



Monta maremmana

Progetto

“Specialità Cattura del vitello”



A cura di Domenico Jacopucci



Presentazione del progetto

La monta maremmana e la figura del buttero da sempre si distinguono nel panorama rurale italiano.

Negli ultimi sessant'anni, durante la primavera con la creazione di feste popolari dedicata alla merca del bestiame in maremma si è sviluppata la gara di specialità della cattura del vitello. Tre butteri a cavallo “armati di lacciara” con 1 minuto di tempo devono riuscire a prendere il vitello, dopo di che potranno scendere da cavallo, provvedere all'atterramento ed alla successiva legatura degli arti dell'animale.

Negli anni 70 la suddetta gara prende sempre maggiore rilievo fino a che, in tutte le manifestazioni dedicate alla maremma viene sempre proposta l'organizzazione di una “cattura”.

L'apice si raggiunge verso la fine degli anni 90 quando solitamente ogni paese organizzava all'interno delle proprie feste primaverili una cattura del vitello, poi arrivando ai giorni nostri, considerato l'assenza della creazione di una specialità nella monta da lavoro maremmana a livello federale, le sempre più stringenti normative sul benessere animale e le difficoltà organizzative degli enti preposti a questo tipo di manifestazioni, hanno portato nonostante la forte richiesta dei cavalieri partecipanti ad un numero sempre più esiguo di catture del vitello. La maremma dunque sta perdendo non solo una delle sue tradizioni attrattive principali, ma tutto ciò che circonda questo tipo di specialità, come ad esempio l'addestramento del cavallo in “briglia”.

L'intento della proposta progettuale è quello di mantenere nel tempo e tramandare questa importante trazione di una maremma ed un cavallo maremmano che nascono anticamente fra Lazio e Toscana e oggi si ramificano con migliaia di appassionati ormai in tutta Italia attraverso i seguenti obiettivi:

- Mantenere le tradizioni legate al mondo equestre della maremma creando la “specialità della cattura del vitello”.



- Favorire la crescita del numero delle manifestazioni legate alle gare di cattura del vitello.
- Diffusione della cultura equestre tradizionale nel rispetto del benessere animale.
- Avvicinare le nuove generazioni alla monta maremmana.

In relazione a quanto sopra descritto si richiede a SEF ITALIA una collaborazione per il raggiungimento degli obiettivi prefissati ed in particolar modo:

- L'assistenza in merito agli aspetti normativi, assicurativi, e del rispetto delle norme vigenti per il benessere animale.
- La creazione e la formazione delle figure tecniche necessarie
- La creazione di un dipartimento federale attivo

Si allega una bozza di regolamento di specialità



Specialità Cattura del vitello”

Regolamento

CODICE DI CONDOTTA

- Nella presente dimostrazione il benessere degli animali deve essere posto sopra ogni cosa e deve predominare sulle esigenze degli allevatori, degli addestratori, dei cavalieri, dei proprietari, dei commercianti, dei partecipanti e degli organizzatori.
- Tutte le cure e trattamenti veterinari prodigati agli animali vanno effettuati allo scopo di assicurare la loro salute ed il loro benessere.
- Durante il trasporto, devono essere presi adeguati provvedimenti, per assicurare una ventilazione adeguata, foraggiamento ed abbeveramento dei cavalli.
- La salute e la competenza del cavaliere sono ritenute qualità essenziali per la partecipazione al suddetto campionato
- Ogni tipo di equitazione ed ogni metodo di addestramento devono tener conto del cavallo come essere vivente.
- Verranno fatti adeguati controlli affinché il benessere degli animali sia rispettato da persone, cavalieri partecipanti, società, associazioni della sua giurisdizione.
- Le norme riguardanti il presente regolamento possono essere continuamente revisionati al fine di assicurare quanto più possibile la riuscita della manifestazione.

NORME GENERALI

Questa dimostrazione richiede da parte dei Cavalieri esperienza nella disciplina, ed una precisa conoscenza delle possibilità del proprio cavallo, presentandolo con un buon livello di preparazione psicofisica, che è il risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale.

Inizio e termine di una gara

Una manifestazione inizia un'ora prima della prova.

Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo che la Giuria ha preso e annunciato l'ultima decisione e sono stati esposti i risultati ufficiali.



Partecipazione dimostrazione

Per partecipare alla dimostrazione di lavoro con bestiame è obbligatorio essere in possesso di patente per l'autorizzazione a montare in regola con le norme sanitarie vigenti.

