Per aprire e chiudere un cancello è infatti indispensabile che cavallo e cavaliere sappiano fare correttamente i passi laterali. Durante la giornata lavorativa del buttero era praticamente la norma dover aprire e chiudere i cancelli delle recinzioni del bestiame. Tuttavia ancora oggi, al cavaliere che lavori in campagna, capita spesso di incontrare questo "ostacolo" che deve, per comodità, essere affrontato rimanendo in sella. Quando ci si trova davanti ad un cancello chiuso il cavaliere deve, per mezzo di passi laterali, accostarsi al cancello stesso, sempre tenendo il posteriore del cavallo alla colonna. Il cavallo a questo punto deve rimanere fermo, mentre il cavaliere pone la mano sul cancello e lo apre. Durante il movimento di apertura il cavallo deve accompagnare il cancello sempre compiendo dei passi laterali. Una volta aperto, cavallo e cavaliere passano, a questo punto il cavallo si gira e si troverà con la testa al puntone e accostato alla staccionata: occorreranno quindi ancora dei passi laterali per riaccostare il cancello e chiuderlo. Un cavallo ben addestrato deve affrontare questo ostacolo con la massima serenità, rimanendo calmo e rispondendo ai comandi del cavaliere con precisione.

8. 4 LA PIROETTA O GIRO SULLE ANCHE

In questa figura si realizza una delle più caratteristiche espressioni di quel "gioco di briglia" che contraddistingue la Monta Maremmana. Infatti, contrariamente a quanto avviene per altre monte (nelle quali questa figura è tra le ultime ad essere insegnata al cavallo), nella Monta Maremmana, l'addestramento al giro sulle anche viene iniziato già dai primi tempi della doma con l'uso del capezzone. Con tale metodo il cavallo acquisisce in modo naturale ed abbastanza rapido l'equilibrio necessario per alleggerire il treno anteriore e rendere possibile lo spostamento laterale degli anteriori facendo perno sul posteriore interno.
Questa figura è particolarmente utile nel lavoro con il bestiame, che impone rapidissimi cambi di direzione.
Per effettuarla il cavaliere deve appoggiare la redine esterna al collo del cavallo senza cedere sul morso. La gamba interna agisce all'altezza del sottopancia, quella esterna in posizione appena più arretrata. La posizione del cavaliere deve accompagnare l'azione aprendo le spalle e facendo pressione con la gamba sul lato opposto alla girata.
Qualora si utilizzi il capezzone, lo spostamento viene richiesto mediante la redine interna, con un'azione dall'avanti all'indietro, con una leggera apertura verso l'interno e sempre verso il basso. Contemporaneamente la mano esterna prende la parte libera della redine che cade verso l'esterno e scorrendo per 20/30 cm, la impugna e la fa roteare colpendo la spalla esterna del cavallo.

8. 5 IL SALTO

Qualunque cavallo, in natura, è in grado di superare agevolmente ostacoli di altezza attorno al metro, pertanto, il cavallo da lavoro deve essere in grado di superare gli ostacoli che normalmen-

te possono essere incontrati in natura (tronchi, muretti, fossati, basse recinzioni ecc). Tuttavia le selle da lavoro - il discorso vale soprattutto per la bardella e la pallino - non sono particolarmente adatte per il salto, non agevolando il cavallo nel suo compito. In virtù di questo, per compiere un salto in bardella il cavaliere dovrà attuare una serie di accorgimenti e di modifiche nell'assetto tali da rendere meno faticoso possibile il gesto del salto per il cavallo. È importante che il cavaliere non rimanga, durante il salto, indietro con il peso del corpo e quindi attaccato alla bocca. La briglia, infatti, non deve essere mai tirata, la mano, l'avambraccio e il braccio devono estendersi assecondando l'estensione del collo, mentre il cavaliere deve sollevarsi dalla sella stringendo bene le ginocchia, mantenendo i talloni bassi e inclinando il busto in avanti.

Particolare attenzione deve essere prestata per un corretto uso della briglia che in nessun caso deve essere tirata (non bisogna lasciarsi sorprendere dalla rapida estensione in avanti del collo che il cavallo utilizza come bilanciere nel salto).

La mano, l'avambraccio, e se necessario il braccio, debbono estendersi con prontezza e con ampiezza sufficiente. Qualora la situazione lo richieda sarà utile anche lasciar sfilare la redine dalla mano pur di non contrastare il cavallo.

