



# Regolamento Nazionale LIVELLI CAVALIERI MONTA WESTERN



## **TERZO LIVELLO CAVALIERE MONTA WESTERN**

Per meritare il diploma di cavaliere III nel quadro di questo programma, i candidati devono essere in grado di compiere i punti seguenti e quelli che l'istruttore crederà pertinenti per la valutazione delle abilità tecniche nel corso dell'esame di pratica.

1. Descrivere la redine contraria d'opposizione e farne la dimostrazione.
2. Saper fasciare correttamente gli arti da riposo, da trasporto e la coda.
3. Elencare e descrivere 3 morsi e spiegarne l'utilizzazione.
4. La tenuta da cavaliere comprenderà la prova globale e l'attitudine, l'atteggiamento, la drittura morale e la guida.
5. Nominare gli aiuti delle gambe e dimostrarne gli affetti.
6. Eseguire una pivot sugli arti anteriori.
7. Eseguire una pivot sugli arti posteriori.
8. Eseguire in modo competente tutti li esercizi pratici del livello cavaliere I e II.
9. Passare l'esame scritto basato sul contenuto del programma per il 3° brevetto.



## COME TROTTARE SULLA DIAGONALE GIUSTA

### *Trotto Battuto e diagonali*

Il trotto è un'andatura in due tempi; gli arti del cavallo si spostano in diagonale. Così, l'anteriore destro si sposta insieme al posteriore sinistro. L'anteriore sinistro e il posteriore destro eseguono il secondo tempo. Quando il cavallo trotta lentamente è facile eseguire il trotto seduto. Quando il cavallo allunga le falcate, il trotto seduto diventa scomodo. Il cavaliere può allora passare al trotto battuto.

Il trotto battuto si esegue sollevandosi dalla sella un tempo su due. In altre partole un tempo in posizione seduta ed un tempo in posizione sollevata.

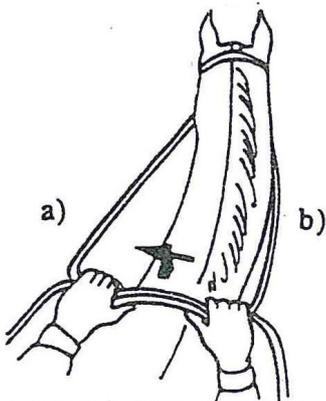
### *Diagonale*

- Se l'anteriore destro tocca il suolo quando il cavaliere è in posizione seduta, il cavaliere si trova sulla diagonale destra.
- Se l'anteriore sinistra tocca il suolo quando il cavaliere è in posizione seduta, il cavaliere è sulla diagonale sinistra (si può vedere la diagonale anche dalla posizione sollevata o di sospensione, è sulla diagonale destra e viceversa per la sinistra).
- Se il cavaliere desidera cambiare diagonale, deve rimanere seduto oppure stare sollevato per due tempi.
- La buona diagonale è una diagonale esterna (per mantenere il cavallo in equilibrio).

Esempio: se il cavaliere gira verso sinistra deve essere su una diagonale destra. In altre parole, il cavaliere si solleva quando l'anteriore destro si alza dal suolo.

Il trotto battuto è utile ed essenziale nell'equitazione western per i motivi seguenti:

1. Aiuta a sviluppare l'impulso necessario al cavallo.
2. Aiuta a sciogliere cavallo e cavaliere.
3. Aiuta a bruciare l'energia di un cavallo focoso.
4. Protegge la schiena del cavallo.
5. Aiuta a partire al galoppo sul piede giusto



### **EFFETTO REDINI**

*Redine d'appoggio – curva a sinistra*

- a) Redine d'apertura sinistra
- b) Redine d'appoggio destra

Meccanismo: per girare verso sinistra a due mani, la redine d'appoggio destra viene portata verso sinistra e poggia leggermente sul collo del cavallo senza passare al centro. La redine d'apertura sinistra permette di portare il naso del cavallo nella direzione desiderata. La redine d'appoggio deve essere leggermente rilasciata; quando il cavallo non risponde bene a questa, si insiste con la redine d'apertura. Il cavaliere manterrà l'impulso con l'aiuto delle gambe se necessario.