Iscrizioni

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti.

Un cavallo può essere iscritto, pagando le relative tasse.

Al momento delle iscrizioni il cavaliere deve presentare l'originale del libretto segnaletico del cavallo, in regola con la normativa sanitaria in fatto di analisi e vaccinazioni e autorizzazione a montare valida per l'anno in corso e liberatoria firmata dai cavalieri partecipanti, che solleva il Comitato Organizzatore e ogni persona ed Ente coinvolto nell'organizzazione, da ogni responsabilità o danni causati al cavallo, ai cavalieri o a terzi.

Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere e del cavallo, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, età del cavaliere ed età del cavallo.

Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire cioè gli elementi indispensabili richiesti, o non accompagnate dai relativi importi, saranno ritenute nulle.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di ricevere le iscrizioni e gli eventuali ritiri.

È vietata la partecipazione di minorenni alla suddetta dimostrazione.

Quote di iscrizione

La quota iscrizione a squadra per la cattura del vitello, viene fissata in €. da corrispondere all'atto dell'iscrizione.

Chi non ottempera a tale versamento entro i termini previsti, verrà eliminato e non gli verrà restituito quanto già versato.

Composizione della squadra.

Ogni squadra, al momento dell'iscrizione, deve comunicare al Comitato Organizzatore un minimo di n° 3 nominativi che andranno a comporre la squadra (3+1 o più riserve).

Nessun cavaliere può prendere parte alla gara se non risulta essere iscritto in una squadra.

Una squadra deve obbligatoriamente partecipare alla gara con n° 3 cavalieri, non sono ammesse squadre composte da n° 2 cavalieri.

Non è consentito al cavaliere di gareggiare in due squadre diverse pena la squalifica della squadra.

Classifiche

Le classifica generale sarà determinata dal tempo impiegato da ciascuna squadra per la cattura del vitello, la prima classificata sarà quella che ha impiegato il minor tempo.



Penalizzazioni

Se la squadra prende parte alla gara senza aver effettuato l'iscrizione ed essere in regola con il relativo pagamento, verrà immediatamente squalificata.

Prima della gara, i cavalieri sono obbligati ad eseguire in campo gara, una sfilata di presentazione secondo l'ordine di partenza della gara.

- Il cavaliere che non prenderà parte alla sfilata o che durante la stessa non sia munito di idoneo abbigliamento sia del cavallo che del cavaliere (obbligatorio cappello, lacciara, pastorella) saranno penalizzati con 20 secondi di penalità che verranno attribuiti alla squadra.
- Il tiro della lacciara non eseguito correttamente, verrà penalizzato con 20 secondi di penalità.

Eliminazione

Il Concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il campo, senza proteste, e non può continuare la prova.

Ogni azione che secondo l'opinione della Giuria e del Giudice di campo, possa essere definita senza dubbio come crudeltà o maltrattamento, è penalizzata con l'eliminazione.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo o del vitello esausto;
- l'uso eccessivo di frusta e speroni;
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti,
- forzare il vitello contro staccionate o rete od urtarlo con il proprio cavallo,
- Qualora durante lo svolgimento della prova il vitello rimane in terra o sia impedito a proseguire, al segnale della giuria, la squadra dovrà abbandonare il campo di gara senza repliche alcune e (la giuria deciderà se far ripetere la prova in base ai fatti accaduti).
- Se entro i dieci secondi dal termine della gara, il vitello si scioglie anche solo ad una zampa, la squadra verrà eliminata;
- Le prese regolamentari sono, due corna, collo e/o muso + un corno (bufalina), qualora il vitello venga catturato con una presa non regolamentare, può essere lasciata la lacciara e tentare di catturare nuovamente il vitello, se si procede all'atterramento avendo catturato il vitello con una presa non regolamentare si procederà all'eliminazione della squadra;
- Se i cavalieri posizionati all'interno dell'area delimitata in calce, partono prima del via del giudice di campo o giuria, verranno eliminati;

È specifico dovere della Giuria fermare un Concorrente in evidente difficoltà durante la manifestazione.

Sanzioni

I Concorrenti che, di persona o per l'azione di loro dipendenti, si rendano colpevoli di infrazioni al presente Regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti della Giuria, del Giudice di Campo e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore, o che non si



adeguino alle disposizioni emanate dal Comitato Organizzatore stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di altro genere, che possano turbare il buon andamento sia durante la manifestazione che durante incontri o riunioni organizzative, sono passibili di squalifica e di allontanamento dal suddetto Campionato per un periodo di tempo illimitato, decisione che verrà presa dai Rappresentati del Comitato Organizzatore.