ALTRE PARTICOLARITÀ DEL CAVALLO DOMATO ALLA MAREMMANA

CAPITOLO 9

Oltre a quanto sopra esposto, il cavallo correttamente domato secondo i canoni della doma alla maremmana:

- deve stare fermo se si appoggiano le redini della briglia a terra;
- deve saper entrare nell'acqua;
- non deve impaurirsi per rumori improvvisi;
- deve saper trainare dei pesi attaccati alla coda;
- deve avere perfetto equilibrio, essendo abituato alle discese ed alle salite, anche le più impervie;
- deve avere buon piede e buon occhio;
- se legato non deve tirare;
- deve saper portare le pastoie;
- deve essere infaticabile e coraggioso.

9.1 IL CAVALLO SOTTOMANO

Il metodo classico per condurre un cavallo sottomano consiste nel camminargli di fianco, tenendo con la mano destra le briglie vicino al morso e con la mano sinistra i capi delle briglie stesse, al fine di poter trattenere meglio la cavalcatura nel caso di uno scarto. Il buttero al contrario addestra la sua cavalcatura a camminargli sempre dietro alle spalle, a rimorchio della briglia tenuta lenta e lunga, senza permettergli mai di tentare il sorpasso.

Questo per diversi motivi: poter camminare accanto ad altri butteri, avere la vista libera a tutto giro; poter controllare le mandrie, osservare con calma le tracce lasciate dagli animali (le così dette pedate) durante le ricerche del bestiame brado, ma soprattutto per poterlo condurre dentro la macchia fitta dove questo è il solo modo possibile per camminare.

9.2 USO DELLA CODA NEL CAVALLO CHE LAVORA

Il buttero ha sempre usato la sua cavalcatura in relazione alle necessità del momento.

Una di queste era il trasporto dai pascoli alla masseria od al paese, di vacche, vitelli, puledri o fattrici. L'unico mezzo per evitarne lo spostamento insieme a tutta al mandria, era quello di restringere in un rimessino l'animale accodandolo poi al cavallo. Ciò avveniva ed avviene ancora annodando la capezza o la lacciara alla coda della cavalcatura con un nodo particolare. Dopo due o tre tirate, la bestia accodata capisce che deve seguire e così, a rimorchio, viene trasportata fino a destinazione coi propri mezzi e senza eccessivi traumi.

Altro uso della coda si verifica quando il buttero rinviene un animale "scapicollato" in qualche fosso od immerso in un pantano o atterrato per fiacca. Per tirarlo fuori o rialzarlo, l'unico mezzo, se non vi è un trattore, è quello sopra descritto. È comunque importante sottolineare che è una tecnica da utilizzare con estrema perizia e da persone qualificate del settore.

ARNESI DA LAVORO DEL BUTTERO

CAPITOLO 10

10.1 MAZZARELLA, UNCINO O PUNGOLO

Il lungo bastone è uno strumento da lavoro tipico dei butteri maremmani, uno strumento fondamentale che funge come sorta di prolungamento del braccio libero (quello cioè non utilizzato a tenere la briglia) del buttero. Con il bastone il buttero apre cancelli, incapezza puledri, spinge il bestiame e compie molte altre attività. Anche sui bastoni esiste una distinzione tradizionale di massima tra il Lazio e la Toscana, in particolare nel Lazio ha maggior diffusione la cosiddetta "mazzarella" mentre in Toscana l'"uncino". La differenza tra i due tipi di bastone consiste essenzialmente nella forma. La mazzarella presenta l'estremità più spessa, quella impugnata dal buttero, lavorata come una piccola mazza mente l'uncino ha la medesima estremità a forma di un uncino.

L'estremità superiore dei bastoni alle volte presente una biforcazione a v appuntita (detta anche forchetta) molto efficace per pungolare il bestiame.

I legni con i quali vengono realizzati i bastoni sono chiaramente legni leggeri, robusti ed elastici, vengono utilizzati principalmente il Crognolo (o grugnale "che rompe l'ossa e nun fa male" secondo un tipico detto maremmano), Sorbo, Nespolo, Spino, Ornello. Il legno una volta sagomato viene indurito sul fuoco per poi essere scortecciato e infine drizzato a caldo. Al fine di dargli una perfetta forma retta spesso vengono legati per un certo periodo di tempo a delle filagne. Nei momenti in cui non viene utilizzato viene lasciato appeso per non fargli perdere la forma dritta. Chiaramente essendo strumenti ad esclusiva produzione artigianale vengono realizzati in modelli sempre differenti e personalizzati.