Risultato: il cavallo si sposta nella direzione indicata con la redine d'appoggio. Le spalle e le anche seguono il naso.



### *Il cerchio*

La redine d'appoggio insieme all'aiuto delle gambe serve anche a flettere il cavallo sul cerchio. Avendo così la possibilità di correggere il cavallo più facilmente passo per passo, per mantenere la posizione giusta.

## **CESSIONE ALLA GAMBA**

La cessione alla gamba è la reazione alla pressione di una delle gambe del cavaliere dietro la cinghia della sella per creare un movimento laterale.

## **RELAZIONE TRA IL CAVALIERE E IL COMPORTAMENTO DEL CAVALLO**

Attraverso il suo atteggiamento e i suoi comandi, un cavaliere produce nel cavallo subito o gradatamente una abitudine mentale negativa o positiva.

Un cavaliere nervoso trasmette il suo nervosismo al cavallo.

Un cavaliere indolente incoraggia la mancanza di attenzione del suo cavallo. Per ottenere il massimo del suo cavallo, il cavaliere deve dimostrarsi calmo ed interessato.

I suoi comandi devono essere precisi per non creare confusione nell'animale. Se lo riprende, e solo nei casi necessari, deve farlo nei momenti di cattiva condotta e in modo sensato, in modo che il cavallo associ il rimprovero e l'errore. In questi casi bisogna agire con criterio per conservare il rispetto e l'attenzione del cavallo. Bisogna che il cavallo abbia un'abitudine positiva verso i suoi compiti per evitare le attese, i rifiuti, ecc.

Il cavallo deve lavorare in simbiosi con voi e non contro di voi e non soltanto perché vi teme. Ricordatevi che formate una squadra che deve lavorare in armonia.

## **GESTIONE DELLA SCUDERIA**

### *Cure preventive*

Per mantenere il vostro cavallo in buona salute troverete qui qualche suggerimento dei programmi di cure preventive e di urgenza da tenere sempre presenti.

1. **Cure dentali:** bisogna assicurarsi che il cavallo non abbia dei denti da lupo e se li ha bisogna provvedere perché siano estratti. I denti, molari e premolari, devono essere limitati all'occorrenza.
2. **Prevenzione delle malattie da vermi.**
3. **Vaccinazioni.**
4. **Alimentazione:** evitare di lasciare delle cordicelle all'interno o nelle vicinanze della scuderia o delle stalle. Assicurarsi che gli alimenti siano appropriati e non contengano muffe e polveri.



5. **Mantenimento degli zoccoli.**
6. **Raffreddamento:** dopo l'esercizio bisogna far camminare il cavallo fino a che non ritrova il suo battito cardiaco normale, prima di lasciarlo bere o mangiare. Evitare metodi di raffreddamento troppo bruschi come il bagno con l'acqua fredda.

## CURE D'URGENZA

Se il vostro cavallo subisce un incidente o se la sua salute si deteriora seriamente ecco qualche consiglio che vi permetterà di prestargli i primi soccorsi prima dell'arrivo dei veterinari.

