

Sino alla Seconda Guerra mondiale l'Arma della Cavalleria è stato un punto di arrivo per molti giovani dell'epoca.

Su di essa si sono prodotti infiniti filoni cinematografici, che ne hanno esaltato le gesta mostrandoci le pagine più belle della sua millenaria storia.

Non c'è stato, infatti, esercito che non abbia usufruito dei suoi preziosi servizi strategici.

L'Arma è stata il sogno, la meta agognata, di molte generazioni, soprattutto di quelle del diciannovesimo secolo e di quelle dell'inizio ventesimo, quando cavaliere e cavallo erano guardati con ammirazione, quasi fossero dei moderni Dei.

In Piemonte, re Carlo felice, nel novembre del 1823, istituì la Scuola di Equitazione di Venaria Reale, quindi la sede, nel 1849, fu trasferita a Pinerolo, divenendo il centro dell'attività ippica del nostro Paese.

A Roma nel 1891 fu aperta la Scuola di Tor di Quinto da dove partì, si può così ben dire, la moderna equitazione, grazie soprattutto all'opera del capitano Federico Caprilli, creatore del "sistema naturale" nel montare i cavalli.

Dunque equitazione voleva dire Cavalleria Militare. Ma di questa non esisteva solo il lato guerresco, perché a questo si univa anche quello spettacolare come momento di sport.

Ecco allora nascere il "Concorso Completo", che agli inizi non era altro che il test che gli ufficiali dovevano sostenere, tanto da essere ancora oggi chiamato in Italia "militare", mentre per i francesi è *le Concour Complete*, per gli inglesi invece è *the Combined Training*.

COS'E' IL CONCORSO COMPLETO

Se lo vogliamo definire molto semplicemente il *Concorso Completo* altro non è che il Triathlon del binomio uomo-cavallo.

Esso si articola, infatti, su tre tipi di prove (ognuna in un giorno diverso):

- **Dressage**
- **Corsa di fondo in campagna**
- **Salto ad ostacoli**

Ognuna delle tre prove si disputa con le regole e nei luoghi della propria specialità, e cioè:

- Il *Dressage* si svolge nel rettangolo di mt. 60 x 20.
- *Corsa di fondo* (Cross Country) in campagna con ostacoli e salti che ricordano la caccia a cavallo.
- Il *Salto ad ostacoli* si svolge sul tipico percorso con 60 ostacoli da saltare.

La prova di *Dressage* dimostra qual è l'armonia raggiunta tra cavaliere e cavallo, svolgendo con precisione e scioltezza i movimenti fondamentali della specialità.

Quella del *Salto ad ostacoli* dimostra che lo stato del cavallo, dopo la prima giornata dedicata alla Corsa di fondo, cioè quella a base di velocità e salti, è ancora buono ed è

ancora docile ed ubbidiente alle sollecitazioni del cavaliere nel fargli svolgere il percorso.

La *Corsa di fondo*, delle tre, è senz'altro la più spettacolare, ed è quella determinante poiché il percorso-gara presenta diverse difficoltà che mettono a dura prova cavallo e cavaliere.

LA CLASSIFICA

La classifica finale viene stilata sulla base dei punteggi raggiunti nelle tre singole prove.

E' proclamato vincitore il cavaliere e cavallo che hanno fatto registrare meno punti di penalizzazione.

IL CROSS COUNTRY

Abbiamo già detto della sua spettacolarità e coinvolgimento che assicurano al pubblico grande entusiasmo.

Il Cross Country, o Corsa di fondo, come preferite, è suddiviso in quattro parti:

- La **Marcia** (fase A e C)
- La **Corsa a siepi**, svolta su un percorso da Steeple Chase, quello degli ippodromi per intenderci.
- La **Corsa campestre** su una lunghezza olimpica di km. 8,1

Il tempo ottimale di quest'ultima specialità è rapportato alla velocità ed alla distanza per ogni fase di gara. Quando questo tempo ottimale è superato s'incorre nelle penalità, oppure queste aggravano il punteggio quando si commettono degli errori agli ostacoli da superare.

LE SIGLE

Alcune sigle indicano la diversità della competizione:

- **CCI**: significa *Concorso Completo Internazionale* individuale.

I cavalieri sono di nazioni diverse da quella organizzatrice.

Il numero dei partecipanti è lasciato a discrezione degli organizzatori.

Come a discrezione è lasciata anche la possibilità di un Concorso non ufficiale a squadre.

- **CCIU**: *Concorso Completo Internazionale Ufficiale*.

Questo Concorso è una competizione di altissimo livello, come le Olimpiadi, i Campionati del Mondo e quelli Europei.

A questi eventi partecipano le squadre ufficiali di ogni singola nazione.

- **CCN**: *Concorso Completo Nazionale*.

Concorso aperto ai soli tesserati di una nazione.

