

Roma, 11 Aprile 2022

Org.Gare/VO

Prot. n° 1902

Spett.li

COMITATI/DELEGAZIONI REGIONALI FIPM

ASA FIPM

**Oggetto: Provino di Equitazione
Montelibretti (RM), 13 Maggio 2022**

Con la presente la Federazione Italiana Pentathlon Moderno comunica l'intenzione di indire un Provino di Equitazione straordinario per l'anno agonistico 2022 per il giorno **Venerdì 13 Maggio 2022** presso il **Centro Militare di Equitazione dell'Esercito – Via Montelibrettese, s.n.c. – Montelibretti (RM)**.

La domanda di iscrizione al Provino di Equitazione **dovrà pervenire alla scrivente entro e non oltre Mercoledì 20 Aprile p.v.** e, ai fini della validità ai sensi del Regolamento Tecnico Nazionale vigente, la stessa dovrà essere corredata della seguente documentazione:

- Domanda scritta da parte della Società di appartenenza;
- Dichiarazione di idoneità al provino, rilasciata dal Tecnico di equitazione societario, regolarmente iscritto all'Albo dei Tecnici di equitazione F.I.P.M. o, in alternativa regolarmente iscritto all'Albo dei Tecnici F.I.S.E., e controfirmata dal Presidente della Società stessa;
- Dichiarazione di autorizzazione dei genitori o di chi ne assume la patria potestà unitamente allo sgravio di responsabilità a favore della F.I.P.M., qualora l'atleta sia minorenne (All. Modulo di Scarico di Responsabilità).

Il Provino di Equitazione per il conseguimento della Patente di Equitazione si svolgerà ai sensi del Regolamento Tecnico Nazionale in vigore Cap. 9. PATENTE DI EQUITAZIONE pag. 38 e 39 che si allegano alla presente unitamente alle tabelle penalità e al Manuale "Nozioni di Ippologia".

Si fa presente che l'atleta minorenne, in occasione dello svolgimento del Provino di Equitazione, in Campo Prova e nella Prova di Salto, nonché durante la Prova di Equitazione prevista nelle gare, deve obbligatoriamente indossare il corpetto protettivo omologato, fermo restando le altre dotazioni di protezione.

Si informano inoltre che seguirà, al termine del periodo di presentazione delle domande di iscrizione di cui sopra, comunicazione circa gli orari e le modalità di svolgimento del Provino di Equitazione.

L'organizzazione e le spese di viaggio, vitto e alloggio relative al provino su indicato sono a totale carico delle Società interessate.

Prima del provino, l'atleta dovrà esibire un documento di riconoscimento ed il tesserino federale.

La manifestazione in questione di livello agonistico è riconosciuta di preminente interesse nazionale con provvedimento del Comitato Olimpico Nazionale Italiano (CONI) <https://www.coni.it/it/speciale-covid-19/eventi-e-competicioni-di-livello-agonistico-e-riconosciuti-di-preminente-interesse-nazionale.htm>.

Si fa presente che, al fine di garantire il rispetto delle condizioni previste per il contrasto e il contenimento della diffusione del Covid-19 nella pratica del Pentathlon Moderno, seguirà comunicazione del Settore Medico della FIPM circa le modalità di partecipazione e accesso agli impianti ai sensi dalle disposizioni governative, dalle Linee Guida e Protocolli in vigore.

Per qualsiasi chiarimento e/o informazione in merito al "PROTOCOLLO PER IL CONTRASTO ED IL CONTENIMENTO DELLA DIFFUSIONE DEL COVID-19" si prega contattare il Settore Medico – Responsabile del Protocollo Covid-19 ai seguenti recapiti:

- sett.medico@fipm.it
Cristina DEL SETTE e/o Claudio COSTI 06/91516808

Per eventuali informazioni o chiarimenti possono essere contattati i seguenti recapiti telefonici

- **Settore Organizzazione Gare**
Raffaella Lazzari e/o Valerio Odoardi 06-91516811-6813

I Comitati/Delegazioni Regionali FIPM devono rendere nota la presente circolare alle ASA di loro pertinenza.