1. **Tagli alla lingua:** se ne ignorate la gravità chiamate il veterinario.
2. **Ferite al naso:** mettete un sacchetto con del ghiaccio sul naso del cavallo e tranquillizzatelo. Non asciugategli il naso per aiutare la cucitura.
3. **Infiammazione agli occhi:** tenete il cavallo in un posto poco luminoso.
4. **Ferite:** pulite la parte con un disinfettante (o acqua corrente se manca il disinfettante). Non applicare creme o spray se la ferita è profonda. Se è presente un'emorragia lasciate scorrere il sangue per qualche secondo in modo da attuare una pulizia all'interno verso l'esterno e poi applicate una garza e una fascia per arrestare l'emorragia. La fascia non deve essere né troppo stretta (per non arrestare la circolazione), né mantenuta troppo a lungo. Chiamate il veterinario.
5. **Graffi:** potete curarli con l'aiuto di un antisettico in crema o spray.
6. **Coliche:** se il cavallo è sdraiato per terra e sembra piuttosto calmo, lasciatelo in questa posizione intanto che aspettate il veterinario. Se il cavallo si gira o si dimena, fatelo camminare fino all'arrivo del veterinario.
7. **Chiodo nello zoccolo:** togliete il chiodo e segnate con precisione il punto in cui si è conficcato nel piede. Conservate il chiodo. Chiamate il veterinario.
8. **Rottura o stiramento dei tendini:** immobilizzare il cavallo, applicare acqua fredda e chiamare il veterinario.
9. **Fratture:** la frattura di un osso può guarire con un intervento chirurgico. Ci sono poche cose da fare se si frattura lo stinco o una delle ossa lunghe poste sopra di esso. Anche le fratture delle falangi sono sempre fatti molto gravi. Non di rado si ricorre all'eutanasia.
10. **Colpo di sole:** frizionate il cavallo con l'alcool o bagnatelo con acqua fredda sul collo e sulle spalle.
11. **Mioglobinuria** (malattia del lunedì): si manifesta durante l'esercizio, il cavallo non può più proseguire il lavoro, si irrigidisce soprattutto nei posteriori per un accumulo di acido lattico, suda, soffre molto, si corica. Ci sono molte forme da lievi a gravissime (letali). Mettete il cavallo a riposo, copritelo e chiamate il veterinario.
12. **Laminite:** urgente, chiamate il veterinario. Colpisce più spesso gli anteriori, il piede è caldo e dolente, il cavallo carica il peso sui posteriori o si corica; allontanate il cibo dall'animale.

## ALCUNE MALATTIE MOLTO IMPORTANTI DEI CAVALLI

### *Tetano*

Il tetano è una malattia infettiva ma non contagiosa nella quale il tasso di mortalità è molto elevato; riguarda tutti gli animali domestici. È causato da una tossina liberata da un batterio che penetra



nell'organismo attraverso una ferita.

**Frequenza:** il tetano è diffuso in tutto il mondo. Frequente soprattutto nelle regioni agricole.

**Trasmissione:** questa malattia non è trasmissibile da un soggetto infetto ad un altro; si contrae in seguito ad una ferita profonda e chiusa.

**Sintomi:** è caratterizzato da rigidità muscolare, movimento limitato della mascella, procidenza della terza palpebra.

**Profilassi:** disinfettare la ferita al più presto possibile. Un' iniezione di antitossina (siero) assicurerà una protezione (in ogni caso mai al 100%) per 15-20 giorni. Una giumenta in gestazione deve essere regolarmente vaccinata in modo da trasferire al puledro una immunità passiva che durerà circa 12-16 settimane; in ogni caso, al momento della nascita, al puledro si somministrano 1500 UI di siero antitetanico per aumentare la protezione. Le vaccinazioni si iniziano al 4° mese di età e proseguono per tutta la vita del cavallo secondo lo schema consigliato dal veterinario e dal produttore del vaccino.

### *Influenza*

È una malattia respiratoria contagiosa, causata da un virus e caratterizzata da febbre e tosse. Può essere pericolosa e predisporre a malattie molto serie. Generalmente la maggior parte dei cavalli da scuderia la prendono a diversi gradi di gravità. La febbre dura 3-5 giorni e possono insorgere complicazioni batteriche. Importante il riposo.

**Frequenza:** è presente ovunque. E' impossibile controllarla a causa degli spostamenti frequenti cui sono sottoposti molti cavalli che così diffondono il virus.

**Trasmissione:** contatto diretto con un soggetto infetto.

**Sintomi:** febbre, inappetenza, tosse, difficoltà respiratorie. La malattia evolve in 5-10 giorni e richiede una convalescenza di 2-3 settimane a seconda della gravità con cui si è manifestata. Mettendo il cavallo a riposo si possono evitare alcune complicazioni.

**Profilassi:** le vaccinazioni si iniziano al 4° mese di età e proseguono per tutta la vita del cavallo secondo lo schema consigliato dal veterinario e dal produttore del vaccino. I cavalli adulti dovranno essere vaccinati 2 settimane prima di tutte le situazioni stressanti (grandi concorsi, viaggi, ...).