Squalifica

La squalifica comporta, per la squadra, l'esclusione dalla dimostrazione di lavoro con bestiame definitivamente.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un componente della squadra, senza essere in possesso della patente per l'autorizzazione a montare rinnovata per l'anno in corso,
- La partecipazione ad un gara di un cavallo non in regola con le norme sanitarie vigenti,
- La mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;
- L'uso della frusta o speroni non consentiti;
- La reiterata inosservanza del segnale della campana con il quale la Giuria ordina di sospendere la gara, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione,
- Il contegno scorretto nei confronti della Giuria, del Giudice di Campo e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

Tale decisione verrà presa dai Rappresentati del Comitato Organizzatore.

Reclami

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento della gara è assolutamente vietata, sotto pena di squalifica dal Campionato, qualunque discussione, contegno scorretto e mancanza di rispetto nei confronti della Giuria, del Giudice di Campo e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore, bestemmie, parolacce o quant'altro.

Premiazioni

I premi possono essere sia in denaro che d'onore, quelli d'onore sono costituiti da premi in oggetto.

I concorrenti perdono il diritto a detti premi qualora non si presentino, personalmente, in campo, alla premiazione per il loro ritiro, con idoneo abbigliamento.

I concorrenti devono presentarsi alla premiazione in tenuta di gara.



Ordine di partenza

L'ordine di partenza delle squadre verrà stabilito per sorteggio

Per sorteggio verrà stabilito anche il n° del vitello attribuito ad ogni squadra.

Per entrambi i casi, il sorteggio verrà effettuato prima dell'inizio della gara.

DIRIGENTI E SERVIZI

Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

- di una Giuria
- dei Segretari di Giuria necessari.
- di un Giudice di campo
- di personale addetto al rilevamento dei tempi;

da parte dei Concorrenti: di un rappresentante dei Cavalieri, comunicato al più presto alla Segreteria.

Tale rappresentante ha il compito di essere portavoce, nei confronti del Giudice di Campo, della Giuria e del Comitato Organizzatore di esigenze logistiche ed organizzative dei Concorrenti.

Nessun altro sarà autorizzato ad intervenire pena l'allontanamento e/o provvedimenti disciplinari a Suo carico.

Assistenza sanitaria

Il Comitato Organizzatore garantirà un servizio di veterinario, ambulanza con medico, da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse.

Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza.

I Concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

TENUTA E BARDATURA

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

Bardatura del cavallo(vedi ALLEGATO 1):

SONO OBBLIGATORI:

-le selle, quali bardella, scalfarda e sella con il pallino, provviste obbligatoriamente di sottocoda, pettorale, sottopancia tradizionale,



- i finimenti dovranno essere della stessa tipologia della sella e rigorosamente in cuoio; la testiera dovrà prevedere il sovra capo, sottogola, frontalino, tutti con appositi ganci tradizionali e non con legacci tipici di altre bardature.
- briglia maremmana con morso maremmano spezzato o intero, dotato di barbozzale, non si prevede alcuna prescrizione relativamente al suo contatto con la barbozza del cavallo, in quanto sarà a discrezione del cavaliere in virtù dell'addestramento del proprio cavallo,
- capezzone tipicamente maremmano,

SONO FACOLTATIVE:

- Gli speroni,
- camarra e capezza in corda di canapa.

SONO AMMESSE:

- stinchiere in cuoio di colore nero o marrone purchè non eccessivamente vistose
- il sottosella purchè sagomato e non appariscente,
- chiudibocca purchè non appariscente.

SONO VIETATI:

- fasce, sottopancia con fibbia, gusci di protezione nei sottopancia e tutti gli accessori non presenti nell'elenco sopra riportato.

Abbigliamento del Cavaliere (vedi ALLEGATO 2):

SONO OBBLIGATORI

- tenuta da Buttero ossia pantaloni, panciotto, giacca di tipo tradizionale e cappello alla maremmana (sono ammessi cappelli da guardiano o da buttero d'azienda solo con la relativa divisa), tutto dello stesso colore (comunque intonato) nero, verde scuro, marrone.
- stivali in cuoio marroni o neri, di tipo maremmano con o senza laccioli laterali. E' previsto l'uso di scarponcini o stivaletti corti con sovrastanti gambali tradizionali dello stesso colore.
- camicia bianca o colori tenui, a maniche lunghe obbligatoriamente abbottonata intorno ai polsi,
- Lacciara in corda di canapa a tre o quattro canapi, con anello circolare;
- Pastorella, sempre in corda di canapa.