Rimanendo a Vostra disposizione per ogni ulteriore informazione e chiarimento, nel ringraziare anticipatamente della collaborazione, si coglie l'occasione per inviare cordiali saluti.

IL SEGRETARIO GENERALE
Filippo de' Liguori Carino

ALL.TI

- Cap.9. PATENTE DI EQUITAZIONE – pag. 38-39 del Regolamento Tecnico Nazionale vigente
- Modulo di scarico responsabilità per atleti minorenni
- Manuale "Nozioni di Ippologia"

9. PATENTE DI EQUITAZIONE

La patente di equitazione che abilita alle gare di Pentathlon Moderno viene rilasciata, a seguito dell'esito positivo all'esame unico, da un' apposita Commissione Federale nominata dal C.F.

L'esame è aperto agli atleti di tutte le categorie riconosciute dal presente Regolamento.

Gli atleti minorenni possono effettuare l'esame di abilitazione solo dietro presentazione della dichiarazione di autorizzazione dei genitori o di chi ne assume la responsabilità genitoriale, oltre lo scarico di responsabilità a favore della FIPM.

La Commissione Giudicante dovrà redigere e sottoscrivere un verbale con l'esito dei provini.

Gli atleti in possesso della Patente FISE almeno di 1° (**Primo Grado**), per partecipare alle gare di Pentathlon Moderno, non devono effettuare il Provino di Equitazione.

Gli atleti in possesso della Patente FISE "B" devono effettuare il Provino Unico, sostenendo esclusivamente il Campo Prova e la Prova di Salto mentre, gli atleti in possesso di Patenti FISE di minor grado devono sostenere il provino unico effettuando tutte le prove previste.

Iscrizione all'esame

La documentazione necessaria per l'iscrizione all'esame prevede:

- Domanda scritta da parte della Società di appartenenza dell'atleta da presentare al Settore Organizzazione Gare della F.I.P.M., almeno 20 giorni prima della data stabilita.
- Dichiarazione di idoneità al provino, rilasciata dal tecnico societario di equitazione, regolarmente iscritto all'albo F.I.P.M. dei tecnici di equitazione o, in alternativa, regolarmente iscritto all'albo dei tecnici F.I.S.E., e controfirmata dal Presidente della Società.
- Dichiarazione di autorizzazione dei genitori o di chi ne assume la responsabilità genitoriale, unitamente allo sgravio di responsabilità a favore della FIPM, qualora l'atleta sia minorenne.

Svolgimento del provino

L'atleta dovrà presentare un documento di riconoscimento ed il tesserino federale.

Prove di esame

I provini di equitazione si svolgeranno con le seguenti prove in successione:

- 1) Prova Teorica
- 2) Pratica di Governo
- 3) Addestramento
- 4) Campo Prova e Prova di Salto

Prova Teorica (orale): nozioni elementari riguardanti la morfologia esterna del cavallo, mantelli più comuni, l e andature naturali, l'alimentazione, la lettiera, nomenclatura della selleria nonché nozioni generali sui regolamenti Nazionali ed Internazionali e relative tabelle penalità (rifarsi alla letteratura vigente e alle eventuali dispense fornite dalla FIPM).

Pratica di Governo: dimostrazione dell'uso di alcuni degli attrezzi, insellaggio.

Addestramento: "Movimento della ripresa per il Pentathlon Moderno".

Campo Prova: prova pratica consistente nell' effettuazione di alcuni salti ed è Preliminare rispetto alla Prova di Salto che invece prevede un percorso con le caratteristiche di seguito riportate.

Prova di Salto: percorso di 6/8 ostacoli di altezza mista max di m. 1,20 di larghezza max di m. 1,20, escluso il primo; può essere prevista una gabbia

L'atleta che non supera una prova non può effettuare quella successiva.

L'atleta che risulta non idoneo ad una delle 5 prove su elencate dovrà sostenere il successivo esame unico riprendendo lo stesso dalla prova in cui è risultato non idoneo a quello precedente.

