



DOMA VAQUERA

REGOLAMENTO CONCORSI E CAMPIONATI DI DOMA VAQUERA

AGGIORNATO AL 2011



REGOLAMENTO CONCORSI E CAMPIONATI
DI DOMA VAQUERA
ADOTTATO DALLA

AAEE ITALIA
ASOCIACION DE ALTA ESCUELA ESPANOLA ITALIA
www.aee.it

SEZIONE DOMA VAQUERA

SOMMARIO

PROLOGO	5
MEMORIA DELLA DOMA VAQUERA	5
CAMPIONI DI DOMA VAQUERA IN ITALIA	6
2001 GIULIO PIOMBO LISSUN Cruz	6
.....	6
CODICE DI CONDOTTA	7
PREFAZIONE	8
CAPITOLO I°	9
Introduzione.....	9
Articolo 1 Oggetto e organizzazione delle competizioni.....	9
CAPITOLO II°	10
Concorsi e Campionati.....	10
Articolo 2 Concorsi.....	10
Articolo 3 Iscrizioni.....	10
Articolo 4 Alloggio cavalli.....	11
Articolo 5 Ordine di partenza.....	11
Articolo 6 Campionato d'Italia.....	11
CAPITOLO III°	12
Il rettangolo e lo svolgimento delle gare.....	12
Articolo 7 Rettangolo.....	12
Articolo 10 Svolgimento dell'esercizio.....	14
Articolo 11 Qualificazione e classificazione.....	14
Articolo 12 Eliminazioni.....	15
Articolo 13 Tipi di gare e tempo.....	15
Articolo 15 Reclami, denunce e ricorsi.....	16
CAPITOLO IV°	16
Partecipanti e cavalli.....	16
Articolo 14 I partecipanti.....	16
Articolo 16 Cavalli.....	16
Articolo 17 Abbigliamento.....	17
Articolo 18 Bardature.....	17
CAPITOLO V°	18
Organi e membri ufficiali della competizione.....	18
Articolo 19 Giuria di campo.....	18
Articolo 20 Comitato d'appello – Comitato di disciplina sportiva.....	19
Articolo 21 Delegato AAEE Italia.....	20
Articolo 22 Remunerazione del personale ufficiale.....	20
Tutti i membri ufficiali della competizione percepiranno le remunerazioni fissate annualmente, in accordo con quanto disposto dalla AAEE Italia	20
CAPITOLO VI°	20
Altro personale della competizione.....	20
Articolo 23 Cronometrista.....	20
Articolo 24 Veterinario – Veterinario del concorso.....	21
Articolo 25 Maniscalco.....	21

<u>CAPITOLO VII°</u>	21
<u>Comitati organizzatori</u>	21
<u>Articolo 26 Obblighi degli enti organizzatori</u>	21
<u>Articolo 14 Reclami, denunce e ricorsi</u>	23
<u>ANNESSO I°</u>	24
<u>Gara di Doma Vaquera Foglio degli esercizi nr. 1 Cavalli Iniziati</u>	24
<u>Foglio degli esercizi nr. 1a Gara media – Tutti i cavalli</u>	26
<u>Foglio degli esercizi nr.2 –cavalli domati</u>	28
<u>Foglio di classificazione</u>	30
<u>ANNESSO III°</u>	31
<u>Analisi del regolamento e criteri d’applicazione</u>	31
<u>Principi generali</u>	31
<u>Presentazione</u>	32
<u>Bardature</u>	32
<u>Movimenti</u>	33
<u>Il passo</u>	33
<u>I cerchi</u>	33
<u>Gli appoggi</u>	33
<u>I passi laterali</u>	33
<u>Le piroette</u>	33
<u>Le mezze piroette vaquere</u>	34
<u>Il passo indietro</u>	34
<u>Il galoppo</u>	34
<u>I cambi di galoppo</u>	34
<u>Il galoppo rovescio (trocado)</u>	35
<u>Le mezze piroette vaquere al galoppo</u>	35
<u>Le piroette vaquere al galoppo</u>	35
<u>Scatto al galoppo veloce (Arrear)</u>	35
<u>Alt in linea con i posteriori sotto la massa (Parar a Raya)</u>	35
<u>I Voti d’insieme</u>	36

PROLOGO

MEMORIA DELLA DOMA VAQUERA

“La Doma que surgió en función de las faenas del campo, se denomina vaquera si media en ella el ganadovacuno (ganado bravo). El jinete que practica este tipo de monta es en general, de gran intuición y sensibilidad; si tiene una escuela, no será otra que la transmitida de forma oral de padres a hijos o de unos a otros.

Sobre esta monta tan peculiar de nuestra España hay poco escrito, pudiendo decirse que dentro de las normas comunes, cada maestrillo tiene su librillo.

Nuestra Doma Vaquera persigue como principal finalidad poner el caballo en un estado de equilibrio, dominio y ciega obediencia o sumisión a su jinete, que permita emplearlos en las más diversas condiciones y circunstancias del campo.

En nuestra escuela, por tanto, manda el campo que siempre sorprende con la perdiz, la liebre, el ganado bravo y las inclemencias del tiempo.

Hoy día nuestra Doma Vaquera, que se realiza en el campo, está pasando a la ciudad, de ahí el auge que están alcanzando los picaderos y el gran número de concursos que se llevan a cabo por toda España y fuera de ella.”

**ASOCIACION NACIONAL DE DOMA VAQUERA
ESPAÑA**

CAMPIONI DI DOMA VAQUERA IN ITALIA

ANNO	CAVALIERE	CAVALLO	RAZZA
2000	GIULIO PIOMBO	LISSUN	Cruz.
2001	GIULIO PIOMBO	LISSUN	Cruz
2002	V.SUAREZ FERNANDEZ	PIROPO	Cruz
2003	V.SUAREZ FERNANDEZ	PIROPO	Cruz
2004	E.JIMENEZ BUZÒN	OLIMPO	Cruz
2005	V.SUAREZ FERNANDEZ	CAMINANTE	Cruz
2006	DANIELE FONTIROSSI	CABALLAR	Cruz
2007	DANIELE FONTIROSSI	CABALLAR	Cruz
2008	V. SUAREZ FERNANDEZ	ROMERITA	Cruz
2009	GIANLUCA COPPETTA	CASTAÑERO	Cruz
2010	GIANLUCA COPPETTA	CASTAÑERO	Cruz

CODICE DI CONDOTTA

- 1 In tutti gli sport equestri, il cavallo deve essere considerato sopra ogni cosa.
- 2 Il benessere del cavallo deve predominare sulle esigenze degli allevatori, degli addestratori, dei cavalieri, dei proprietari, dei commercianti, degli organizzatori, degli sponsor e delle personalità ufficiali.
- 3 Tutte le cure e trattamenti veterinari prodigati ai cavalli devono essere effettuati allo scopo di assicurare la loro salute ed il loro benessere.
- 4 Il massimo livello nei campi dell'alimentazione, salute, igiene e sicurezza deve essere sempre mantenuto ed incoraggiato.
- 5 Durante il trasporto, devono essere presi adeguati provvedimenti, per assicurare una ventilazione adeguata e regolare approvvigionamento di foraggio e acqua ai cavalli.
- 6 Particolare cura dovrà essere posta in merito al miglioramento dell'istruzione, durante l'addestramento e la pratica degli sport equestri, oltre che lo sviluppo di studi scientifici sulla medicina equina.
- 7 Nell'interesse del cavallo, la salute e la competenza del cavaliere sono ritenute qualità essenziali.
- 8 Ogni tipo d'equitazione ed ogni metodo d'addestramento devono tenere conto del cavallo come essere vivente, e non devono comprendere tutte quelle tecniche che la Federazione Equestre Internazionale considera come abusive.
- 9 Le Federazioni Nazionali e le Associazioni dovranno prevedere adeguati controlli affinché il benessere del cavallo sia rispettato da tutte le persone, società, associazioni o enti sotto la loro giurisdizione.
- 10 I regolamenti nazionali ed internazionali dello sport equestre in merito alla protezione del cavallo devono essere rispettati non solo durante i concorsi nazionali ed internazionali, ma anche durante l'addestramento ed il lavoro quotidiano.

Le norme riguardanti concorsi e regolamenti in generale saranno continuamente revisionati al fine di assicurare quanto più possibile il rispetto del cavallo.

PREFAZIONE

Quantunque questo regolamento precisi dettagliatamente le regole con le quali siano condotti i concorsi di Doma Vaquera, deve sempre coordinarsi con il regolamento della stessa così come con il Regolamento Veterinario (RV) e quello Disciplinare (RD).

In occasione di circostanze fortuite o eccezionali spetta ai giudici decidere, sempre sportivamente avvicinandosi il più possibile allo spirito di questo regolamento.

Questo Regolamento è stato adottato dalla AAEE Italia dopo aver preso visione del Regolamento adottato dalla ASSOCIACION NACIONAL DE DOMA VAQUERA ESPAÑA.

.

CAPITOLO I°

Introduzione

Articolo 1 Oggetto e organizzazione delle competizioni.

- 1- Questo Regolamento ha come oggetto la conduzione delle competizioni di Doma Vaquera in Italia, la cui finalità è promuovere, incrementare, orientare e dirigere questa disciplina, così come la sua conoscenza da parte dei cavalieri e giudici.
- 2- Tutti i club, società, organizzazioni e comitati ippici federati o altri organismi che abbiano un comitato organizzatore, potranno indire concorsi di Doma Vaquera in accordo con questo regolamento, qualunque sia la loro categoria (nazionale o regionale).
- 3- Il comitato organizzatore documenterà con sufficiente anticipo dalla data della competizione, l'anticipo del programma, alla AAEE Italia, per l'approvazione, in accordo con quanto disposto dal Regolamento Generale.
- 4- L'anticipo del programma si farà a mezzo comunicazione per e-mail o fax alla Presidenza e alla Segreteria della AAEE Italia
- 5- Le competizioni di Doma Vaquera sono aperte a cavalieri ed amazzoni di qualsiasi età.
- 6- Si potranno indire concorsi e campionati tanto per cavalieri che per amazzoni.

CAPITOLO II°

Concorsi e Campionati

Articolo 2 Concorsi

- 1- L'Ente Organizzatore potrà indire Concorsi di Doma Vaquera della durata di uno o due giorni.
- 2- Nel caso la durata sia di due giorni, nel primo si svolgeranno le qualificazioni e nel secondo la finale. **Alla finale accederanno i primi 10 cavalieri classificati e quelli in spareggio per il 10° posto. Per accedere alla finale del Campionato Italiano un binomio dovrà essersi classificato nel 50% più uno, dei concorsi svoltisi nell'anno del Campionato e nel caso abbia classificato due cavalli, dovrà sceglierne uno solo per la finale.**
- 3- **Il punteggio finale sarà la somma delle medie da cui detrarre i punti di penalità.**
- 4- L'ordine di partenza, in finale, sarà inverso all'ordine di classifica ottenuto dai risultati del primo giorno (art. 5)
- 5- I concorsi di categoria Nazionale o regionale si svolgeranno in una giornata.