10.2 LACCIARA

La lacciara è il laccio utilizzato dai butteri per la cattura degli animali allo stato brado ed è costituito da una corda di canapa di un diametro di circa 2 cm. e che, ad un'estremità, tiene fissato mediante "impiombatura" un anello di ferro (di circa 6/8cm di diametro) e, all'altra estremità, porta un'altra impiombatura tesa esclusivamente ad impedirne lo sfilacciamento dei trefoli. L'estremità libera passando entro all'anello crea un cappio tipo nodo scorsoio, l'anello di ferro, poi, col suo peso guida più facilmente il cappio sul bersaglio.

La lacciara viene anche utilizzata nella primissima fase della doma, la cosiddetta "rottura di collo" per lavorare il puledro allo staccione.

La tecnica di utilizzo della lacciara per la cattura muta a seconda dell'animale, cavallo o vitello, che si intende catturare. Per catturare un cavallo nel tondino, questo deve essere fatto girare in senso antiorario in modo che il buttero, utilizzando normalmente la mano destra per tirare la lacciara possa farlo lanciando-

la da dietro verso avanti, facendo quindi raggiungere il laccio da dietro il cavallo, il laccio quindi sfiora il cavallo da dietro ed il cappio si apre oltre la testa. Per la cattura del vitello invece il metodo è opposto, e questo è dovuto al fatto che il vitello maremmano è provvisto di lunghe corna, e quindi, al fine di non far vanificare la cattura dall'intralcio delle corna, la lacciara deve cadere, ed il cappio deve aprirsi, dall'alto verso il basso e dal davanti verso l'indietro, a tal fine chiaramente il vitello deve essere fatto girare in senso orario. La lacciara viene portata di solito legata dietro alla bardella in modo orizzontale e fissata in due punti. Viene usata prevalentemente a terra nel rimessino ma talvolta anche da cavallo. Il cappio della lacciara viene impugnato all'altezza dell'anello di ferro insieme a due strette volte delta tessa lacciara in modo da dare subito corda al momento del lancio, mentre con l'altra mano si trattiene il resto. Prima di lanciare da terra nel rimessino, si mette a tiro la bestia da catturare, o a destra o a sinistra, onde facilitare il lancio. L'anello di ferro col suo peso poi guida più facilmente il cappio sul bersaglio. Il resto é abilità.

ABBIGLIAMENTO DEL BUTTERO

CAPITOLO 11

Calzature: Come calzature vengono utilizzati o stivali o scarponi con ghette/gambali, questi ultimi sono maggiormente utilizzati in quanto, permettendo l'articolazione del piede nel lavoro a terra, sono ritenuti più comodi.

Lo scarpone è quello caratteristico di derivazione militare o contadina, provvisto di lacci e realizzato in tomaia o vacchetta ha una spessa suola cucita a mano, suola sprovvista di "carrarmato" ma liscia al fine di evitare che, in caso di caduta, il piede rimanga incastrato nella staffa.

Sia i gambali degli stivali che le ghette solitamente vengono allacciati lateralmente con un sistema formato da lungo laccio di cuoio (coriolo) che, passando attraverso una serie di piccoli occhielli in successione, forma dei piccoli cappi, una cinghietta con fibbia in basso ed una in alto chiudono poi l'intero sistema. Sono comunque utilizzati anche stivali di tomaia senza lacci laterali.

Speroni: Anticamente in maremma dagli esperti artigiani del luogo, ogni cavaliere faceva produrre i propri speroni sulla base di modelli sempre diversi e personalizzati. In generale questi erano dotati di piccole rotelle e talvolta di branche snodabili per adattarsi agli stivali.

In maremma risulta comunque molto diffuso anche l'uso degli speroni di foggia inglese (a goccia o con la stellina) diffusi tra i butteri attraverso la presenza dei Centri Militari. Sono da escludere invece, sia tutti i modelli caratteristici di altre monte da

lavoro (e in particolare quelli di foggia western o spagnola), sia quelli troppo lunghi o particolarmente dolorosi per il cavallo.

Camicia: La camicia è solitamente bianca e senza colletto, in quanto nei tempi passati alle camicie il colletto, inamidato, era separabile al fine di cambiarlo e lavarlo quotidianamente. Durante le giornate di lavoro, per motivi essenzialmente di pulizia, i butteri quindi non utilizzavano il colletto ma lo aggiungevano nei giorni di festa. La camicia bianca è comunque alle volte indossata con colletto e cravatta (i massari erano soliti indossarli sempre), quest'ultima di colore intonato all'abito.