Disposizioni Generali

1. L'atleta che svolge il provino di equitazione per la prima volta, dovrà effettuare le cinque prove d'esame con la stessa successione;
2. L'atleta, che non gareggia da almeno 2 anni, dovrà essere riabilitato effettuando solo la prova di salto in occasione dei provini indetti dalla Federazione.
3. L'atleta minorenne, in occasione dello svolgimento del Provino di Equitazione, in Campo Prova e nella Prova Di Salto, nonché durante la Prova di Equitazione prevista nelle gare deve obbligatoriamente indossare il corpetto protettivo omologato, fermo restando le altre dotazioni di protezione

Movimenti della ripresa per il Pentathlon Moderno

MOVIMENTI DELLA RIPRESA		PUNTI
1 A	Entrare al trotto di lavoro	10
X	Alt – Saluto - Partire al trotto di lavoro	
2 C	Pista a mano destra	10
B	Circolo mt.20 diametro Proseguire sino a F.A.	
3 K-X-M	Trotto medio sollevato	10
M	Trotto di lavoro	
4 C	Alt – Immobilità – Partire al trotto di lavoro	10
5 E	Circolo di mt.20 di diametro Proseguire sino a K-A	10
6 F-X-H	Trotto medio sollevato	10
H	Trotto di lavoro	
7 C	Passo	10
M-X-K	Passo medio	
K	Trotto di lavoro	
8 A	Galoppo di lavoro Circolo di mt.20 di diametro	10
9 F-X-H	Galoppo di lavoro	
H	Trotto di lavoro	10
1 C	Galoppo di lavoro	
0	Circolo di mt.20 di diametro	10
1 M-X-K	Galoppo di lavoro	
1 K	Trotto di lavoro	10
1 A	Tagliare nella lunghezza	
2	Alt-Saluto Uscire al passo a redini lunghe	
Andatura, franchezza, regolarità		10 – coef. 1
Impulso, desiderio di portarsi in avanti		10 – coef. 1
Sottomissione		10 – coef. 1
Posizione ed assetto del cavaliere, uso corretto degli aiuti		10 – coef. 2
TOTALE		170

TABELLE PENALITA' - EQUITAZIONE

Il pentatleta infrange le regole ed è penalizzato per:	PENALITA'
Ogni secondo oltre il tempo consentito	1 Punto
Ogni elemento abbattuto durante un salto	7 Punti
Abbigliamento non conforme	10 Punti
Disobbedienza (ogni volta)	
Ogni tentativo fallito di saltare lo stesso ostacolo	
Non fare una carezza al cavallo alla fine del percorso	
Ogni volta che si salta un ostacolo in più di quelli consentiti in campo prova	
Non fermarsi al suono della campana durante la Gara	
Assistenza non autorizzata	
Entrata in campo gara a piedi dopo l'inizio della prova	
Il tecnico non informa l'ordine della staffetta	
Uscire dalla zona cambio mentre il compagno esegue il percorso	
Non uscire in sella dal campo gara ad eccezione di un infortunio del cavallo	
Uso non corretto del frustino	
Ogni disobbedienza che comporti l'abbattimento di un qualsiasi elemento che definisce il percorso (es. bandierina, pianta, ecc)	

Il pentatleta infrange le regole ed è penalizzato per:	PENALITA'
Saltare un ostacolo al contrario	Eliminazione (0 punti a Equitazione)
Partire prima del segnale e/o saltare un ostacolo prima dell'inizio del percorso	
Saltare il primo ostacolo senza attraversare la linea di partenza	
Saltare un ostacolo abbattuto prima che venga ricostruito	
Saltare un ostacolo senza che la campana venga suonata	
Saltare un ostacolo dopo due rifiuti o scarto sullo stesso	
Pentatleta o cavallo escono dal campo gara prima della fine del percorso	
Pentatleta o cavallo non più in grado di continuare il percorso	
Prima caduta dell'atleta da cavallo o di entrambi	
Ritiro dalla Gara durante il percorso	
Pentatleta o squadra (staffetta) fuori dal tempo limite	
Non saltare secondo l'ordine prescritto o omettere di saltare un ostacolo (errore di percorso)	
Saltare fuori dal campo Gara	
Dopo il primo rifiuto o disobbedienza, non tentare di saltare un secondo ostacolo o tutti gli elementi di una combinazione la seconda volta prima di andare al successivo	
Non attraversare la linea di arrivo in sella prima di uscire dal campo gara	
Falsa partenza al cambio nella staffetta	
Dopo 3 rifiuti e/o disobbedienze	
Non entrare in campo gara dopo la terza chiamata	
Continuare il riscaldamento e la gara senza il cap	
Disobbedienza per più di 30 secondi	