Articolo 3 Iscrizioni

- 1- Luogo e termine. Le iscrizioni dovranno pervenire al Comitato Organizzatore. L'apertura delle iscrizioni deve avvenire un mese prima della data d'inizio concorso, alle ore 10,00. Chiusura 10 gg. prima dell'inizio della competizione. I documenti d'iscrizione dovranno pervenire al CO al più tardi entro le 24 ore successive alla chiusura delle iscrizioni, sempre che arrivino per posta facente fede il timbro postale. Le iscrizioni si effettueranno entro i termini stabiliti nel programma, in accordo con quanto specificato nello stesso.
- 2- Documenti per l'iscrizione obbligatori per la sua validità:
 - A fax indirizzato al CO. indicante:
Cognome e nome del cavaliere o amazzone data del concorso numero di cavalli.
 - B foglio d'iscrizione, per partecipante, su modulo del CO, che dovrà essere consegnato prima della data di chiusura delle iscrizioni – termine di ammissione, con i dati completi riguardanti tutte le gare cui parteciperà ogni cavallo durante il concorso.
- 3- Pagamento iscrizione. A mezzo **bonifico bancario a favore del CO**, con l'importo iscrizione, in accordo con le tariffe fissate per le diverse gare l'importo sarà unicamente per il diritto d'iscrizione di un solo partecipante per concorso e dovrà essere allegato al foglio d'iscrizione. **Le iscrizioni non saranno ritenute valide se non corredate dell'importo corrispondente. Alla scadenza del termine d'iscrizione saranno considerate non valide tutte quelle che non abbiano soddisfatto il pagamento dell'importo dovuto.**

- 4- Su proposta dell'Ente o Comitato organizzatore, la AAEE Italia, approverà a mezzo anticipo di programma la quantità degli importi da pagare per l'iscrizione al concorso. L'inadempienza a quanto sopra riportato non dà diritto alla partecipazione.
- 5- Modifiche. Una volta chiuso il termine d'iscrizione, qualsiasi modifica sull'elenco delle gare del primo giorno di un cavallo o partecipante iscritti al concorso, dovrà avvenire davanti a o in presenza del comitato fino alle 12,00 del giorno precedente l'inizio della prima prova e precisamente per telegramma o fax.
- 6- **Diritto al rimborso. Le iscrizioni annullate dopo il quinto giorno precedente l'inizio del concorso, perdono diritto di rimborso dell'importo dell'iscrizione.**

Articolo 4 Alloggio cavalli

- 1- **I comitati organizzatori dovranno disporre obbligatoriamente di alloggi adeguati sufficienti per i cavalli finalisti (10). Si consiglia disporre di alloggio per tutti i cavalli partecipanti, le spese di quanto sopra saranno a carico dei cavalieri.**
- 2- Il numero massimo di cavalli iscritti ad un concorso sarà di 30.
- 3- Precedenza secondo l'ordine d'iscrizione.
- 4- Qualunque partecipante avrà la preferenza per il suo primo cavallo, su un suo secondo cavallo iscritto dallo stesso cavaliere.

Articolo 5 Ordine di partenza

- 1- L'ordine di partenza dei cavalli partecipanti sarà effettuato per **sorteggio al quale saranno presenti il Delegato AAEE Italia, il Presidente di giuria ed i cavalieri che lo desiderino.**
- 2- **Se un cavaliere partecipante con due cavalli avesse il suo primo cavallo seguito immediatamente dal secondo nell'ordine di partenza, il primo avanzerà di due posizioni in modo da concedere al cavaliere un minimo di tempo, di circa 24 minuti approssimativamente, tra la prima e la seconda entrata. Nel caso in cui ciò non fosse possibile, disporrà di almeno 20 minuti di tempo tra il primo ed il secondo cavallo. Il cavaliere ha la facoltà di rinunciare a tale intervallo.**
- 3- Nei concorsi di due giorni, l'ordine di partenza del secondo giorno (finale) sarà inverso all'ordine di classifica ottenuto dai risultati del primo giorno (art. 2).

Articolo 6 **Campionato d'Italia**

- 1- Per lo svolgimento del Campionato d'Italia, ci si atterrà a quanto disposto per i finalisti classificati (per classificati s'intendono coloro che hanno partecipato al 50%+1 dei concorsi programmati).
I giudici per questo Campionato saranno nominati dalla lista di giudici nazionali, dalla AAEE Italia. La giuria sarà composta dal Presidente e due (2) giudici.
- 2- L'anticipo di programma dovrà pervenire alla AAEE Italia entro un mese prima della data di svolgimento del Concorso.

- 3- Il campionato si disputerà in una giornata.
- 4- **Per potersi iscrivere al Campionato d'Italia il binomio (cavallo/cavaliere) dovrà:**
 - **essersi classificato con lo stesso cavallo (nel 50%+1 dei concorsi) nei primi dieci posti durante l'anno naturale precedente la data di svolgimento del campionato.**

Queste classificazioni si terranno in debito conto dal giorno seguente la fine del Campionato dell'anno precedente fino al giorno precedente alla data d'apertura alle iscrizioni al campionato.

CAPITOLO III°

Il rettangolo e lo svolgimento delle gare

Articolo 7 Rettangolo

- 1- Il rettangolo ove avverrà la competizione deve presentarsi liscio, livellato, privo di buche, pietre o altri elementi estranei. Si farà in modo che la consistenza del terreno sia adeguata a questo tipo di doma.
- 2- Sarà delimitato da un elemento alto massimo 50 cm. fermo restando che sono proibiti muri, ripari o qualsiasi ostacolo a meno di 2 metri dal limite dello stesso. I vertici o gli angoli saranno delimitati da paletti di cm.100 d'altezza approssimativa, e nello stesso modo si delimiterà l'entrata. Questa sarà situata al centro del lato corto del rettangolo opposto al palco della presidenza di giuria, con una larghezza di circa 2 metri.
- 3- Tra il rettangolo ed il pubblico dovrà essere mantenuto uno spazio di sicurezza minimo di 2 metri.
- 4- Nelle immediate vicinanze dovrà essere a disposizione una pista di riscaldamento simile a quella del concorso nelle vicinanze, dotata d'altoparlante.
- 5- **Le dimensioni del rettangolo di gara per i concorsi nazionali potranno essere:**

larghezza: mt.18 (minimo, bene 20X40)

lunghezza: mt.40

mentre per il Campionato d'Italia (finale)

larghezza: mt.20

lunghezza: mt.60

Articolo 8 presentazione

- 1- Il partecipante che entro un minuto dalla chiamata non si presenterà davanti alla giuria sarà eliminato.
- 2- **L'esame dell'abbigliamento e della bardatura del cavallo si effettuerà al passo all'esterno della delimitazione della pista prima dell'entrata per lo svolgimento degli esercizi, secondo l'ordine di partenza toccato al cavaliere nel sorteggio, in questa fase non dovranno salutare né il cavaliere, né alcun membro della giuria. Il veterinario del concorso consiglierà per quanto gli compete e resterà a disposizione fino al termine della gara.**

- 3- I cavalieri che in questa fase di presentazione non otterranno minimo un “sufficiente” (5) saranno eliminati (art. 11 e 12).

Articolo 9 esercizi in rettangolo

- 1- l'ordine ed il luogo dei movimenti in rettangolo è a discrezione dei cavalieri, potendo alternare le arie di lavoro.
- 2- All'entrata in rettangolo, si effettuerà una fermata e si saluterà obbligatoriamente il presidente di giuria. La fermata ed il saluto sono sempre d'obbligo al termine dell'esecuzione il saluto sarà sempre in immobilità ed il concorrente si toglierà il cappello con la mano destra. Le amazzoni saluteranno con una leggera inclinazione della testa.
- 3- I movimenti eseguiti durante le gare di fronte alla giuria, saranno quelli inclusi nel “foglio degli esercizi”, pubblicati qui di seguito e adottati dalla AAEE Italia ed in nessun caso potranno essere modificati o semplificati (vedi annessi corrispondenti).
- 4- Tutti i movimenti si svolgeranno a mano destra e a mano sinistra, in caso contrario l'esercizio sarà considerato incompleto ed il voto dello stesso non supererà la sufficienza.
- 5- Gli esercizi segnalati nel foglio di punteggio aventi coefficiente 2 sono considerati basilari in questa disciplina e pertanto la loro esecuzione è obbligatoria. La mancata esecuzione di ognuno dei suddetti sarà penalizzata dal Presidente di giuria con 10 punti che saranno detratti dal voto medio finale. Il resto degli esercizi è considerato volontario.
- 6- Gli esercizi da eseguire, che richiedono l'inizio dell'esecuzione da una posizione iniziale preordinata, descritti nel “Foglio degli esercizi”, non potranno ricevere voti superiori a cinque (5), nel caso in cui non sia rispettata la posizione di partenza del movimento richiesta.
- 7- **Le redini saranno impugnate nella mano sinistra, passando intorno al dito mignolo che rimane tra loro e si manterranno tra il dito pollice e l'indice. Questa è l'unica posizione corretta e qualunque altra sarà considerata mancanza grave.** La mano destra si userà solo per allungare o accorciare le redini, senza che sia d'aiuto, se non per quanto già esposto. Nella Doma Vaquera l'unico aiuto con le redini, per cavalli domati, è l'opposizione e mai si utilizzeranno le redini come comando diretto sull'imboccatura del cavallo, né come conseguenza di uno spostamento esagerato della mano lateralmente sul collo del cavallo, né per accorciamento diseguale tra loro.
- 8- **Non si potrà incitare con la voce o schioccando la lingua . Questa pratica sarà penalizzata pesantemente dai giudici per l'esercizio in corso e nella casella di correzione degli aiuti.**
- 9- Nelle mezze volte, tanto al passo che al galoppo, non dovrà mai esserci fermata o immobilità.
- 10- L'uso di catenelle foderate non aperte, così come quello di morcillonnes da sottocoda, sottopancia e qualunque altro elemento della sella che non siano tradizionali, intendendo che non siano di cuoio e non rivestano la forma tradizionale; saranno considerati impropri e non corretti e si dovrà impedire la partecipazione di chi li usi. Ugualmente questo accordo si

riferisce all'uso di speroni privi di rotella e a quei cavalli che evidenzino protezione agli arti e nell'imboccatura.

Articolo 10 Svolgimento dell'esercizio.