### *Rinopolmonite*

Si presentano sotto 3 forme:

- **Respiratoria:** spesso trascurabile negli adulti, lieve nei giovani se non viene complicata da forme batteriche, nel qual caso può essere più grave e dare anche broncopolmonite. I sintomi sono: febbre 2-10 giorni, scolo nasale, arrossamento delle mucose, congiuntivite.
- **Abortiva:** aborto dal 5° mese di gestazione in poi, non ci sono segni premonitori, non ci sono complicazioni per la fattrice, la sua fertilità è normale.
- **Nervosa:** si manifesta con incoordinazione dei movimenti, vari gradi di gravità.

**Trasmissione:** viaggi, contatti diretti con animali infetti, placente contaminate, puledri abortiti.

**Profilassi:** le vaccinazioni si iniziano al 4° mese di età e proseguono per tutta la vita del cavallo secondo lo schema consigliato dal veterinario e dal produttore del vaccino.

### *Adenite equina (stranguglioni)*

Questa malattia è molto contagiosa e se non viene curata può condurre alla morte del soggetto. E' caratterizzata da una tosse secca e breve, scolo nasale, tumefazioni ai linfonodi sottomandibolari.

**Trasmissione:** viaggi, contatti diretti con soggetti infetti.

**Profilassi:** quarantena immediata di tutti gli animali che presentano qualche sintomo; disinfezione di tutti i locali e di tutti gli attrezzi contaminati.

**Trattamento:** antibiotici somministrati dal veterinario. Nei casi più gravi un altro medicinale può essere aggiunto.



## *Rabbia*

Questa malattia è causata da un virus e il suo tasso di mortalità è del 99,9%. Questo virus attacca il sistema nervoso centrale di tutti gli animali a sangue caldo e viene trasmesso attraverso il morso di un animale infetto (il virus è nella saliva).

**Trasmissione:** il contatto diretto con un animale infetto è il modo più comune (morso, leccatura della ferita). La volpe è un importante agente di trasmissione di questa malattia.

**Sintomi:** l'animale ha un comportamento aggressivo e fa movimenti incontrollati di natura violenta, alterazione della voce, incapacità di deglutire (perdita saliva dalla bocca). Il virus è nella saliva (5 giorni nel cane 70 nella volpe) prima della comparsa dei sintomi clinici nell'animale morsicatore. Il virus non penetra sempre in una ferita aperta poiché i denti dell'animale sono spesso riparati dalla pelle che toglie così il virus presente sui denti. Il virus si trasferisce al cervello seguendo i nervi, di conseguenza i morsi alla testa sono i più pericolosi di quelli alle estremità del corpo; la fase di incubazione va da 3 settimane a 18 mesi.

**Profilassi:** non ci sono cure; all'occorrenza isolate l'animale ed evitate tutti i contatti. Parlate immediatamente con il veterinario. **NON ASPETTATE!**

Le vaccinazioni si iniziano al 4° mese di età e proseguono per tutta la vita del cavallo secondo lo schema consigliato da veterinario e dal produttore del vaccino. In Italia al momento non ci sono casi di rabbia.

## *Anemia infettiva (AEI, FEBBRE MALORICA)*

È una malattia che deve essere obbligatoriamente segnalata e devono essere presi provvedimenti di Polizia Sanitaria vigenti.

**Trasmissione:** questa malattia virale si trasmette tramite insetti succhiatori e stringhe infette.

**Profilassi:** usare siringhe usa e getta, non esiste vaccino. Il Coggin's test permette di identificare gli animali infetti.

**Trattamento:** non esiste alcun trattamento.

## *Arterite virale*

È una malattia virale che dà sintomi enterici, respiratori e aborto.