L'ABBIGLIAMENTO

Dal momento che i Concorsi implicano tre tipologie di gare, anche l'abbigliamento dei cavalieri è consono alla specialità disputata:

- Nel *Dressage* infatti il cavaliere civile indossa la *tenuta da caccia*, mentre il cavaliere militare indossa la *divisa*.
- Nel *Country Cross* è lasciata libertà di abbigliamento, con l'obbligo però d'indossare il classico *cap* da salto.
- Nel *Salto* il cavaliere, invece, indossa la tradizionale giacca rossa con pantaloni bianchi, oltre al *cap*.

MILITARI E CIVILI

L'abbigliamento per i militari è l'uniforme prescritta dall'esercito di appartenenza (Concorsi internazionali).

Per i civili invece il completo può essere da caccia o del club d'appartenenza. Camicia e cravatta bianche, pantaloni bianchi o beige, stivali neri con o senza risvolto, cap con sottogola attaccato in tre punti, omologato.

Gli Juniores che montano i pony possono indossare pantaloni lunghi e stivaletti.

QUALIFICAZIONE CAVALIERI

La FISE concede la qualifica a montare a:

- *Cavalieri con Brevetto*
- *Cavalieri di Primo Grado*
- *Cavalieri di Secondo Grado per Concorso Completo di Equitazione*
- *Cavalieri di Secondo Grado per Concorso Completo Qualificato*

Un cavaliere in possesso di Autorizzazione a montare di Secondo Grado può richiedere l'Autorizzazione a quella di grado immediatamente inferiore per un minimo di 12 mesi.

CLASSIFICAZIONE DEI CAVALLI

I cavalli sono classificati dalla Federazione Italiana Sport Equestri (FISE) in base all'età:

- *Cavalli Esordienti* di ogni razza ed origine: 4 anni
- *Cavalli Debuttanti* di ogni razza ed origine: 5 anni
- *Giovani Cavalli* di ogni razza ed origine: 6 anni
- *Cavalli Emergenti* di ogni razza ed origine: 7 anni
- *Cavalli di 8 anni* ed oltre di ogni razza ed origine

Ma i cavalli sono anche classificati in base alle prestazioni tecniche ottenute in gara:

- **Cavalli non Esperti**
- **Cavalli Medi**
- **Cavalli Esperti**

INIZIO E TERMINE DI UN CONCORSO

Il Concorso inizia con l'ispezione dei cavalli e termina un'ora dopo l'ultima decisione della Giuria e l'esposizione dei risultati ufficiali.

E' PREVISTA ANCHE LA CRUDELTA'

Qualora si notasse da parte della Giuria o dell'ispettore un'azione crudele nei confronti del cavallo, come:

- L'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto
- L'eccessivo uso di frusta e speroni
- Ferite dovute a cattivo uso degli aiuti

il cavaliere sarebbe immediatamente eliminato.

LA MONTA PERICOLOSA

La monta è definita pericolosa quando un cavaliere è in difficoltà a governare il cavallo, oppure quando questi sollecita eccessivamente l'animale sia nel tragitto piano che nell'avvicinamento dell'ostacolo da superare: in questo caso la Giuria interviene comminando una squalifica o comminando 35 punti di penalizzazione.

LAVORO DEL CAVALLO

I cavalli possono essere montati per l'allenamento esclusivamente dal cavaliere-concorrente a partire da 36 ore prima del Concorso.

Gli unici autorizzati a montarli sono gli addetti alle scuderie, purché passeggino con le redini lunghe.

I cavalli che partecipano a Campionati o Trofei Nazionali sono scuderizzati obbligatoriamente dove si svolgerà il Concorso.

LA CLASSIFICA

E' determinata dalla somma di errori commessi nelle tre prove: vince il cavaliere che registra minor punti di penalità.

Nel caso di una o più parità è determinante il miglior risultato ottenuto nella prova di fondo, tenendo conto degli errori agli ostacoli oltre al tempo ottenuto.

Se la parità perdurasse, di volta in volta qualificherebbe il cavaliere con la miglior prestazione nel Cross Country e/o nello Steeple Chase.

Se questa perdurasse ancora si procederà al sorteggio.

ELIMINAZIONE DAL CONCORSO

Se in una delle gare il cavaliere incorresse in una squalifica, automaticamente non potrebbe più continuare la gara, nemmeno fuori concorso.

IMPORTANZA PIU' O MENO

La FISE indica che la prova di fondo è quella di *gran lunga* più importante delle tre del Concorso Completo. Quella di Dressage è inferiore alla prima, ma leggermente superiore alla prova ad ostacoli.

Va de sé perché la prova di fondo mantenga la sua leadership necessita che percorso e difficoltà siano all'altezza.

LE CLASSI DEI CONCORSI

Sono suddivisi in due Classi:

- **CONCORSO COMPLETO RIDOTTO**
- **CONCORSO COMPLETO D'EQUITAZIONE**

Il *Concorso Completo Ridotto* è tale perché la prova di fondo è priva dello Steeple Chase.