- 1- I partecipanti saranno chiamati dal Presidente della giuria secondo l'ordine stabilito dal sorteggio (art. 5). **Il partecipante che nel tempo di un (1) minuto dopo la chiamata non si presentasse di fronte alla giuria, sarà eliminato.**
- 2- Tra la chiamata ed il tocco di campana indicante il permesso di entrare in rettangolo, potrà essere descritto il curriculum del binomio.
- 3- **Non potrà essere commentata l'esecuzione dei partecipanti durante lo svolgimento degli esercizi.**
- 4- Si raccomanda l'uso di musica adeguata durante lo svolgimento degli esercizi.
- 5- Dopo ogni esecuzione e una volta che ogni giudice abbia dato i voti complessivi, i fogli di qualificazione passeranno alla segreteria del concorso per il computo dei coefficienti corrispondenti e per la somma totale.
- 6- Il punteggio provvisorio ottenuto da ogni partecipante, potrà essere esposto al pubblico al termine dell'esecuzione dello stesso, ma non resa nota per microfono. L'organizzazione, durante lo svolgimento delle gare, potrà esporre un tabellone con i punteggi provvisori per informare il pubblico. Il tabellone sarà esposto fuori della vista della giuria. Alla fine si annuncerà la classifica finale indicando il punteggio d'ogni partecipante.
- 7- **I segretari dei giudici saranno incaricati di totalizzare i voti degli stessi e saranno di preferenza giudici regionali. In nessun caso un membro della giuria di campo potrà giudicare in assenza di un segretario.** I voti, moltiplicati per i coefficienti, si annoteranno nelle rispettive caselle per poi essere sommati. Il totale sarà trascritto nel foglio di classifica del Presidente di giuria dove si sommeranno i voti dei tre giudici, si otterrà il terzo dei voti e si sottrarranno le eventuali penalità presenti nel punteggio del Presidente di giuria. I punteggi assegnati ad un cavaliere, una volta firmati i fogli di classifica dei giudici, non potranno essere in nessun caso modificati. Se, al controllo in segreteria risultasse qualche errore nella somma dei voti, sarà il Delegato AAEE Italia a controllare le correzioni, su richiesta della Segreteria del concorso.
- 8- Nel caso di parità di punteggio d'alcuni partecipanti, si accumuleranno i premi in denaro a loro corrispondenti e si divideranno tra loro in parti uguali.
- 9- Si sorteggeranno i trofei che loro corrispondano. Nei Campionati, per la qualifica di Campione o vice campione, lo spareggio sarà obbligatorio.

Articolo 11 Qualificazione e classificazione

- 1- Tutti i movimenti che devono essere classificati dai giudici sono numerati nei fogli di qualificazione.
- 2- Ogni giudice dispone di un punteggio da 0 a 10. Il voto più alto è il 10, il più basso lo 0, **in nessun caso sono ammessi valori decimali. In caso di dubbio, il giudice assegnerà il voto per lui più giusto per il cavaliere.**
- 3- Il segretario annoterà nella colonna corrispondente, il voto assegnato dal giudice per ogni esercizio.
- 4- La scala dei voti è la seguente:

- | | | |
|---|----|-------------|
| * | 10 | ECCELLENTE |
| * | 9 | MOLTO BUONO |

*	8	BUONO
*	7	ABBASTANZA BUONO
*	6	SODDISFACENTE
*	5	SUFFICIENTE
*	4	INSUFFICIENTE
*	3	ABBASTANZA MALE
*	2	MALE
*	1	MOLTO MALE
*	0	NON ESEGUITO

- 5- I voti d'insieme sono attribuiti al partecipante al termine della prova in rettangolo. I voti di presentazione e d'insieme devono anch'essi attenersi alla scala valori da 0 a 10.
- 6- La classificazione della gara sarà in funzione dei punteggi ottenuti, riportati nel foglio di qualificazione.
- 7- Il cavaliere eliminato nella fase finale di concorso non avrà diritto al premio.

Articolo 12 Eliminazioni

1- E' oggetto specifico d'eliminazione:

- a) **Entrare in rettangolo prima del tocco della campana.**
- b) **Entrare in rettangolo durante la competizione fuori turno.**
- c) **Uscita completa del cavallo dal rettangolo.**
- d) **Ferire il cavallo, anche involontariamente, o avere ferite nelle froge, groppa o fianchi.**
- e) **Zoppia evidente.**
- f) **Maltrattamento**
Insufficienza nella presentazione (art. 8 e 11).
- g) **Tardare più di un (1) minuto ad entrare in pista per la presentazione (art. 8) o l'esecuzione degli esercizi (art.10).**
- h) **Quando il cavallo calci e scalci durante la sua esecuzione.**
- i) **Quando il cavallo s'impenna mostrando rifiuto (mancanza di sottomissione).**
- j) **Quando il cavaliere prenda le redini con le due mani.**
- k) **Quando il cavaliere cada in pista perdendo il contatto con le redini.**
- l) **Quando il cavallo rifiuta il passo indietro.**
- m) **Quando nel cavaliere sia chiara l'inefficienza nel controllo della sua cavalcatura, o nel comportamento della stessa creando pericolo per il cavaliere, i giudici ed il pubblico.**

Articolo 13 Tipi di gare e tempo

1- Gare

- a) in questa disciplina si considerano 3 tipi di gare secondo l'età dei cavalli.
- b) quelle limitate a cavalli giovani che eseguiranno i movimenti definiti nel "foglio degli esercizi" n. 1, e quelle per cavalli adulti senza limiti d'età i cui esercizi sono raccolti nel Foglio n. 1 e 2.
- c) **compiuti i sei (6) anni, i cavalli non sono più considerati giovani (art. 16) ed eseguiranno d'obbligo gli esercizi definiti nel foglio nr.2. non saranno più considerati**

giovani quei cavalli che prendano parte a gare aperte a cavalli di qualsiasi età ed in tal caso non potranno più partecipare a gare per cavalli giovani.

d) L'inosservanza di questa regola suppone la sospensione del cavallo da qualsiasi tipo di concorso per anno naturale.

2- Tempo

a) il tempo concesso per le gare di cavalli giovani sarà di sei (6) minuti, leve imboccatura da 8 cm.. La durata delle altre gare sarà di sette (7) minuti, foglio esercizi 1a (intermedia), leve imboccatura da 10 cm. e otto (8) minuti foglio esercizi n.2 (cavalli domati) leve imboccatura a piacimento.

b) In ambo i casi i partecipanti saranno avvisati due (2) minuti prima della fine del tempo regolamentare.

c) Alla fine del tempo concesso, non vi sarà alcun punteggio per figure eseguite a tempo scaduto.

Articolo 15 Reclami, denunce e ricorsi.

1- Per ogni riferimento vedere il RD (regolamento disciplinare).

CAPITOLO IV°

Partecipanti e cavalli

Articolo 14 I partecipanti

1- **Le gare del Campionato Nazionale di Doma Vaquera sono aperte a tutti i cavalieri o amazzoni di tutte le età, italiani o residenti, con il brevetto (patente sportiva nazionale) in vigore e valido. Tutti i partecipanti dovranno presentare per i cavalli iscritti tutti i documenti sanitari in regola con le normative sanitarie vigenti.**

2- Per competere, i partecipanti s'iscriveranno con i propri cavalli entro le date stabilite dal programma della competizione. Dovranno formalizzare la domanda d'iscrizione ufficiale che sarà loro fornita dal CO nella AAEE Italia.

3- I partecipanti che montano a la "Jineta", vestiranno con il "Corto" ed utilizzeranno sella vaquera o spagnola (spagnola solo cavalli iniziati) con finimenti vaqueri. Le amazzoni monteranno con sella vaquera da amazzone.

4- **Il partecipante non utilizzerà altro cavallo se non quello con cui si è iscritto, a meno che non comunichi il cambio all'organizzazione almeno quarantotto (48) ore prima dell'inizio della competizione.**

5- **I cavalieri partecipanti in qualsiasi competizione sono obbligati ad attenersi al presente regolamento e ad ubbidire alle disposizioni del personale ufficiale del concorso e del comitato organizzatore.**

Articolo 16 Cavalli

1- I cavalli che partecipano a queste competizioni, dovranno obbligatoriamente essere in possesso di un Passaporto in corso di validità, il quale dovrà accompagnare i cavalli nei loro spostamenti alle competizioni e sarà presentato durante la visita veterinaria prima del concorso.

- 2- Questi ultimi documenti saranno gli unici considerati validi per determinare l'età dei cavalli giovani.
- 3- Si considerano cavalli giovani quelli con meno di sei (6) anni (art. 13).
- 4- Le cavalcature porteranno preferibilmente il ciuffo rasato, le orecchie ed i gocciolatoi degli arti tosati e le crini con le classiche treccine alla vaquera.
- 5- Le crini, in caso si treccino in castagnette, dovranno essere legate con capi di corda e mai con altro materiale.
- 6- La coda sarà preferibilmente corta e se fosse lunga andrà annodata nel classico nodo alla vaquera.
- 7- Non potranno partecipare a nessun concorso quei cavalli che non abbiano compiuto o non compiano quattro (4) anni nell'anno in corso. La documentazione ufficiale sarà l'unica che convaliderà l'età del cavallo.

Articolo 17 Abbigliamento

- 1- l'abbigliamento del cavaliere durante le competizioni di Doma Vaquera sarà quello tradizionalmente usato per questo tipo di monta. Il partecipante si preoccuperà di armonizzare sempre i colori del proprio abbigliamento, rifuggendo i colori e le forme stridenti, adeguandosi sempre ai modi e alle tradizioni di questa doma. L'abbigliamento si adatterà alle condizioni climatiche che siano in atto durante lo svolgimento della gara. Tanto il cavaliere come l'amazzone, quest'ultima in minor grado, utilizzeranno colori sobri quali nero, grigio, marron, bianco o écreu ecc. I tessuti tinta unita, a righe o con disegno a piede di pollo ecc.
- 2- l'impossibilità di stabilire canoni fissi in questo campo, dà facoltà alla giuria di decidere ragionevolmente (per ogni situazione che si presentasse), l'utilizzo o meno di determinati capi di vestiario per l'esecuzione delle gare.
- 3- Il partecipante, quando monti alla "Jineta", utilizzerà obbligatoriamente il cappello ad ala larga nei colori nero, grigio o marrone. Indosserà giacca corta o Guayabera con "panciotto o gilet" e un fazzoletto o fascia nera a mò di cintura.
- 4- I pantaloni avranno i risvolti bianchi usando stivali e calzoni con "Caireles" quando si calzino stivaletti con "polainas" (ghette).
Se la donna monta all'amazzone, indosserà la gonna lunga tradizionale, pettinata senza fiori né fronzoli. Porterà il frustino nella mano destra rivolto verso il suolo. Potrà, in luogo del cappello ad ala larga, indossare il "Catite".
- 5- **Gli speroni saranno i classici vaqueri bruniti, con cinghiali bianchi o nocciola, con fibbie o laccetti. Le rotelle saranno le classiche vaquere con otto punte, quattro maggiori e quattro minori. La rotella rotonda è ammessa semprechè lo sperone sia il classico alla vaquera.**
- 6- Gli "Zahones" sono facoltativi. La giuria terrà in conto se usati, per la maggior difficoltà nell'applicare la correzione agli aiuti.
- 7- Il "Marsigliese" o giaccone è un capo per ripararsi e si potrà indossare quando il clima lo richieda.
- 8- **L'esame dell'abbigliamento e la bardatura del cavallo avranno luogo secondo il turno di entrata e prima che si svolgano gli esercizi, con il partecipante facente un giro davanti alla giuria di campo, passando all'esterno del limite del rettangolo**