**Trasmissione:** contagio diretto tramite secreto nasale o per via inalatoria.

**Sintomi:** febbre, edemi agli arti e all'addome, aborto, tosse, anoressia.

**Trattamento:** nessuno.

**Profilassi:** la vaccinazione è di dubbia efficacia.

## *Encefalomyelite equina*

È una malattia del sistema nervoso centrale che può causare la morte dell'uomo e del cavallo. La mortalità va da media ad alta; esistono 4 forme: WEE (occidentale), EEE (orientale), VEE (venezuelana), JEE (giapponese).

**Trasmissione:** questa malattia virale si trasmette tramite zanzare e zecche.

**Sintomi:** febbre, deficit visivi, andatura irregolare, incoordinazione, paralisi, morte.

**Profilassi:** vaccino a iniezioni iniziali e richiamo annuale.

**Trattamento:** non esiste un trattamento contro questo virus ma i trattamenti sintomatici (fluidi, riposo, antipiretici) sono molto utili nell'aumentare le possibilità di guarigione. È possibile avere danni permanenti al cervello.



## FASCIATURE

Al momento di mettere una fascia dovremo osservare le seguenti regole:

- 1) Ricordarsi di pulire le gambe da fasciare onde evitare fiaccature.
- 2) Esercitare una pressione uguale su tutta la parte bendata.
- 3) Evitare pieghe del sottofascia o delle fasce.
- 4) Cominciate a posizionare il sottofascia e a mettere la fascia sulla parte laterale della gamba sul tendine.
- 5) Posizionato il sottofascia, applicate la fascia andando dall'interno all'esterno passando davanti all'arto (verso destra per la gamba sinistra e verso sinistra per la gamba destra) seguendo sempre il verso naturale del tendine.
- 6) Il sottofascia deve fuoriuscire in egual misura in alto ed in basso dalla fascia.
- 7) Tutti i sistemi di fasciatura terminano con un giro di nastro adesivo che deve partire da sopra la fettuccia di velcro fino a giro gamba/coda completo. Il nastro adesivo dovrà esercitare la stessa pressione della fascia (senza sovrapposizione di chiusura).
- 8) Bisogna fasciare sempre i due arti anteriori o i due posteriori altrimenti la gamba non fasciata subirà una pressione più forte.
- 9) Gli arti dovranno essere fasciati dalla stessa persona al fine di avere una pressione uguale su tutte le gambe.
- 10) Non usare mai fasce elastiche.

### *Categorie di fasciature:*

**RIPOSO.** Servono a fornire calore ed a facilitare la circolazione, prima della fascia possono essere applicati prodotti specifici sfregando gli arti nel senso del pelo, coprendo poi con una garza. Al di sopra della garza deve essere applicato un sottofascia da riposo. La fasciatura dovrà coprire da sotto il ginocchio e scendere sino a metà nodello (si parte da metà stinco per scendere a metà nodello, risalire fino sotto il ginocchio e finire la fasciatura a metà stinco), avendo attenzione di coprire con la fascia la metà del giro precedente. E' importante non fasciare troppo stretto in quanto si potrebbe bloccare la circolazione.

**TRASPORTO.** Devono essere utilizzate solo durante il trasporto e servono a garantire la massima protezione agli arti. Devono essere utilizzati dei sottofascia di dimensioni maggiori, tali da coprire tutto lo stinco sino ad arrivare a sfiorare il terreno. La fasciatura dovrà essere svolta con la tecnica di quella da riposo, avendo l'accortezza di fasciare anche il pastorale arrivando fino alla corona. L'angolo inferiore del sottofascia deve sbordare dalla fascia sempre verso l'esterno. Tendenzialmente in avanti per l'anteriore, indietro per il posteriore.

**CODA.** Serve anche questa, come la precedente fasciatura, a proteggere durante un trasporto. Non deve immobilizzare la coda. Nel fissare la benda dobbiamo prestare la massima attenzione affinché questa non imprima un'eccessiva pressione, in quanto in occasione di viaggi lunghi potremo provocare la cancrena della coda. Inoltre, ricordiamoci che una volta arrivati a metà fasciatura, bisogna riportare dei crini nel senso opposto a quello della benda in modo che questi impediscano alla fascia di scivolare verso il basso perdendo così la sua efficacia. Ricordiamoci inoltre di partire sempre da 4 dita dall'attaccatura della coda per poi risalire fin dove ci è consentito per scendere sino a 4 dita prima del termine del nerbo. La chiusura della fasciatura deve avvenire nella parte esterna della coda, specialmente il velcro deve terminare in modo da non irritare il cavallo (parte genitale).