I CCR sono disputati su sette categorie: 1, 2, 3, 4, Juniores, 5 e 6.

LA GIURIA E I SUOI COMPITI

E' composta da tre Membri, uno dei quali funge da presidente.

Compiti:

- Deve giudicare la prova di Dressage.
- Nel corso della prova di fondo un Giudice deve essere presente presso il Centro Controllo.
- Se la gara è completata con lo Steeple Chase, un Giudice deve essere presente con il veterinario lungo il tragitto conosciuto come quello dei 10'. Un altro, invece, si trova sul percorso.
- La Giuria deve valutare l'operato del Giudice agli ostacoli, risolvendo, se ce ne fosse bisogno, i casi dubbi.
- La Giuria giudica la prova ad ostacoli.
- Sovrintende le operazioni che determinano la classifica finale.

TABELLA DELLE PENALITÀ

- 4 PUNTI PER ABBATTIMENTO
- 4 PUNTI PER PRIMA DISOBBEDIANZA
- ELIMINAZIONE PER SECONDA DISOBBEDIANZA
- ELIMINAZIONE PER CADUTA DEL CAVALLO E/O CAVALIERE
- ELIMINAZIONE PER AVER SALTATO UN OSTACOLO NON NELL'ORDINE STABILITO
- ELIMINAZIONE PER ERRORE DI PERCORSO NON RETTIFICATO

TEMPO & PENALITÀ

Il tempo è calcolato sulla base della lunghezza del tracciato di gara e della velocità richiesta.

Chi supera il tempo massimo incorre in una penalità per ogni secondo iniziato sino al limite che è il doppio del tempo massimo previsto.

ASSISTENZA ESTERNA

Si dice *assistenza esterna* quando una persona estranea al Concorso aiuta un concorrente avvantaggiandolo nella sua prestazione. Il cavaliere che ne usufruisce è immediatamente squalificato.

I soli casi di *aiuto ammesso* sono quando il cavallo è fuggito, o per rimettere in ordine la sella, o ancora per aiutare il cavaliere dopo una caduta.

ERRORE DI PERCORSO

E' la deviazione dal percorso di gara. Per poter proseguire è necessario che il cavallo ritorni al punto dove è avvenuto l'errore.

CAVALLETTI

Sono barriere basse usate per insegnare al cavallo a superare le barriere.

LA BARRIERA

E' costituita da un palo posto orizzontalmente su due supporti e serve per creare diversi ostacoli nei salti.

SIEPE CON STECCATO

E' un ostacolo presente nelle tre specialità del Concorso. Sbagliarlo vuole dire eliminazione.

SELLA INGLESE

E' la tipica sella leggera e molleggiata usata nei concorsi di Dressage del Concorso completo.

I TIPI DI TERRENO

I tipi di terreno sono classificati in cinque categorie:

- *Terreno buono*: è un suolo elastico che permette al cavallo di muoversi con facilità senza scivolare.
- *Terreno duro*: è un terreno molto secco che non permette al cavallo di assorbire le significative vibrazioni dell'impatto.
- *Terreno estivo*: è un terreno che in superficie si presenta secco, ma al di sotto la sua stratificazione è viscida, rendendo così difficile il galoppo.
- *Terreno invernale*: è un terreno umido che favorisce la progressione del cavallo.
- *Terreno molle*: è un terreno molto umido e morbido che rende scivolosi gli zoccoli del cavallo al suo contatto.

GLI OSTACOLI DEL CROSS-COUNTRY

Ve ne sono di diversi tipi a seconda del tipo di prova:

- *Dritto di barriere*: tipico ostacolo composto da una o più barriere.
- *Gabbia*: altro ostacolo composto da due barriere una di seguito all'altra in modo che il cavallo non le possa saltare in un solo balzo.
- *Muro*: ostacolo costruito con mattoni, blocchi di cemento e traversine ferroviarie.

- *Palizzata*: ostacolo costituito da una barriera orizzontale appoggiata su pali verticali.
- *Passaggio di sentiero*: è praticamente l'opposto della *Gabbia*. In questo caso il cavallo ha la possibilità di prendere la misura per fare il secondo salto.
- *Fence*: non è altro che la siepe con steccato dello *Steeple Chase* sul percorso del *cross-country* o su quello del salto ad ostacoli.
- *Passaggio a livello*: la sua struttura è simile alla *Barriera*, ma si differenzia da questa perché il palo trasversale è precario, con il rischio di cadere se minimamente toccato.

ZONA DI PENALIZZAZIONE

E' un'area rettangolare posta attorno agli ostacoli dello *Steeple Chase* e del *Cross Country* all'interno della quale il rifiuto, la caduta, la discesa volontaria da cavallo ed altri errori comportano una penalizzazione da 20 a 60 punti.

Massimo Rosa
rosapresservice@tiscali.it