Articolo 18 Bardature

- 1- la testiera sarà la classica vaquera con o senza sottogola. Avrà il “Mosquero” di cuoio, crini o seta. Le fibbie brunite. La sella tradizionale vaquera, con il seggio di agnello e con la coperta arrotolata sull’arcione lunga fino al ponte delle staffe. La sella obbligatoriamente nera, liscia o lavorata in cuoio o seta. Quella liscia si utilizzerà di preferenza quando il cavaliere vesta “Zahones” e stivali. **E’ tassativamente proibito l’uso di selle miste. Le donne che montino all’amazzone, useranno la sella vaquera da amazzone.**
- 2- Per le gare di cavalli giovani, si userà preferibilmente la sella spagnola con fodera di agnello. Le staffe vaquere potranno essere più piccole di quelle usate con la sella vaquera. Potrà lo stesso portare la coperta in arcione.
- 3- **Il pomolo e la paletta sono parti fondamentali della sella. Pertanto è vietato l’uso di selle mancanti di questi elementi di forma e dimensioni tradizionali.**
- 4- Nelle gare per cavalli giovani si potranno utilizzare redini doppie (o false redini) allacciate ai lati del cannone del morso vaquero o agli anelli laterali della seghetta sul naso. nelle gare di cavalli iniziati, le quattro redini saranno impugnate dalla mano sinistra, potendo il cavaliere appoggiarsi con la mano destra ed il frustino sulla falsa redine dello stesso lato. Nelle gare con esercizi di 1a, se si useranno false redini, queste andranno negli appositi fori ai lati del cannone del morso.
- 5- Il pettorale, se necessario, sarà il classico vaquero a forma di Y. Due corregge allacciate alla sella in alto e la terza al sottopancia passando tra gli anteriori del cavallo. Non è permesso l’uso di altri pettorali.
- 6- **Le imboccature dei cavalli di qualunque età e in qualsiasi tipo di gara, saranno quelli tipici di questo tipo di doma. Saranno brunite, con barbozzale a catena o a salsiccia. Citeremo tra i più usuali il “Manico di paiolo”, la “Bocca di rospo” e il ”Collo di piccione”. comporterà la squalifica qualsiasi tipo di morso che non sia tradizionale di questa doma. La catenella del barbozzale potrà essere foderata di cuoio non cucito e non la racchiuderà nella totalità.**
- 7- **E’ vietato l’uso di martingale, camarre, legacoda, nastri sulla criniera e protezioni o fasce agli arti sia anteriori sia posteriori.**
- 8- **E’ altresì vietato portare qualsiasi elemento che possa considerarsi aiuto quali fruste, “chivatas”, “Garrochas”, ecc.**
- 9- L’uso del frustino per le amazzoni è obbligatorio ed è facoltativo nelle gare di cavalli giovani. Se, in tale tipo di gara, fosse utilizzato, dovrà impugnarsi con la mano destra e rivolto verso l’alto e sopra il collo del cavallo.

CAPITOLO V°

Organi e membri ufficiali della competizione. (vedi cap. VIII° del reg.)

Articolo 19 Giuria di campo

- 1- Nei Concorsi Nazionali di Doma Vaquera (cvn), la giuria di campo sarà nominata dalla AAEE Italia su proposta del comitato organizzatore. Il Delegato AAEE Italia sarà nominato dalla Associazione stessa tale e nomina potrà ricadere su un membro della giuria (salvo circostanze eccezionali o di forza maggiore).

- 2- La giuria di campo, sarà di tre membri per il Campionato d'Italia, uno dei quali avrà funzione di Presidente di giuria. Nei concorsi del circuito pre campionato potranno giudicare due o un giudice, dipendendo dalla disponibilità degli stessi in attesa dei nuovi brevettandi in formazione.
- 3- Nei concorsi Nazionali, il Presidente sarà un giudice nazionale e gli altri membri potranno essere giudici regionali. **I giudici saranno approvati, dalla AAEE Italia, su proposta dell'ente organizzatore.**
- 4- Nel Campionato d'Italia, tutti i membri della giuria devono essere giudici nazionali. Nel Campionato d'Italia saranno nominati dalla AAEE Italia.
- 5- Il Presidente di giuria (giudice nr.1) si posizionerà al centro di un lato corto del rettangolo (l'entrata in pista dei cavalieri dovrà essere al centro del lato opposto). I due giudici (nr 2 e 3),al centro dei lati lunghi, facilitando la completa vigilanza della pista.
- 6- I giudici sono assolutamente indipendenti nelle loro funzioni e le loro qualificazioni saranno mantenute nella segreteria del concorso. Una volta firmate, non potranno essere modificate né dal firmatario, né dal Presidente di giuria e nemmeno dal delegato federale, **salvo che si riscontrino flagranti errori aritmetici.**
- 7- Ogni giudice sarà aiutato da un segretario che scriverà sui fogli di qualificazione i voti dettati dal giudice. Le postazioni dei giudici saranno protette sia dal sole sia dalla pioggia.
- 8- Il Presidente di giuria disporrà di una campana e di un impianto audiofonico a portata di mano.
- 9- Le regole generali per la Giuria di campo e Delegato AAEE Italia sono riflesse nel reg. la Giuria dovrà essere già stata formata un (1) ora prima nel luogo di competizione con il fine di prendere previamente gli accordi necessari per il miglior svolgimento della gara e la sua giurisdizione durerà fino a mezz'ora (1/2) dopo la proclamazione dei risultati finali della competizione. Per quanto concerne la risoluzione dei reclami, redazione dell'atto della competizione e remissione dei documenti, ci si atterrà a quanto disposto nel regolamento.
- 10- Le sanzioni corrispondenti a mancanze di carattere sportivo commesse dai cavalieri, saranno imposte dalla Giuria o dal Delegato AAEE Italia in accordo con il RD.
- 11- **Tanto la Giuria di campo che il Delegato AAEE Italia, vestiranno adeguatamente durante l'espletamento delle proprie funzioni, al cospetto degli spettatori.**
- 12- La donna Presidente di giuria risponderà al **saluto con un lieve inchino della testa.**
- 13- **Il giudice che durante una stagione partecipi ad una gara in qualità di giudice, non potrà partecipare come cavaliere durante la medesima stagione e viceversa.**

Articolo 20 Comitato d'appello – Comitato di disciplina sportiva

- 1- Nelle competizioni nazionali e regionali non ci sarà comitato d'appello.
- 2- Gli appelli contro le risoluzioni della Giuria di campo saranno rimessi alla AAEE Italia che provvederà a presentarli a un comitato di disciplina sportiva

Articolo 21 Delegato AAEE Italia

- 1- Il Delegato rappresenta la AAEE Italia durante il concorso. **Il AAEE Italia e nominato per un concorso, dovrà avere la stessa categoria di giudice di colui che presiede il concorso.**
- 2- **Il Delegato AAEE Italia, come rappresentante della Associazione, è la massima autorità sportiva del concorso, eccetto nelle attribuzioni proprie della Giuria di campo.**
- 3- È compito del Delegato AAEE Italia vegliare affinché sia strettamente rispettato questo regolamento ed in special modo dovrà:
 - a) Controllare con il dovuto anticipo che le installazioni in cui si svolgerà la manifestazione abbiano i requisiti che questo regolamento esige.
 - b) Supervisionare che la Segreteria del concorso abbia i fogli di qualificazione e l'ordine di partenza a disposizione del Presidente di giuria.
 - c) Assistere al sorteggio dell'ordine d'entrata in rettangolo.
 - d) Controllare la somma dei voti dei giudici, la giusta collocazione, insieme a quella dei loro segretari, come del cronometrista e l'isolamento tra loro ed il pubblico.
 - e) Risolvere, davanti ai giudici, organizzazione, partecipanti e pubblico le lacune e circostanze fortuite o eccezionali che insorgessero nell'applicazione di questo regolamento.
 - f) Farsi carico della documentazione del concorso debitamente compilata (relazione dei partecipanti, classificazioni, fogli di classificazione, rapporti veterinari ecc.), inviandola alla AAEE Italia, in allegato al suo rapporto sullo svolgimento della competizione.
 - g) Vigilare che la consegna dei trofei e premi avvenga in accordo col programma, e che il pagamento d'indennità e spese di viaggio del personale ufficiale sia portato a termine correttamente.
 - h) **Fare rapporto sui fatti che siano motivo di reclami, dopo l'accordo con il presidente di giuria, elevando il rapporto con il reclamo formulato e l'accordo del presidente di giuria, all'organo corrispondente della AAEE Italia**

Articolo 22 Remunerazione del personale ufficiale

Tutti i membri ufficiali della competizione percepiranno le remunerazioni fissate annualmente, in accordo con quanto disposto dalla AAEE Italia.

CAPITOLO VI°

Altro personale della competizione

Articolo 23 Cronometrista

- 1- l'organizzazione porrà un cronometrista agli ordini del Presidente di giuria. Il cronometrista farà scattare il cronometro al tocco di campana del Presidente e lo avviserà due minuti prima dello scadere del tempo concesso ed ancora alla scadenza dello stesso.

Articolo 24 Veterinario – Veterinario del concorso

- 1- Si fa obbligo all'ente organizzatore di contrattare i servizi di un veterinario per la competizione, il cui nome deve figurare nel programma, **lo stesso dovrà essere iscritto nell'albo ufficiale dell'Ordine dei Veterinari.**
- 2- Il servizio veterinario sarà prestato dall'arrivo dei cavalli nel luogo della competizione, fino a mezz'ora dopo il termine della gara. Durante questo tempo, le prestazioni veterinarie saranno gratuite, eccetto i medicinali utilizzati.
- 3- Il veterinario sarà sul luogo della competizione da almeno un'ora (1) prima dell'inizio della gara fino a mezz'ora (1/2) dopo la sua conclusione. Nelle competizioni di due (2) giorni, lascerà il proprio recapito o indirizzo nel caso fosse richiesta la sua presenza con urgenza.
- 4- **Visita veterinaria: alla visita veterinaria i cavalli saranno condotti col "Serretòn".**
- 5- **Prima dell'inizio della gara, il veterinario del concorso esigerà da tutti i partecipanti il passaporto di tutti i cavalli , comproverà l'identità degli stessi e le vaccinazioni richieste in ogni momento dalle autorità sanitarie ufficiali. Esaminerà i cavalli e certificherà l'idoneità o meno degli stessi.**
- 6- Dopo l'esame, tutti quei cavalli stimati non idonei a partecipare, dovranno essere indicati al Presidente di giuria prima di essere eliminati dalla competizione e si presenteranno per un'ispezione congiunta della giuria di campo e del veterinario del concorso o commissione veterinaria nel caso vi fosse.
- 7- Il veterinario del concorso terrà in conto il Regolamento Veterinario nello svolgimento del suo compito.