SONO VIETATI



- pantaloni elasticizzati, stivali diversi da quelli da buttero, cappelli con falde eccessivamente ampie e tutto quanto non presente nell'elenco.

SONO AMMESSI:

- gli speroni purchè non suscettibili a ferire il cavallo.

Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere

Nella dimostrazione il Giudice di Campo sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del Cavaliere e le imboccature.

Il controllo dell'imboccatura deve essere fatto con grande precauzione visto che molti cavalli sono assai sensibili di bocca.

Il Concorrente può richiedere che il suddetto controllo venga effettuato dopo la sua prova, in questo caso, se qualche cosa risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato.

Eliminazione

Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- difesa prolungata del cavallo oltre 10 secondi;

imboccatura, bardatura, tenuta, vestiario, speroni non regolamentari

Tutto quello che non è consono a quanto sopra riportato, relativamente alla bardatura del cavallo, all'abbigliamento del cavaliere, a giudizio insindacabile della Giuria, del Giudice di Campo e dei Rappresentanti il Comitato Organizzatore, si riservano il diritto di applicare l'eliminazione della squadra.

CATTURA DEL VITELLO

- La gara si svolge a squadre, ognuna delle quali è composta da n° 3 cavalieri + le riserva/e comunicate dalla squadra al momento dell'iscrizione, a cui avverrà assegnato un vitello.
- L'assegnazione del vitello, così come l'ordine di partenza della squadra, avverrà per sorteggio prima dell'inizio della gara stessa.
- Al momento della chiamata in campo, la squadra dovrà presentarsi al massimo entro 2 minuti,
- I cavalieri dovranno entrare in campo e posizionarsi nell'area a loro assegnata, delimitata da una linea bianca in calce,
- Appena pronti per lo svolgimento della gara, il rappresentante della squadra farà un cenno alla Giuria,



- Il campo sarà delimitato da una linea bianca,
- Verrà liberato il vitello assegnato alla squadra partecipante, ed appena il vitello supera la linea bianca (oppure saranno trascorsi i 10 secondi) all'interno del campo, inizierà la gara e partirà il cronometro per il tempo, i tre cavalieri potranno uscire dall'area delimitata dalla riga bianca (pena l'eliminazione) solo dopo che il vitello ha oltrepassato la linea bianca all'interno campo, comunque sia la squadra sarà avvisata tramite un suono di tromba o campano.
- Ogni squadra ha a disposizione un tempo 60 secondi di tempo per tirare o girare la lacciara, in questo lasso di tempo nessun cavaliere può scendere da cavallo, (pena l'eliminazione) a meno che non abbia catturato correttamente il vitello, (le prese valide sono per le due corna, al collo + muso + un corno ossia alla bufalina);
- Lo scadere dei 60 secondi verrà segnalato da una tromba o da un campano,
- Allo scadere dei 60 secondi, se il vitello non è stato regolarmente catturato, è facoltà dei cavalieri decidere se scendere da cavallo e catturarlo a mano oppure catturare il vitello appoggiando la lacciara, (alla traditora), il tempo massimo a disposizione per questa opportunità è di 30 secondi.
- Qualora il vitello viene regolarmente catturato, ma la lacciara sfugge dalle mani del concorrente, i cavalieri della squadra, possono scendere da cavallo e continuare la cattura;
- Appena atterrato, il vitello dovrà essere impastoiato in maniera tradizionale, (zampe posteriori accoppiate, le anteriori una sopra ed una sotto), facendo attenzione a legare tutte e 4 le zampe, lo scioglimento di una sola di esse comporterà la squalifica;
- Dopo averlo impastoiato correttamente, i cavalieri dovranno girare su lato opposto il vitello, ed uno dei cavalieri dovrà alzare un braccio per comunicare il termine della gara,
- Affinché la prova sia valida, una volta girato e comunicato dal cavaliere con l'alzata di mano il termine della gara, il vitello dovrà rimanere legato per 10 secondi, sotto la supervisione del giudice di campo che confermerà alla giuria il regolare svolgimento della gara,
- Il vitello, deve essere obbligatoriamente distaccato dalla rete di recinzione del campo di gara qualora sia attaccato o troppo rasente a quest'ultima;
- Nel rispetto degli animali, la gara verrà sospesa (senza alcuna ripetizione) qualora il vitello rimane in terra o sia impedito a proseguire, al segnale della giuria, la squadra dovrà abbandonare il campo di gara senza repliche alcune.
- Se entro il tempo previsto il vitello non viene catturato, al suono della campana la squadra dovrà lasciare il campo e le verrà attribuito un punteggio pari a zero.