## EQUIPAGGIAMENTO

### *Morsi western raccomandati*

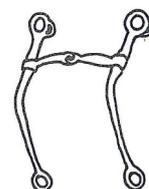
A un cavaliere esperto con buona sensibilità nelle mani non occorre una gran quantità di imboccature.

Le imboccature seguenti non vengono presentate nell'ordine di utilizzazione nel corso d'addestramento:

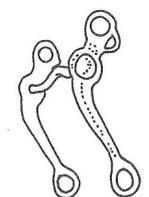
- **FILETTO**. Si può definire come imboccatura da lavoro o da addestramento, in quanto è generalmente quella con cui si inizia a lavorare il cavallo. Agisce sulle congiunture della labbra proteggendo le barre (ovvero gli spazi tra gli incisivi e i molari), è un'imboccatura abbastanza dolce. Con questo tipo di imboccatura il cavaliere avrà un controllo unilaterale sul cavallo che gli consentirà di svolgere e di mostrare il lavoro al cavallo con maggiore serenità. Il filetto può essere accompagnato generalmente da un chiudi-bocca e da un barbozzale, la cui funzione è quella di aiutare a tenere l'imboccatura in posizione corretta e per evitare che gli anelli del filetto scivolino nella bocca del cavallo quando viene richiesta una flessione laterale.



- **MORSO A LEVA** (imboccatura snodata). Viene definita come imboccatura da gara o da addestramento. Questo tipo di imboccatura permette di avere sia un controllo unilaterale che bilaterale sul cavallo. Infatti, in questo caso si avrà un contatto sia su quelle che abbiamo definito come congiunture labiali sia sulle barre, che con il filetto venivano preservate. Il morso viene utilizzato solo su cavalli che hanno già un buon addestramento alle spalle in modo che questi non abbiano problemi nell'accettarla essendo un'imboccatura maggiormente articolata.



- **MORSO A LEVA** (bracci fissi e imboccatura rigida). L'imboccatura si può presentare in diversi modi: da dritta a leggermente convessa o arcata sino a ponte. Questo per permettere o meno il posizionamento della lingua. Questo morso ancor più di quello snodato deve essere utilizzato solo nella parte terminale dell'addestramento o in gara, in quanto può risultare estremamente dannoso se il cavallo ha ben chiari i comandi del cavaliere.



### *Martingala ad anelli*

E' un finimento facoltativo che serve a limitare il movimento della testa del cavallo verso l'alto. Deve essere posizionata in modo che le redini, una volta in tensione, formino una linea retta tra l'imboccatura e la nostra mano. Il suo impiego impedisce al cavallo di capovolgere l'incollatura e sfuggire all'azione del morso.



## IN SELLA

### *La redine contraria d'opposizione*

Definizione: la redine contraria d'opposizione si oppone alla spalla del cavallo e controlla la posizione delle spalle.

Effetti: serve a bloccare, sostenere e spostare lateralmente le spalle.

Risultato: le spalle del cavallo vengono riposizionate o mantenute nel loro asse. Viene utilizzata per gli esercizi di rilassamento delle spalle, per i movimenti laterali, rotazioni sugli anteriori, lavoro su due piste.

Deve essere in qualunque caso accompagnata da una redine detta "redine regolatrice" che determini l'angolo di curvatura del collo del cavallo.

Meccanismo (redine contraria d'opposizione destra):

- a) La mano destra deve esercitare una tensione sulla redine verso la spalla opposta.
- b) La mano sinistra regola l'incurvatura del collo.

### *Descrizione degli effetti delle gambe*

Le gambe del cavaliere creano impulso e controllano gli arti posteriori del cavallo. L'aiuto delle gambe può essere utilizzato in maniera singola o simultanea.