Articolo 25 Maniscalco

- 1- l'organizzazione dovrà disporre dei servizi di un maniscalco per occuparsi dei cavalli partecipanti. Saranno a carico dei cavalieri i servizi che non siano conseguenza diretta del lavoro del cavallo durante la gara.

CAPITOLO VII°

Comitati organizzatori

Articolo 26 Obblighi degli enti organizzatori

I circoli o comitati organizzatori si atterranno ai contenuti di questo Regolamento e **degli altri applicabili (RG, RD ed RV)** e specificatamente a quanto segue:

- 1- Il rettangolo - Rettangolo correttamente preparato come stabilito nell'art. 7. Personale e attrezzi adeguati per il dovuto mantenimento del terreno del rettangolo, marcatura della pista

ogni qualvolta il Presidente di giuria lo ritenga necessario, così come il riposizionamento degli elementi che la delimitano.

- 2- I giudici - Installeranno le postazioni dei Giudici e dei loro segretari e se possibile su piattaforme o simili che permettano di stare sollevati dal terreno di circa cinquanta (50) cm. Il Presidente di giuria si porrà al centro di un lato corto del rettangolo. L'entrata dei partecipanti deve essere al centro del lato opposto. Le postazioni di lavoro disporranno, ognuna, di un (1) tavolo e due (2) sedie, che occuperanno il giudice ed il segretario. Le postazioni saranno protette da sole e pioggia, a meno che non si trovino all'interno di gazebo o simili (art. 19). Il Presidente di giuria disporrà di una (1) campana e di un microfono a portata di mano (art. 19). Il cronometrista starà al lato del Presidente di giuria.
- 3- Segreteria - In tutte le competizioni di Doma Vaquera vi sarà una Segreteria nominata dall'organizzazione, con personale capace, per svolgere le funzioni inerenti. S'installerà in una zona isolata dal pubblico dove possa operare senza ingerenza alcuna. Per facilitare le operazioni di punteggio si consiglia una calcolatrice stampante per allegare i calcoli di punteggio ai fogli di classificazione e poter facilmente rilevare eventuali errori. La Segreteria procurerà musica adeguata durante lo svolgimento degli esercizi. Metterà a disposizione il cronometro così come i fogli degli esercizi, questi saranno in numero sufficiente per tutto lo svolgimento delle gare. **La segreteria controllerà che i cavalieri siano in possesso di un'autorizzazione a montare idonea e del passaporto del cavallo.**
- 4- Premi e trofei - L'Organizzazione fornirà i trofei e salderà i premi stabiliti.
- 5- Assicurazioni - L'Organizzazione stipulerà una polizza di responsabilità civile che coprirà i rischi nelle competizioni ufficiali durante i giorni di svolgimento delle gare.
- 6- Altri doveri - situerà un tabellone o lavagna per mostrare, solamente al pubblico, i punteggi parziali e totali durante lo svolgimento della gara. Detti punteggi avranno sempre carattere provvisorio (art.10). **la AAEE Italia potrà esigere in certi casi, riferendosi a precedenti che così consiglino, il deposito dell'importo totale dei premi in denaro. Detto importo sarà depositato con anticipo allo svolgimento della gara sul conto della tesoreria della stessa, per permettere al Delegato del concorso il pagamento di detti premi in denaro al termine dello stesso.** Quando il Delegato o il Presidente della giuria di campo lo richiedano, dovrà fornire i servizi e coprire le necessità che le circostanze richiedano, anche se i casi non sono contemplati nei paragrafi precedenti.

Articolo 27 Sospensione di competizioni

-Le competizioni possono essere sospese a giudizio insindacabile della AAEE Italia, in accordo con il C.O., per numero insufficiente di iscritti, calamità naturali o cause di forza maggiore.

Tempo

- d) il tempo concesso per le gare di cavalli giovani sarà di sei (6) minuti. La durata delle altre gare sarà di sette (7) per la 1a e di otto (8) minuti per la due (2).
- e) In ambo i casi i partecipanti saranno avvisati due (2) minuti prima della fine del tempo regolamentare.
- f) **Alla fine del tempo concesso, non vi sarà alcun punteggio per figure eseguite a tempo scaduto.**

Articolo 14 **Reclami, denunce e ricorsi.**

- 1- **I reclami dovranno essere depositati alla segreteria del Concorso per iscritto dentro un'ora dalla fine dello stesso con una cauzione di €. 50.00 che verranno restituiti se il reclamo darà ragione al cavaliere.**

- 2- Per ogni riferimento vedere il RD (regolamento disciplinare).

ANNESSO I°

Gara di Doma Vaquera Foglio degli esercizi nr. 1 Cavalli Iniziati

Esecuzione dei movimenti obbligatoria seguendo l'ordine che appare nello stesso

FIGURA	MOVIMENTI	DIRETTIVE
1	Presentazione	Vestito, cappello e assetto, testiera e criniera, sella, coda e rasatura
2	Entrata al trotto di lavoro in linea centrale, fermata, immobilità e saluto.	In linea retta e sistemazione fin dall'entrata. Fermarsi caricando sui posteriori, suddivisione del peso tra gli arti e saluto.
3	Passo in linea retta, corto e di lavoro	Regolarità dell'aria, in linea retta, posizione del collo, posteriori nelle orme anteriori o oltrepassanti, mosquero al tempo dell'andatura.
4	Cerchi al passo in ambo le mani	Flessione da testa a coda, regolarità e uscita senza perdere il ritmo
5	Passo indietro e partenza al passo	Fermata minimo quattro (4) passi indietro, e quattro (4) in avanti. Transizioni, partenza senza perdere il ritmo.
6	Trotto di lavoro e allungato	Regolarità, linea retta, impulso e transizioni.
7	Trotto di lavoro in cerchio ambedue le mani	Flessione da testa a coda, regolarità e partenza senza perdere il ritmo.
8	Passo indietro con partenza al trotto	Minimo quattro (4) passi, fermata, regolarità; posizione allungata di testa e collo senza incitamenti
9	Galoppo di lavoro e allungato	Partenza in ambo le mani, transizioni e regolarità, posizione, allungamento di testa e collo nell'allungato e riunione in quello di lavoro.
10	Cerchi al galoppo in ambedue le mani	Posizione, equilibrio, regolarità flessione da testa a coda, ritenzione dei posteriori
11	Passo indietro con partenza al galoppo di lavoro	Fermata. Minimo quattro (4) passi, regolarità e partenza senza perdere il ritmo.
12	In cerchi grandi, gli otto con un cerchio al galoppo dritto e l'altro al galoppo rovescio	Flessione, regolarità, ritenzione dei posteriori senza spostamento delle anche all'esterno del cerchio. In ambedue le mani
13	Transizioni passo trotto e trotto passo	Partendo dalla linea retta, regolarità, equilibrio. (2)
14	Transizione dal passo al galoppo in ambo le mani	Partendo dalla linea retta, regolarità, sottomissione, equilibrio. (2)
15	Transizioni trotto galoppo e galoppo trotto	Partendo dalla linea retta, regolarità, sottomissione, equilibrio. (2)
16	Fermata. Immobilità e saluto nel centro della	Linea retta nella posizione, suddivisione del peso tra gli arti, passo di lavoro.

	pista. Uscita al passo	
17	Assetto e posizione del cavaliere e correzione degli aiuti	
18	Sottomissione, impulso e assetto del cavallo	Sottomissione, impulso, caratteristiche fondamentali
19	Espressione e portamento vaquero	Difficoltà nella combinazione delle andature. Personalità del cavaliere

Punteggio massimo per Giudice: 250 punti

data e firma del giudice

Penalità (questo paragrafo riservato al Presidente di giuria)

Le andature nr. 3,12,13,14,15 sono caratterizzate dal coefficiente 2.

Foglio degli esercizi nr. 1a Gara media – Tutti i cavalli

FIGURA	MOVIMENTI	DIRETTIVE
1	Presentazione	Vestito, cappello e assetto, testiera e criniera, sella, coda e rasatura
2	Entrata al galoppo. Fermata, linea retta, immobilità e saluto	Retto in assetto dall'entrata. Fermare caricando i posteriori. Suddivisione del peso tra gli arti e saluto
3	Cerchio al passo in ambe la mani	Flessione da testa a coda, regolarità nel cerchio. I posteriori seguono la linea marcata dagli anteriori.
4	Appoggio nei due sensi	Regolarità, flessione nel senso di marcia, equilibrio.
5	Mezze piroette dirette al passo	Dentro una retta, regolarità senza retrocedere e senza che i posteriori smettano di marcare il passo nel minor cerchio di terreno, faccia in dentro.
6	Mezze piroette inverse al passo	Dentro una retta, senza che gli anteriori smettano di marcare il passo, nel minor cerchio di terreno, faccia leggermente in fuori.
7	Un quarto di piroetta sui posteriori al passo	Giro di 45° in tre tempi. Raccogliere, girare, cadere con l'anteriore del lato che gira, con la faccia in avanti, flessione. (2)
8	Passo indietro con partenza al passo	Minimo sei passi indietro e sei in avanti, fermata, regolarità, equilibrio, transizioni rette e partenza al passo senza perdere il ritmo
9	Passo in linea retta, di lavoro e corto	Regolarità dell'aria, rettitudine, transizioni, assetto del collo e profilo, posteriori nelle orme degli anteriori o oltrepassanti, mosquero al tempo dell'andatura. Coeff. 3
10	Galoppo in cerchio da maggiore a minore	Assetto, equilibrio, regolarità, flessione, contenimento dei posteriori
11	Appoggio al galoppo in ambo le mani	Equilibrio, regolarità, <u>flessione</u> nel senso di marcia, treno anteriore avanzato
12	Cambi di galoppo isolati	Equilibrio, rettitudine, ampiezza e scioltezza dei cambi, transizioni
13	Semicerchio al galoppo rovescio	Partendo da linea retta o da cerchio al galoppo, equilibrio ampiezza, flessione, testa leggermente in fuori
14	Mezze piroette vaquere, al galoppo in ambo le mani	Equilibrio, flessione partenza e battuta con l'anteriore nel senso della mezza volta, riunione. (2)
15	Scattare al galoppo veloce (arrear), moderare, girare e di nuovo scattare al galoppo veloce (arrear) in ambo le mani	Transizioni in equilibrio, ampiezza nell'allungamento, senza strattoni con la mani ne sgambate
16	Scattare al galoppo veloce (arrear) e stoppare (parar)	Rettitudine, assetto, sottomissione, equilibrio, senza strattoni con le redini ne sgambate, ritenzione dei posteriori nella fermata
17	Passo indietro con partenza al passo e con partenza al galoppo con impulso.	Minimo sei (6) passi indietro e sei (6) in avanti, equilibrio, rettitudine, fermata e transizioni. (2)
18	Galoppo raccolto di lavoro e allungato	Partenza in ambo le mani, transizioni, regolarità, equilibrio, rettitudine e assetto, distensione di testa e collo nell'allungato, riunione nel raccolto e di lavoro

19	Fermata. Immobilità. Rettitudine e salute in centro pista. Uscita al passo	Eretto nell'assetto, suddivisione del peso tra gli arti, passo castigliano senza lasciare le redini sciolte
20	Sottomissione, impulso ed assetto del cavallo	Sottomissione, caratteristiche fondamentali. (2)
21	Assetto e posizione del cavaliere e correzione negli aiuti	
22	Espressione e portamento vaquero	Difficoltà nella combinazione delle andature, personalità del cavaliere

Punteggio massimo per giudice: 310 punti

data e firma del giudice

Penalità: (paragrafo riservato al Presidente di Giuria)

(2) le andature nr. 7,9,14,15,16,17,18,,20 sono caratterizzate da coefficiente 2.