È comunque facile vedere fuori da occasioni ufficiali cavalcanti che indossano camicie a quadri di stile americano, retaggio questo di una moda diffusasi tra i butteri durante gli anni cinquanta e sessanta a seguito, molto probabilmente, della proiezione nei cinema maremmani

dei film western americani.

Vestito: Il vestito è composto da pantaloni, panciotto, giacca e cappello, solitamente dello stesso colore. O, comunque, a tinte intonate tra loro. I colori utilizzati sono solitamente tendenti a tonalità di nero, verde scuro, marrone. Mentre i tessuti utilizzati sono velluto, fustagno, pelle di diavolo, panno grosso del Casentino, lino e tela olona.

Il cappello è usualmente tipo borsalino a falde larghe, di feltro invernale o, per i periodi estivi, di cotone, paglia o dralom.

Per ripararsi dal freddo invernale vengono utilizzate pesanti giacche e cappotti mentre per ripararsi dalla pioggia lunghe cerate. In origine, le prime cerate erano prodotte in tela olona, un tessuto non colorato, inizialmente realizzato con fibre di canapa e successivamente in cotone, utilizzato, in forza della sua robustezza, per la produzione di vele, sacchi, zaini, tende di copertura, amache.

Nella impermeabilizzazione artigianale la tela viene imbevuta nell'olio di lino cotto mescolato alla cenere, quest'ultima per far perdere la brillantezza e la lucidità dell'olio che con i conseguenti riflessi potrebbe spaventare il bestiame.

Cosciali: detti anche "guardiamacchia" sono completi in cuoio da indossare sopra i pantaloni. Sono uniti sul davanti da sottili strisce di cuoio, mentre sul dietro sono chiusi da una fibbia.

Si usano per proteggersi dalla sterpaglia, dalle cornate e dal freddo e possono fungere da ulteriore protezione in caso di disarcionatura, pestata o schiacciamento da parte di un cavallo o di una vacca.

Possono essere di cuoio, di vacchetta, di pelo di capriolo, di tasso, di cinghiale, di daino, di capra. Anticamente anche di pelle di cane maremmano.

Utilissimi per cavalcare nella macchia mediterranea, a protezione della parte alta della gamba e della coscia.

Quelli in pelle di capra proteggono meglio dai rovi e dalla pioggia.

Oggi sono usati cosciali più leggeri, che offrono una minore protezione nel lavoro.

GLOSSARIO DEI TERMINI MAREMMANI

CAPITOLO 12

ACCODATURA uso della coda del cavallo per traino.

ACCORATORA allacciatura fatta ai bovini.

AFFIENARE spargere il fieno all'aperto a piccoli mucchi per il bestiame.

AMMARRONARE usare il marrone nella doma del puledro.

APPALLINARE legare con la lacciara una bestia al pallino della sella.

ARMARE bardare, mettere sella e finimenti al cavallo.

ARMATURA bardatura del cavallo.

ASSOLARE cavalcare il puledro in fase di donna senza il marrone.

AUCCO urlo tipico del buttero per chiamare il bestiame.

BATTIFANGO camarra di cuoio che unisce il pettorale al sottopancia.

BARDELLA sella viterbese.

BARDELLINO guarnizione della sella buttera coI pallino.

BARDELLONE bardella da doma.

BATTIFANGO camarra di cuoio che unisce il pettorale al sottopancia.

BATTIPETTO o SCACCIAMOSCHE fregio in cuoio del pettorale.

BERTA riscontro che serve per legare la lacciara nella sella col pallino.

BESTIAIO operaio che lavora con il bestiame.

BIRRACCHIO o MANZINARO maschio vaccino dì uno o due anni.

BISACCE borse per sella da lavoro.

BORCHIATELLA barbozzale.

BORELLI appoggi anteriori nella sella buttera.

BORRONI appoggi posteriori nella sella buttera.

BRIGLIA ASCIUTTA fase della doma in cui si passa

dal mazzetto alla briglia sola.

BUTTERO cavalcante che accudisce al bestiame.

CAMARRA cinghia in cuoio tra sottopancia e testiera

per inpedire l'alzarsi della testa.

CAMARRO bue vecchio.

CAMPANARA bestia anziana che guida il branco.

CAPARE scegliere e togliere dal branco.

CAPEZZONE finimento in cuoio con due redini di

corda per la prima domatura.

CAPEZZA DA GIRO usata per girare i puledri alla staggia.