Per tutto ciò che non è contemplato nel presente regolamento, ogni decisione è a discrezione e a insindacabile giudizio della Giuria, del Giudice di Campo e del Comitato organizzatore



Campo di gara

Il campo di gara deve essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare concorrenti o vitelli, spesso può trattarsi di un campo in erba o prato compattato a condizione che non sia scivoloso e appositamente recintato per contenere la mandria.

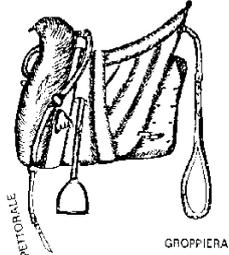
Bardatura del cavallo:

ALLEGATO 1

sono obbligatori:

-le selle, quali bardella, scafarda e sella con il pallino, provviste obbligatoriamente di sottocoda, pettorale, sottopancia tradizionale,

SELLA MAREMMANA O SCAFARDA



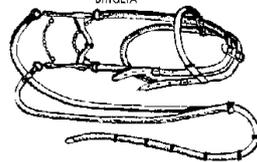
SELLA VITTEVESE



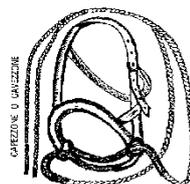
- i finimenti dovranno essere della stessa tipologia della sella e rigorosamente in cuoio; la testiera dovrà prevedere il sovra capo, sottogola, frontalino, tutti con appositi ganci tradizionali e non con legacci tipici di altre bardature.

- briglia maremmana con morso maremmano spezzato o intero, dotato di barbozzale e senza cinghietta, non si prevede alcuna prescrizione relativamente al suo contatto con la barbozza del cavallo, in quanto sarà a discrezione del cavaliere in virtù dell'addestramento del proprio cavallo,

BRIGLIA



- capezzone tipicamente maremmano, con guide intrecciate e che stringano sotto la barbozza del cavallo.



Sono facoltative:

-camarra e capezza in corda di canapa.



Il cavallo che porta il capezzone può essere guidato con due mani, mentre il cavallo a briglia deve essere guidato con una mano possibilmente la sinistra.



Sono ammesse:

- stinchiere in cuoio di colore nero o marrone purchè non troppo appariscenti
- il sottosella purché sagomato e non appariscente,
- chiudibocca purchè non troppo appariscente.
- Lacciara rigorosamente in corda di canapa (a tre o quattro capi)e relativa pastorella sempre in corda di canapa.

Sono vietati:

- fasce, paraglomi, sottopancia con fibbia, gusci di protezione nei sottopancia e tutti gli accessori non presenti nell'elenco sopra riportato.

E' obbligatorio, avere i finimenti perfettamente puliti ed in ordine, pena, a discrezione dei giudici, la penalità di 10 secondi da attribuire alla tipologia di gara che si sta svolgendo e per la quale si è stati giudicati.



ALLEGATO 2

Abbigliamento del Cavaliere:

Sono obbligatori:

- tenuta da Buttero ossia pantaloni, panciotto, giacca di tipo tradizionale e cappello alla maremmana (sono ammessi cappelli da guardiano o da buttero d'azienda solo con la relativa divisa), tutto dello stesso colore (comunque intonato) nero, verde scuro, marrone.
- stivali in cuoio marroni o neri, di tipo maremmano con o senza laccioli laterali. E' previsto l'uso di scarponcini o stivaletti corti con sovrastanti gambali tradizionali dello stesso colore.
- camicia bianca o colori tenui, obbligatoriamente abbottonata intorno ai polsi,

Sono vietati:

- pantaloni elasticizzati, stivali diversi da quelli da buttero, cappelli con falde eccessivamente ampie, e tutto quanto non presente nell'elenco.

Sono ammessi:

- gli speroni purché non suscettibili a ferire il cavallo.

E' obbligatorio, avere il cavallo perfettamente pulito ed avere un abbigliamento decoroso ed in ordine (come da specifica), pena, a discrezione dei giudici, la penalità di 10 secondi.

N.B. Tutto quello che non è contemplato nel presente Regolamento, è a discrezione degli organizzatori della manifestazione e della Giuria.