

LA STORIA

Come disciplina sportiva il Salto ad Ostacoli è alquanto recente, infatti è codificato nelle sue regole solamente da un centinaio di anni. Ma se invece si considera che l'uomo e cavallo sono stati un binomio inscindibile per qualche migliaio d'anni, allora di salti assieme ne hanno sempre fatti.

E' grazie al suo ideatore Ferdinando Caprilli che lo *Stile all'Italiana* si afferma nel mondo e, tra quanto ha creato Caprilli, vi è anche la *Sella all'Inglese*, derivata da quelle da caccia in Inghilterra.

Il salto ad ostacoli serviva in origine ad addestrare alla caccia cavalli e cavalieri, impegnati di continuo nel superare gli ostacoli naturali posti lungo il percorso.

Le scuole di Pinerolo, in Piemonte, e Tor di Quinto, nel Lazio, vantano indubbiamente una primogenitura sulle altre sorte successivamente, come ad esempio quella di Hannover, che ha migliorato lo stile di Caprilli a cavallo negli Anni Trenta.

Più tardi il colonnello russo Paul Rodzianko, allievo di Ferdinando Caprilli, trasferitosi nella verde Irlanda crea la scuola di Dublino, che si diffonde ben presto in tutto il mondo attraverso i successi della squadra irlandese.

Il Concorso di Salto ha un suo Campionato del Mondo Open ogni quattro anni, è uno degli sport olimpici, oltre ad avere un circuito di Coppa delle Nazioni.

Si può gareggiare all'aperto come al coperto.

LE FEDERAZIONI

Nel nostro Paese a regolare l'attività sportiva è la FISE, Federazione Italiana Sport Equestri, affiliata alla FEI, Fédération Equestre Internazionale, l'organismo mondiale che controlla gli sport equestri a livello competitivo, compreso quello del salto ad ostacoli.

I CONCORSI IPPICI

Numerosi sono i concorsi ippici dei circuiti internazionali, che danno vita ad un nutrito calendario, come:

IL CHIO

Il CHIO è il Concorso Ippico Internazionale, promosso dalla FEI. Al suo interno, tra le diverse gare, è inserita anche la Coppa delle Nazioni.

LA COPPA DELLE NAZIONI

E' una gara a squadre a cui possono partecipare almeno tre squadre, composte da un minimo di tre cavalieri. Ma un team può anche essere formato da quattro cavalieri, in questo caso il punteggio è preso sui migliori risultati di tre di loro.

La Coppa delle Nazioni è anche conosciuta come Gran Premio delle Nazioni. Celebre in tutto il mondo è il Gran Premio di Piazza di Siena, che si svolge annualmente a Roma.

COPPA DEL PRESIDENTE

E' il trofeo assegnato alla nazione che ha ottenuto il maggior numero di punti nel corso dell'anno, durante la disputa delle varie prove di Coppa delle Nazioni.
E', in parole povere, un vero e proprio campionato del mondo.

CI

Ovvero il Concorso Ippico Internazionale di salto, dove gareggiano cavalieri stranieri invitati dalla federazione ospitante l'evento. I cavalieri per poter gareggiare devono avere il nulla-osta della loro federazione.

COS'E' IL CONCORSO AD OSTACOLI

Il cavaliere deve condurre il cavallo, lungo il percorso-gara, senza accumulare penalità: le regole sono semplici e comprensibili.

Vi è un tipo di concorso che tiene conto della potenza del salto, un altro che tiene conto del tempo, ed un terzo ancora che valuta l'una e l'altra prova.

METODI DI VALUTAZIONE

Per valutare una prova si usano tre sistemi, suddivisi in tre tabelle:

- *Tabella A*: prevede di attribuire i punti di penalizzazione a seconda dell'errore commesso, infatti, per fare un esempio, ne sono assegnati 4 per l'abbattimento dell'ostacolo o per l'errore nel passaggio della barriera; otto se il cavaliere è disarcionato o se il cavallo cade; tre punti alla prima disobbedienza e sei alla seconda, oltre ad un'ulteriore penalizzazione di tempo se viene abbattuto l'ostacolo.
- *Tabella B*: prevede invece secondi di penalizzazione, se la gara è a tempo, per ogni errore commesso.
- *Tabella C*: è il metodo di valutazione usato per i così detti *percorsi di caccia*. Gli errori sono attribuiti in secondi di penalità, venendo calcolati in rapporto alla lunghezza del percorso ed al numero degli ostacoli che il cavallo deve superare.