Foglio degli esercizi nr.2 –cavalli domati

FIGURA	MOVIMENTI	DIRETTIVE
1	Presentazione al passo	Vestito, cappello e assetto, testiera e criniera, sella, coda e rasatura
2	Entrata al galoppo a mano destra. Alt in X, linea retta, immobilità, saluto	In linea e in assetto dall'entrata. Fermare caricando i posteriori. Suddivisione del peso tra gli arti e saluto
3	Cerchio al passo in ambo le mani	Incurvazione da testa a coda, regolarità nel cerchio. I posteriori seguono la linea marcata dagli anteriori.
4	Appoggio nei due sensi	Regolarità, incurvazione nel senso di marcia, equilibrio.
5	Passi laterali nei due sensi	Regolarità, incurvazione nel senso di marcia, equilibrio.
6	Piroette dirette al passo	Dentro una retta, regolarità senza retrocedere e senza che i posteriori smettano di marcare il passo nel minor cerchio di terreno, faccia in dentro.
7	Piroette inverse al passo	Dentro una retta, senza che gli anteriori smettano di marcare il passo, nel minor cerchio di terreno, faccia leggermente in fuori.
8	Mezze piroette vaquere sui posteriori al passo	Rotazione di 180° in tre tempi, raccogliere, girare e cadere con l'anteriore dalla parte in cui si gira
9	Passo indietro con partenza al passo	Minimo sei passi indietro e sei in avanti, fermata, regolarità, equilibrio, linea retta, transizioni e partenza al passo senza perdere il ritmo.
10	Passo in linea retta, castigliano o di lavoro e corto	Regolarità dell'aria. Linea retta, transizioni, assetto del collo e profilo; posteriori nelle orme degli anteriori o sopravanzanti. Mosquero al tempo del movimento. Coeff. 3
11	Galoppo in cerchio da maggiore a minore	Assetto, equilibrio, regolarità, incurvatura, impegno dei posteriori. Incurvatura (2)
12	Appoggio al galoppo in ambo le mani	Equilibrio, regolarità, incurvazione, impegno dei posteriori.
13	Cambi di galoppo sul dritto	Equilibrio, linea retta, ampiezza e fluidità dei cambi, transizioni.
14	Galoppo rovescio in ambo le mani	Partendo dalla linea retta o dal cerchio al galoppo, equilibrio ampiezza.
15	Mezze piroette vaquere, al galoppo in ambo le mani	Equilibrio, incurvatura partenza e caduta con l'anteriore nel senso della mezza volta, riunione. (2)
16	Piroette vaquere al galoppo in ambo le mani	Equilibrio, regolarità delle battute, incurvatura nel senso delle volte, uscita mantenendo le cadenze. (2)
17	(Arrear) Scattare al galoppo veloce, moderare, girare e di nuovo scattare al galoppo veloce in ambo le mani	Transizioni, equilibrio, ampiezza nell'allungamento, senza strattoni alle redini o sgambate. (2)
18	Scattare al galoppo veloce (arrear) alt con i posteriori sotto la massa (parar a raya).	Linea retta, assetto, sottomissione, equilibrio, senza strattoni alle redini o sgambate, posteriori raccolti nella fermata. (2)
19	Passo indietro con partenza al passo e con slancio al galoppo in	Minimo sei (6) passi indietro e sei (6) in avanti, equilibrio, linea retta, alt e transizioni. (2)

	ambo le mani	
20	Galoppo corto, di lavoro e allungato	Partenza in ambo le mani, transizioni, regolarità, equilibrio, in linea e assetto, distensione di testa e collo nell'allungato, riunione nel raccolto e di lavoro.
21	Alt. Immobilità. In linea saluto in X. Uscita al passo	Eretto nell'assetto, suddivisione del peso tra gli arti, passo castigliano senza lasciare le redini sciolte
22	Sottomissione, impulso ed assetto del cavallo	Sottomissione, impulso, caratteristiche fondamentali. (2)
23	Posizione ed assetto del cavaliere e correzione negli aiuti	
24	Espressione e portamento vaquero	Difficoltà nella combinazione delle andature, personalità del cavaliere

Punteggio massimo per giudice: 340 punti

data e firma del giudice

Penalità: (paragrafo riservato al Presidente di giuria)

(2) Le andature nr.8,9,15,16,17,18,19,20 e 22 sono caratterizzate dal coefficiente 2.
Mentre la 10 dal coefficiente 3

ANNESSO II°

Foglio di classificazione

Concorso di Doma Vaquera di	
Riassunto del risultato del cavallo	
Nome del cavaliere	
Voti del Giudice Presidente	
Voti del secondo Giudice	
Voti del terzo Giudice	
Media dei voti dei tre Giudici	
Penalità	
Punteggio ottenuto	
Classificazione	

..... Il di Del

Il Delegato AAEE Italia

.....

ANNESSE III°

Analisi del regolamento e criteri d'applicazione.

Cercando di correggere i difetti in cui incorrono attualmente alcuni cavalieri, di seguito si analizzano i concetti fondamentali da seguire nella doma vaquera.

Principi generali.

- 1- I giudici rileveranno la necessità di recuperare e non dimenticare il “Portamento Vaquero”. Ciò è quanto la definisce e la distingue da ogni altro tipo di doma.
- 2- I cavalli devono muoversi con impulso, muovendo il mosquero al tempo.
- 3- Il galoppo dev'essere franco, con impulso e cadenza, realizzando tutto il lavoro con più vivacità di quanto siamo abituati a vedere lavorare i cavalli.
- 4- Il giudice deve instillare nel cavaliere l'idea di manifestare una propria personalità e non copiare da altri. L'importanza della sottomissione del cavallo al cavaliere e non viceversa, adattandosi allo stesso per non innervosirlo, perché non si alteri o scomponga, mettendo ciò come primo valore fondamentale, cercando di ottenere dal giudice erroneamente, punti nella classificazione.
- 5- Si deve valutare la sottomissione prima della collocazione, senza che ciò significhi che in alcun momento ci si dimentichi della stessa, però senza che quest'ultima sia l'unica da ottenere.
- 6- Gli esercizi realizzati nel “modo vaquero” potranno essere di maggior o minor qualità, però se non si eseguono dominando e comandando il cavallo, con spontaneità, senza divisione e monotonia, non sarà doma vaquera.
- 7- La qualificazione di un cavaliere si baserà sul contenuto del regolamento sulle arie di base obbligatorie. Ciò deve costituire un ottanta per cento (80%) del punteggio finale. Le altre arie sono d'abbellimento come conseguenza di un'esecuzione in pista e completano ed elevano il livello tecnico della nostra doma, quantunque non dovrebbero essere decisive al momento della classificazione.
- 8- Il giudice valuterà positivamente, le arie di base, passo e galoppo del cavallo, segnalando nei suoi voti, con chiarezza, quelli che eseguano correttamente e coloro che siano incapaci di sviluppare gli esercizi con l'impulso, l'assetto e la franchezza che definiscono queste arie di una forma tradizionale.
- 9- Nel cavaliere, avrà valore la spontaneità, la diversità, la personalità, i cambi delle arie, l'alternanza dei passi e dei galoppi. La sottomissione del cavallo e il rischio che ognuno si assume secondo la combinazione dei diversi esercizi, sapendo apprezzare il grado di difficoltà nella sequenza del loro sviluppo e non come note sconnesse di ognuno degli stessi.

- 10- Il regolamento specifica che:
- a) Tutte i movimenti si eseguiranno in ambo le mani e in caso contrario l'esercizio non sarà considerato completo ed il suo voto non supererà il sufficiente (5), questo per qualsiasi andatura in cui si esegua l'esercizio.
 - b) Ripetendo quanto già detto, gli esercizi di base, che sono obbligatori, hanno coefficiente doppio nel voto. La mancata esecuzione è penalizzata dal Presidente di giuria con dieci (10) punti. Tutto ciò per cercare di ottenere che i cavalieri basino la loro esecuzione in pista su questi esercizi di base.
 - c) Ci preoccupa che non sia rispettata la posizione iniziale dell'esercizio richiesta dal regolamento, svilendo così il movimento. E' detto nel regolamento che non potranno essere classificati senza voto superiore a cinque (5) coloro i quali non rispetteranno la posizione iniziale d'esecuzione dell'esercizio.
 - d) Nel foglio degli esercizi nr. 2 si analizzano gli orientamenti che devono darsi alle competizioni di Doma Vaquera.

Presentazione

- 1- Nella presentazione i giudici faranno presente ai cavalieri che non esiste un "uniforme" per la Doma Vaquera, che dia maggior punteggio un certo modo di vestire più che il manifestarsi della propria personalità e l'adeguatezza nel modo di vestire alle circostanze climatiche.
- 2- La presentazione si farà sempre in presenza di un veterinario il quale determinerà la possibilità o meno del cavallo di partecipare alla competizione, per zoppia o per quant'altro implichi una mancanza grave o maltrattamento verso l'animale (avanzato stato di gravidanza, debolezza, ferite, sintomi di doping ecc.). Si farà in modo che la presentazione si svolga prima dell'ora d'inizio ufficiale del concorso, dal momento che, fortunatamente, è sempre più numeroso il numero dei partecipanti e che la stessa si prolunga molto senza costituire spettacolo per il pubblico che assiste.