CAROSO puledro di uno o due anni già marcato.

CATANA tascapane in cuoio con tracolla.

CAVALCANTE addetto al bestiame equino.

CAVALCATURA cavallo domo da servizio.

CAVALLARO domatore di cavalli.

CERRATA bastone usato per i buoi.

CODALE accessorio della sella da lavoro.

CONTA inventano del bestiame brado.

CONTRAPPASSO andatura particolare del cavallo

da servizio in quattro tempi.

CROGNOLO legno usato per i bastoni.

COSCIALI sovracalzoni in pelle o pelo.

GIUDICE palo al centro del rimessino.

GUARDAMACCHIA sovracalzoni in pelle o pelo animale

GUARDIANO guardia giurata addetta alla sorveglianza.

GUIDARELLO cavallo castrato che guida il branco.

IMPASTOIARE legare le zampe con laccio.

INCASTRINO corridoio di filagne molto stretto.

INCHIODATURA ferita provocata dal chiodo nella ferratura.

INCORNATURA disposizione delle corna in bestia vaccina.

INTAVOLATO cavallo che non gira ad una mano.

LACCIARA corda per catturare gli animali.

LASCO terreno umido con vegetazione.

LATTARINO puledro di 1 anno.

LESTRA capanno primitivo di frasche.

MANDRIOLO recinto chiuso adiacente al rimessino.

MANDRIONE serrata per il pascolo.

MANSO cavallo affidabile.

MARRONE cavallo castrato a servizio per la doma.

MASSARO capo del bestiame.

MASSERIA azienda agricola intera.

MAZZARELLA bastone nella maremma laziale.

MAZZETTO insieme delle redini del capezzone e della briglia.

MERCA marchiatura a fuoco.

MERCO marchio in ferro con le iniziali del proprietario o anno di merca.

OMO Dl LEGNO staccione nel Lazio.

PALLINO pomo nella sella maremmana toscana.

PARATA fermata improvvisa nel cavallo.

PASSONATA staccionata di legno.

PANTASCE grassella.

PASTOlA laccio con cui si legano le zampe.

PETTORALE finimento della sella da lavoro.

PEZZATA pietanza viterbese fatta con carne di pecora.

PORTANTE andatura tipica in due tempi dovuti al

movimento alternato dei bipiedi laterali.

PUNGOLO bastone per buoi.

PUNTA razzetta di cavalla con stallone.

RIARTO raduno di cavalcanti.

RIBUTTATO cavallo che ha acquisito difetti nel corso della doma.

RIMESSA serrata per pascolo.

RIMESSiNO recinto poligonale per la doma.

ROCCIA anello in ferro per la chiusura dei cancelli.

SBARDELLARE essere disarcionato.

SBRIGLIATURA fase della doma in cui si usa la briglia asciutta.

SCAFARDA sella militare da batteria, usata nel Grossetano.

SCAFATURA muta del pelo.

SCALAROLA filagne mobili in una staccionata.

SCIARMARE togliere la bardatura.

SCOZZONARE prima fase di doma.

SCOZZONATORE chi monta in sella la prima volta.

SCUCITA bestia con brutte forme.

SFROCIARE brontolio con le narici nel cavallo.

SPOCCIATURA svezzamento a sei sette mesi.

SMACCHIARE portare il bestiame fuori dalla macchia.

SMONTONATA sgroppata violenta.

SODA bestia non gravida.

SOTTOCODA codale.

SQUINZAGLIO sassiga nelle selle da lavoro.

STACCA cavalla di tre o quattro anni.

STACCIONE palo al centro del rimessino.

STACCIONATA recinzione in legno.

STRINGERE radunare i cavalli.

SUSTE redini del capezzone.

UNCINO bastone nel Grossetano.

VERTE bisaccia tipica del Viterbese.

BIBLIOGRAFIA

Amadio F. (a cura di): “I Butteri e la monta maremmana”
(Fitetrec Ante - A.O. Parroni), Ed Booklab, 2014

MANUALE DI INSEGNAMENTO PER QUADRI TECNICI FITETREC-ANTE

Molinari I., Mancini M., Bonelli A., Sabatini F.: “La Monta Maremmana”, A.N.T.E., 1994

© FITETREC-ANTE 2019
Curatore: Alessandro Oscar Parroni

Grafica e stampa:
Digitalia Lab - Roma
www.digitalialab.it

BOOKLAB

Edizioni Booklab
www.booklab.it

ISBN: 9788897401643

Finito di stampare ad agosto 2019