GRAN PREMIO

E' la più importante manifestazione individuale di un concorso internazionale, regolamentata dalla Tabella A.

Questo tipo di gara è utilizzata anche nei Giochi Olimpici per determinare il vincitore singolo.

IL PERCORSO

E' il tracciato-gara con gli ostacoli disposti in un modo prestabilito. La sua lunghezza massima si determina moltiplicando il numero degli ostacoli per 60.

PERCORSO A TEMPO

Sono gare cronometrate: ogni penalizzazione si tramuta in tempo perso ed è sommato a quello reale della prova di gara.

POTENZA

E' una prova dove viene messa alla prova la capacità di salto del cavallo. Rispetto ad altri tipi di gara il numero degli ostacoli è inferiore. In caso di parità tra due o più cavalieri si procede ad uno spareggio, posizionando due ostacoli: uno alto ed uno profondo.

GLI OSTACOLI

Ovviamente l'essenza di questa disciplina è l'ostacolo da superare che si riconosce in tre diversi tipi:

- *Ostacoli verticali*: sono quelli che hanno i pali posizionati verticalmente uno sopra l'altro.
- *Ostacoli combinati*: sono due o tre ostacoli posizionati ad una distanza di 12 metri l'uno dall'altro. La loro posizione è tale che il cavallo deve compiere un numero esattamente definito di passi prima di spiccare il salto. La penalità attribuita per il rifiuto del salto è considerata unica per questo tipo di ostacolo.
- *Ostacoli paralleli*: l'esempio più classico è la barriera "oxer", una siepe fra barriere parallele.

ALTRI TIPI DI OSTACOLI

- *Riviera*: è sicuramente uno degli ostacoli più spettacolari da veder saltare. E' definito un ostacolo "profondo" comprendente uno specchio d'acqua largo tra i 4 ed i 5 metri, delimitato da una siepe bassa. Seppur è un ostacolo non molto impegnativo, ha però la caratteristica di spezzare il ritmo del cavallo dopo che questo ha effettuato i diversi salti precedenti.

Nei concorsi internazionali lungo il bordo dell'acqua è posto un nastro per evitare controversie sul giudizio del salto.

- *Ostacoli profondi*: sono costruiti in modo che il cavallo per superarli deve saltare in alto, oltre che in lungo.
- *Hog's back*: è un ostacolo profondo costituito da tre barriere.
- *Oxer*: è un ostacolo composto da una siepe molto folta oppure è un ostacolo naturale, con la barriera posta dal lato dello stacco. l'*Oxer* è doppio quando le barriere sono da entrambe i lati.

Il termine "oxer" è preso in prestito dalla staccionata messa in fianco alle siepi affinché i buoi non le superino.

- *Banchina*: è il così detto ostacolo permanente. Il cavallo deve avvicinarsi alla sua sommità dopo aver solitamente compiuto un salto, e deve esser in grado di scendere nel miglior modo possibile.
- *Barriere parallele*: è il classico ostacolo profondo costruito con barriere separate l'una dall'altra.

IL BARRAGE

Altro non è che lo spareggio obbligato dopo che uno o più concorrenti sono terminati al primo posto. Il *Barrage* si svolge con un numero ridotto di ostacoli, che

però vengono alzati ed allargati. In questa prova si tiene conto anche del tempo di percorrenza.

LO SCARTO

E' il movimento che compie il cavallo quando si sposta per non saltare l'ostacolo.

L'ERRORE

E' l'infrazione che penalizza cavallo e cavaliere quando è abbattuto un ostacolo, quando c'è un errore nel superamento della riviera, quando c'è una caduta o quando c'è una disobbedienza.

ERRORE DI PERCORSO

Questo avviene quando:

- Il cavaliere non segue l'ordine di tracciato stabilito delle barriere.
- Passa dalla parte sbagliata dove si trova la bandierina.
- Salta un ostacolo in diverso ordine da quello prestabilito.
- Dimentica di saltare un ostacolo.
- Salta un ostacolo non previsto dal Concorso: in questo caso se corregge l'errore prima dell'ostacolo successivo, la penalizzazione che ne segue equivale ad una disobbedienza. Se invece non avviene alcuna correzione automaticamente cavallo e cavaliere sono squalificati.

LA DIFESA

E' il rifiuto del cavallo a procedere in avanti. Se questo avviene prima di superare la linea di partenza, e per oltre un minuto dal via della giuria, scatta immediatamente la squalifica.