Bardature

- 1- **Nelle bardature si terrà conto dello stato di conservazione, di pulizia, l'adeguato collocamento e adattamento al di sopra d'altre considerazioni puramente estetiche. E' molto importante evitare l'uso di forme e materiali non tradizionali come ad esempio zalea artificiale (copriseggio in agnello), selle senza pomolo o con paletta che ricordi quella tipica della sella portoghese ecc.**
- 2- **I morsi devono essere quelli tradizionali, bruniti, con catenelle del barbozzale, non nichelate ne con protettori di gomma, la serreta essendo un elemento tradizionale si deve usare foderata o nuda.**
- 1- **Nel cavallo si valuta la sistemazione del tupé (ciuffo), orecchie, criniera e coda, il grado di pulizia e lo stato di salute, l'assenza di ferite o difetti fisici gravi.**

Movimenti

Il passo

- 1- Ci preoccupa che la maggioranza dei cavalli attualmente in competizione, non abbiano un buon passo, manchino d'impulso e cadenza e difficilmente i posteriori raggiungono le orme degli anteriori.
- 2- Il passo è un'aria fondamentale della doma vaquera. Il cavallo deve andare al tempo muovendo il mosquero con impulso e decisione. Il cavaliere deve mostrare alla giuria, senza fretta, il movimento del cavallo, sia in linea retta sia in cerchio. Difficilmente un cavallo che cammina male, potrà eseguire il resto degli esercizi correttamente e perciò gli sarà quasi impossibile ottenere un voto superiore a quello ottenuto nel passo. In questo voto si devono differenziare chiaramente quei cavalli che camminino alla vaquera, da quelli che non siano capaci di adottare quest'aria caratteristica della nostra doma.

I cerchi

- 1- I cerchi al passo sono eseguiti nella maggioranza dei casi, senza descrivere un cerchio completo, senza poter apprezzare né la regolarità dei tempi né il dominio del cavaliere, il quale deve marcare concretamente il cammino del cavallo.

Gli appoggi

- 1- Gli appoggi, come altri esercizi, soffrono attualmente di una cattiva interpretazione e in particolare modo su quali devono essere gli aiuti fondamentali delle redini, così che si osservano alcuni cavalieri svolgere appoggi con incurvazioni esagerate e forzate.

I passi laterali

- 1- I passi laterali sono differenziati nel regolamento essendo un'aria caratteristica della nostra doma dove non è necessario, per un'esecuzione corretta, che il cavallo debba avanzare. Tanto in quest'aria come negli appoggi, si valutano positivamente i cambi e controcambi.

Le piroette

- 1- Le piroette dirette e inverse si eseguono partendo da una linea retta. I cavalli descrivono una circonferenza completa, partendo dallo stesso punto in cui si è iniziato l'esercizio. In questo modo differenzierà chiaramente i cavalieri che le eseguano, da coloro che, iniziando un passo laterale o un appoggio, finiscono per approfittare del rifiuto stesso del cavallo eseguendo una piroetta.

Le mezze piroette vaquere

- 1- Le mezze piroette vaquere al passo, sono un'aria classica che, disgraziatamente, raramente vediamo eseguita con un grado minimo di correzione. Con questo voto dovremo stabilire differenze evidenti secondo la buona o cattiva esecuzione, penalizzando quei cavalli che iniziano l'esercizio girando su tutti gli arti e solo al termine della rotazione alzano il treno anteriore. Non deve esserci fermata intermedia o immobilità.

Il passo indietro

- 1- I passi indietro si effettueranno in linea retta e si faranno come minimo sei (6) passi indietro e sei (6) in avanti e non come a volte vediamo, un solo passo e partenza al galoppo o in passo laterale.
- 2- I passi indietro con partenza al passo o con slancio in ambo le mani si eseguiranno con continuità, senza tempi intermedi o galoppi lungo la pista per moderare il cavallo.

Il galoppo

- 1- Il galoppo raccolto, di lavoro o allungato, sarà cadenzato con impulso e franchezza. Osserviamo attentamente quei cavalli che galoppano senza l'equilibrio vaquero, fuori della massa e quelli che, evitando qualunque sforzo dei posteriori, galoppano sugli anteriori. Come nel passo, il cavaliere mostrerà alla giuria, con chiarezza per un tempo sufficiente, la bontà e la qualità del proprio cavallo.
- 2- La stessa considerazione fatta anteriormente, si voterà con chiarezza la differenza tra un buono o un cattivo galoppo vaquero. Un cattivo galoppo impedisce la realizzazione di un buon esercizio che includa quest'aria nell'esecuzione.
- 3- Gli appoggi al galoppo, a volte, soffrono di incurvazione eccessiva, a causa dell'uso sbagliato degli aiuti delle redini.

I cambi di galoppo

- 1- I cambi di galoppo sul dritto costituiscono un'aria secondaria, un'aria d'adorno, come difficoltà tecnica indiscutibile nella quale, oltre a valutare la corretta esecuzione, si valuterà positivamente la naturalezza, ossia i cambi ai vari tempi che il cavaliere esige dalla sua cavalcatura.

Il galoppo rovescio (trocado)

- 1- Il galoppo rovescio parte da una linea retta o da dentro un cerchio. Non è consentito provenire da un appoggio. Nella votazione si applicherà quanto disposto per le posizioni di partenza obbligatorie. Osserviamo inoltre come in quest'aria si faccia cattivo uso delle redini e della posizione della mano che le regge.

Le mezze piroette vaquere al galoppo

- 1- Nelle mezze piroette vaquere, il cavallo deve partire con un galoppo di lavoro franco su una linea retta, con impulso, senza previa preparazione, come invece disgraziatamente accade sempre di più. Il cavallo deve raccogliere i posteriori in assetto sotto la massa, quindi, elevando gli anteriori, realizzare una rotazione di centottanta (180°) gradi o un giro completo, partendo con impulso e con lo stesso anteriore con il quale ha iniziato l'esercizio. Non dev'esserci fermata o immobilità.

Le piroette vaquere al galoppo

- 1- Nelle piroette vaquere, generalmente si parte da un galoppo molto raccolto. Alcuni spostano la groppa chiudendo il cerchio fino a realizzare una volta sui posteriori, che assomiglia più ad una piroetta classica mal interpretata, che ad una volta sui posteriori nella maniera vaquera. Questo è uno degli esercizi nei quali i giudici devono differenziare chiaramente nei punteggi la correzione o meno dell'esercizio.

Scatto al galoppo veloce (Arrear)

- 1- Galoppare, moderare, girare e galoppare in ambo le mani. Questo è uno degli esercizi caratteristici della nostra doma. Galoppare non è come vediamo frequentemente un semplice galoppo allungato. Il cavallo parte con forza, distende il collo ed usa la sua potenza per sviluppare un galoppo energico e in breve spazio. Il cavaliere lo modera, gira e torna a galoppare eseguendo una "U" senza che tra i due galoppi sia utilizzato nessun artificio per moderarlo finché non finalizzi il secondo. E' un'andatura nella quale i cavalieri attuali tendono a prendere sempre meno rischi falsando l'esercizio, convertendolo in molti casi in un mero galoppo allungato con un ampio giro di pista. Il giudice valuterà fondamentalmente il rischio assunto dal cavaliere nell'esecuzione dell'esercizio ed il modo in cui lo esegue.

Alt in linea con i posteriori sotto la massa (Parar a Raya)

- 1- Galoppo veloce quindi alt. Molti dei cavalli attuali, al galoppo veloce, presentando l'alt, prevengono il cavaliere, ossia galoppo sugli anteriori e il cavaliere deve sorprenderli ed in molti casi l'esercizio si svolgerà con un galoppo poco energico senza forza né franchezza. In quest'esercizio si comprende se il cavallo non è sottomesso. L'alt deve essere la fermata da un galoppo veloce e non la fermata repentina di un semplice galoppo allungato. Il passo indietro con partenza al passo (e con slancio) si farà in entrambe le mani come indica il regolamento, valutando positivamente l'impulso e la forza con cui il cavallo parte in avanti per galoppare.

- 2- La fermata finale sarà di fronte al Presidente di giuria, in immobilità. La maggior parte dei cavalli non osservano quest'ultimo punto né il cavaliere li posiziona correttamente. I giudici distingueranno nelle qualificazioni, coloro che al termine dell'esercizio, siano in grado di rilassare il cavallo conservando la mobilità ed uscendo dalla pista al passo, mantengano questa cadenza senza mai perdere il contatto con lo stesso.

I Voti d'insieme

- 1- Nei voti d'insieme è accentuata la sottomissione, caratteristica fondamentale di questa doma. L'obbedienza immediata del cavallo agli aiuti del cavaliere, qualunque sia il grado di richiesta, perciò con questo voto si valuteranno con chiarezza le differenze di punteggio per quei cavalli che dimostrano questa qualità nello svolgimento dell'esercizio, tenendo conto della difficoltà eletta ed imposta dal cavaliere nell'esecuzione della gara.
- 2- Commentando l'ultimo voto, notiamo con preoccupazione come in alcuni cavalieri si sia alterato l'uso delle redini ed il modo di impugnarle, come già descritto nell'ultimo paragrafo dell'art. 9.
- 3- Questo difetto gravissimo si osserva in molti cavalieri che pretendono di flettere il cavallo, modificano gli appoggi del morso, falsano l'aiuto della redine ed alterano sostanzialmente il modo di montare della Doma Vaquera.
- 4- Questo difetto sarà tenuto in conto e penalizzato in tutti gli esercizi nei quali si manifesti, così come nel voto d'insieme.

ANNESSO IV

PRINCIPI GENERALI

L'ALT.- nell'alt il cavallo deve mantenersi attento, immobile e dritto, a piombo sulle quattro estremità e ben quadrato negli anteriori e posteriori. Il collo sostenuto, essendo la nuca il punto più alto e la testa leggermente davanti alla verticale. Il cavallo può masticare tranquillamente l'imboccatura, mantenendo un leggero contatto con la mano del cavaliere e disposto a partire in avanti alla minima indicazione di questi.

IL PASSO

1-Il passo è un'aria marciata nella quale le estremità del cavallo seguono una dietro l'altra in "quattro tempi" ben marcati e sostenuti.

2-Quando le battute dell'anteriore e del posteriore di uno stesso lato si avvicinano, il passo tende a convertirsi in un movimento laterale. Questa irregolarità, che può arrivare all'ambiatura è un grave deterioramento dell'aria del passo.

3-In quest'aria è dove meglio si notano le imperfezioni della doma. Questa è la ragione per la quale non si può chiedere a un cavallo al passo di stare “nella mano” niente più che in funzione del suo grado di addestramento. Una riunione troppo prematura altera non solamente il passo riunito, ma anche il passo medio e il passo allungato.

IL TROTTO

1-Il trotto è un'aria in “due tempi” separati da un tempo di sospensione. Il cavallo avanza per bipedi diagonali con appoggi simultanei dell'anteriore e del posteriore corrispondenti (anteriore sinistro, posteriore destro e viceversa).

2-Il trotto, sempre attivo e regolare nelle sue orme, deve iniziare con franchezza.

3-La qualità del trotto si misura con l'espressione dell'insieme, la regolarità ed elasticità dei tempi, dovuti alla flessibilità del dorso e alla buon raccoglimento dei posteriori, così come per la capacità di conservare lo stesso ritmo e un equilibrio naturale.

4-IL TROTTO DI LAVORO.-E' un aria intermedia tra il trotto riunito e il trotto medio nel quale un cavallo che non ancora addestrato ne a punto per i movimenti riuniti presenta un buon equilibrio; sempre “nella mano”, avanza con tempi uguali ed elastici mantenendo le anche molto attive. L'espressione “anche attive” non significa che in quest'aria la riunione sia obbligatoria. Semplicemente sottolinea l'importanza dell'impulso che deriva dall'attività del treno posteriore.

5-Tutto il lavoro al trotto deve essere eseguito “seduto” salvo indicazione contraria espressa nel Foglio degli Esercizi.

IL GALOPPO

1-Il galoppo è un'aria in “tre tempi” nella quale, nel galoppo a destra per esempio, gli appoggi si susseguono nel seguente ordine: posteriore sinistro, bipede diagonale sinistro (l'anteriore sinistro si sposta simultaneamente con il posteriore destro) e anteriore destro, seguito da un tempo di sospensione, con le quattro estremità in aria prima d'iniziare il tempo seguente.

2-Il galoppo deve iniziare con franchezza sempre con tempi regolari, cadenzati ed eseguiti con leggerezza.

3-La qualità del galoppo si misura con l'espressione dell'insieme, la regolarità e la leggerezza dei tre tempi (prodotto dall'accettazione della briglia, con una nuca flessibile e il raccoglimento del treno posteriore che deriva dall'attività delle anche) così come dall'attitudine a conservare lo stesso ritmo e un equilibrio naturale. Il cavallo non deve mai mettersi di traverso su una linea retta.

4-Si distinguono, il galoppo corto, il galoppo di lavoro e il galoppo allungato.

4.1) IL GALOPPO CORTO.-Nel galoppo riunito il cavallo che resta “nella mano”, si muove con il collo elevato e arcuato. Quest’aria è caratterizzata dalla leggerezza del treno anteriore e dal raccoglimento del posteriore, vuol dire, spalle sciolte libere e mobili con le anche molto attive. I tempi del cavallo sono più brevi che negli altri tipi di galoppo, però il cavallo è più leggero e la sua mobilità aumenta.

4.2) IL GALOPPO DI LAVORO.- Aria intermedia tra galoppo riunito e galoppo medio. In quest’aria, un cavallo non ancora addestrato ne a punto per i movimenti riuniti presenta un buon equilibrio. Sempre “nella mano” avanza con tempi uguali, leggeri e cadenzati con le anche attive. L’espressione “anche attive” non significa che la riunione sia attiva in quest’aria. Semplicemente sottolinea l’importanza dell’impulso che deriva dall’attività del treno posteriore.

4.3) IL GALOPPO ALLUNGATO.- Nel galoppo allungato il cavallo copre il massimo del terreno. Conservando lo stesso ritmo, allunga i tempi al massimo senza perdere la tranquillità né la leggerezza, grazie ad un grande impulso che deriva dal treno posteriore. Il cavaliere permette al suo cavallo, che si mantiene “nella mano”, che abbassi la testa e allunghi il collo Avanzando più o meno la punta delle froge. La cadenza nelle transizioni del galoppo medio o del galoppo allungato al galoppo riunito, deve mantenersi.

5- IL GALOPPO ROVESCIO.- E’ un movimento nel quale il cavaliere, per esempio, su un cerchio a mano sinistra fa galoppare il suo cavallo a mano destra. Il galoppo rovescio è un esercizio di flessibilità. Il cavallo conserva il suo assetto naturale, pertanto collocato nella mano in cui galoppa. Il cavallo si mantiene incurvato verso il lato corrispondente al suo galoppo. La sua conformazione si oppone all’incurvazione della colonna vertebrale nel senso del cerchio descritto. Il cavaliere evitando tutta la torsione, causa di contrazione e disordine, si sforzerà soprattutto di impedire all’anca di spostarsi verso il lato esterno del cerchio e limiterà l’esigenze al grado di flessibilità del cavallo.

6- Cambio di piede semplice (con passi intermedi).- E’ un cambio di piede nel quale il cavallo al galoppo passa al passo e dopo un massimo da due a cinque passi in quest’aria, riparte al galoppo sull’altra mano.

IL PASSO INDIETRO.

- 1- Il passo indietro è un movimento di retrocessione, simmetrico nel quale le estremità si elevano e appoggiano per bipedi diagonali. Le estremità devono elevarsi chiaramente e i posteriori conservare bene la linea.**
- 2- Durante l’alt e l’immobilità che precedono il passo indietro così come durante questo movimento, il cavallo deve restare completamente nella mano, conservando sempre il desiderio di partire in avanti.**
- 3- Tutte le anticipazioni o precipitazioni del movimento, tutte le resistenze o difese alla mano, tutti gli spostamenti laterali delle anche, tutte le separazioni o pigrizia dei posteriori e i trascinamenti degli anteriori, sono errori gravi.**
- 4- Se in un “Foglio degli Esercizi” di doma, il trotto e il galoppo seguono un passo indietro, il cavallo deve partire immediatamente in quell’aria senza alt e senza passo intermedio.**

LE TRANSIZIONI.

1-I cambi di arie e velocità devono effettuarsi chiaramente, eseguirsi rapidamente, però con dolcezza e non bruscamente. Il ritmo precedente si conserva fino al momento in cui il cavallo inizia un'aria nuova o marca l'alt. Il cavallo deve rimanere leggero e tranquillo nella mano mantenendo una collocazione corretta.

2-La stessa cosa per le transizioni da un movimento ad un altro.

LE FIGURE.

- 1. L'OTTO.- Questa figura è composta da due volte o cerchi di diametro uguale riportata nel "Foglio degli Esercizi" e sono tangenti tra loro al centro dell'otto.**
- 2. L'APPOGGIO.- Il cavallo deve incurvarsi leggermente attorno alla gamba interna del cavaliere con lo scopo di dare maggior libertà e mobilità alle spalle, facendo sì che il movimento sia più fluido ed elegante. Ciononostante il treno anteriore deve precedere leggermente quello posteriore. Le estremità del lato esterno cavalcano davanti a quelle del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento. Durante il movimento si deve conservare la stessa cadenza e lo stesso equilibrio.**

LA RIUNIONE

1- L'oggetto della riunione del cavallo è:

a) Sviluppare più e meglio la regolarità e l'equilibrio del cavallo, equilibrio più o meno alterato dal peso del cavaliere.

b) Sviluppare e aumentare la capacità del cavallo per abbassarne la groppa e impegnare i posteriori a favore della leggerezza e mobilità del treno anteriore.

c) Migliorare la "scioltezza e la prestanza" del cavallo facendone gradevole il montarlo.

2- I mezzi migliori per ottenere buoni risultati sono i passi laterali, la testa al muro e soprattutto la spalla in dentro così come le mezze fermate.

3- In altri termini, la riunione deriva dall'aumento dell'impegno dei posteriori, le articolazioni piegate e flessibili sotto la massa, grazie ad un'azione discontinua e spesso ripetuta dell'assetto e delle gambe del cavaliere, spingendo il cavallo in avanti su una mano più o meno stazionaria o che trattiene. Di conseguenza la riunione non è il risultato dell'accorciamento dell'aria per mezzo dell'azione della mano che resiste, ma al contrario dell'uso dell'assetto e delle gambe con il fine di impegnare i posteriori sotto la massa.

4- Le estremità posteriori non devono comunque impegnarsi troppo in avanti sotto la massa, altrimenti il movimento è in difficoltà per un raccoglimento esagerato della base (del cavallo). In questo caso, la linea superiore si allunga e si eleva rispetto all'inferiore, la stabilità è compromessa e il cavallo non trova un equilibrio armonioso e corretto.

5- D'altronde, un cavallo la cui base è troppo lunga, che non può o rifiuta d'impegnare i posteriori sotto la massa, non arriverà mai ad una riunione corretta, caratterizzata

dalla “scioltezza e prestanza” e da un impulso netto che deriva dall’attività del treno posteriore.

- 6- La posizione della testa e del collo di un cavallo nelle arie riunite, naturalmente è in funzione del suo grado di preparazione e, in parte, della sua conformazione. In qualunque caso, armoniosa dal garrese alla nuca, punto culminante, e la testa resterà leggermente davanti alla verticale. Solo nel momento dell’azione degli aiuti del cavaliere per ottenere una riunione momentanea e passeggera, la testa del cavallo può approssimarsi alla verticale.

LA SOTTOMISSIONE-L’IMPULSO.

- 1-**SOTTOMISSIONE** non significa una subordinazione cieca, ma un’obbedienza dimostrata dall’attenzione, la buona disposizione e la confidenza costante in tutta la condotta del cavallo, come l’armonia, la leggerezza e la facilità nell’esecuzione dei differenti movimenti. Il grado di sottomissione si manifesta anche nella forma in cui il cavallo accetta l’imboccatura, con un contatto leggero e la nuca flessibile oppure resistendo o sfuggendo la mano del cavaliere, che lo porta a stare “davanti” o “dietro” la mano secondo i casi.
- 2-Se il cavallo fa uscire la lingua, se la passa sopra il cannone o la “inghiotte”, se digrigna i denti o scuote violentemente la coda, questi sono normalmente segni di nervosismo, tensione o resistenza da parte sua. I giudici devono tenerne conto nei loro voti, tanto quelli del movimento considerato come nel voto d’insieme “sottomissione”.
- 3-L’**IMPULSO** è il termine impiegato per descrivere la trasmissione di un’energia propellente, ardente e attiva però controllata, derivando la sua origine nelle anche e animando il potenziale atletico del cavallo. La sua buona espressione non può che mostrarsi con il dorso flessibile ed elastico del cavallo che lo porta ad un contatto dolce con la mano del cavaliere.
- 4-La velocità in se stessa a poco a che vedere con l’impulso; il risultato è spesso un appiattimento delle arie. Una caratteristica visibile dell’impulso è una miglior flessibilità delle articolazioni posteriori, è un’azione continua e non irregolare. I garretti quando si alzano i posteriori, devono immediatamente avanzare prima di elevarsi e soprattutto mai indietreggiare. Una delle prime componenti dell’impulso è la tendenza del cavallo a restare nell’aria prima che sobre terreno; in altri termini è l’espressione che si aggiunge alle arie.



Asociación de Alta Escuela Española in Italia – A.A.E.E.
Via Bischizio, 6 – 27055 Rivanazzano (PV) - P.I. 02264750189
www.aeee.it – Presidente: roberto.bruno@aeee.it – Segreteria: mariabaleri@interfree.it