E' sanzionato nello stesso modo se a superare un ostacolo impiega oltre i sessanta secondi, a meno che il cavallo non sia caduto a terra.

IL PERCORSO NETTO

E' la definizione di una prova priva di errori.

TEMPO SOSPESO

E' l'interruzione del cronometraggio durante la gara quando si deve risistemare una barriera abbattuta durante il salto del cavallo.

IL RIFIUTO

Avviene quando il cavallo durante la prova rifiuta di saltare l'ostacolo. Se questo atteggiamento si ripete per tre volte durante la prova, cavaliere e cavallo sono sanzionati con la squalifica.

LA TRIPLICE

E' un ostacolo profondo, formato da tre barriere parallele, su supporti separati, predisposte in maniera ascendente dal davanti all'indietro.

LA DISOBEDIENZA

E' l'errore per cui s'incorre in una penalizzazione, quindi una disobbedienza può verificarsi per:

- Errore di percorso corretto
- Rifiuto
- Scarto
- Sorpasso di un ostacolo
- Procedere a zig-zag nella manovra di avvicinamento
- Inversione repentina

LE ORIGINI DEL SALTO: LA CACCIA ALLA VOLPE

Abbiamo visto come il Concorso di salto ad ostacoli non sia altro che una moderna derivazione dell'antica caccia alla volpe fatta a cavallo.

Vediamo quindi quali sono le origini di questo sport oggi divenuto incruento. Diciamo subito, per sgomberare il campo da dubbi, che oggi la *Caccia alla volpe* è un modo di ritrovarsi di amazzoni e cavalieri per fare una galoppata immersi nella natura, rivivendo così l'antico sapore venatorio a cavallo.

LA STORIA

Era un giorno imprecisato dell'anno 1787. Lo scenario era quello della verde campagna inglese dominato dalla figura di un uomo a cavallo, seguito dalla sua corte e preceduto da una nutrita muta di cani da caccia. Quel giorno il Duca di Beufort era stanco e deluso, perché la sua caccia era stata infruttuosa e ricca di noia.

Ma ecco apparire all'improvviso davanti ai suoi occhi una bella e rossa volpe. Abbagliato da quella improvvisa visione, lanciò i suoi cani all'inseguimento del malcapitato animale, che vista la mal parata se la diede a gambe levate.

L'inseguimento che ne conseguì gli procurò una tale emozione che mai aveva provato così forte in vita sua, tanto che da quel momento in poi decise di cacciare solo la volpe.

COME SI SVOLGE LA CACCIA (simulata)

Chi comanda la battuta di caccia è il *Master*. Al suo ordine, che avviene al classico e triplice suono del corno, il *Field*, cioè il gruppo di amazzoni e cavalieri, monta in sella e lo segue verso il luogo della presentazione, schierandosi affiancati gli uni agli altri e di fronte al Master. Qui egli presenterà il suo staff di caccia, composto dal *Field Master* (aiutante) e dalla *Volpe* (Fox), cioè il cavaliere che dovrà essere inseguito e catturato, che porta legata al braccio destro la coda di volpe.

Questo tipo di caccia simulata è chiamata *Paper Hunt*, cioè la volpe in fuga lascerà delle tracce per terra costituite da coriandoli di carta.

Dopo il bene augurante *Bicchiere della staffa* ci si avvia seguendo il Master, mantenendo andatura e cadenza da lui imposta.

Lungo il percorso s'incontrano diversi ostacoli, dove vengono eseguiti Flying Leap, ossia salti in andatura, ma nessuno deve eseguirli prima che lo abbia fatto il Master. Naturalmente la *Volpe* precede sempre i cavalieri, e gli attacchi dei cavalieri le saranno portati solo al momento del *Finish*.

Vincerà chi riuscirà a togliere la coda dal braccio del *Cavaliere-Volpe*: è d'obbligo però che il cacciatore affianchi la Volpe dal lato opposto di dove si trova la coda, cercando così di sfilarla da quella scomoda e difficile posizione.

A VERONA

Chi volesse avvicinarsi al mondo della caccia alla volpe lo può fare contattando la:

Società Veneta di Caccia alla Volpe

c/o Avv. Natale Callipari

Corte Pancaldo, 70 – Verona

Tel. 045. 81.83.811

Massimo Rosa

rosapresservice@tiscali.it