Il pentatleta infrange le regole ed è penalizzato per:	PENALITA'
Comportamento antisportivo o offesa verso i Giudici	Squalifica
Maltrattamenti e crudeltà verso il cavallo	
Speroni e/o frustino non autorizzati dopo il controllo in campo gara e/o in campo prova o in qualunque altro posto	10 punti o Squalifica
Uso inappropriato del frustino o degli speroni	



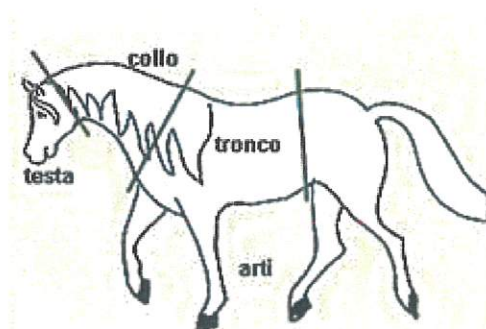
Nozioni di Ippologia



1 – IN QUANTE PARTI PRINCIPALI SI DIVIDE IL CORPO DEL CAVALLO?

Il corpo del cavallo si divide in quattro parti:

TESTA-COLLO-TRONCO-ARTI



2- QUALI SONO I MANTELLI PIU' COMUNI?

I mantelli si dividono in mantelli semplici, composti, pezzati.

Semplici:



Morello: peli e crini neri, pelle e zoccoli neri o molto scuri.



Bianco: peli e crini bianchi, pelle rosa o chiara

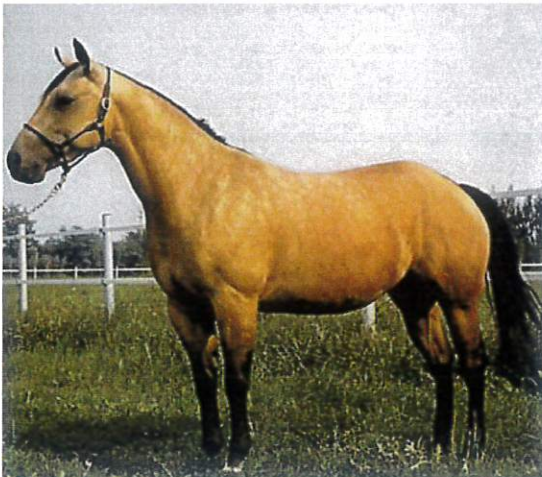


Sauro: peli e crini biondi, fulvi o rossastri.

Composti:



Baio: peli biondi, rossastri o fulvi, estremità e crini neri



Isabella: peli giallastri, estremità e crini neri



Grigio: peli e crini bianchi e peli e crini neri mescolati



Roano: peli bianchi e rossastri mescolati crini ed estremità neri



Ubero: peli e crini bianchi e rossastri

Pezzati:

E' dato da pezzature bianche associate ad uno o più colori degli altri mantelli



3 - COSA SI INTENDE PER STELLA, LISTA E BEVENTE IN BIANCO?



La **Stella**: macchia bianca sulla fronte con contorni irregolari.

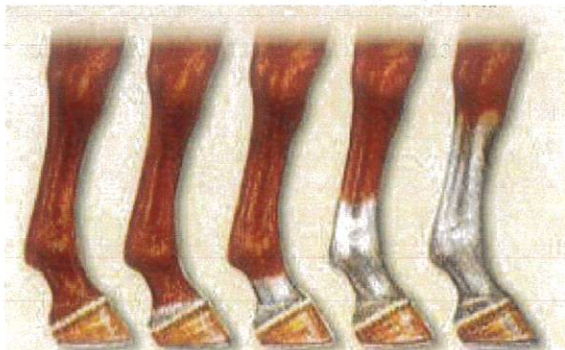


La **Lista**: è una striscia di peli bianchi che scende dalla fronte sino al naso.



Bevente in bianco: macchia bianca sulle labbra del cavallo.

4 – CHE COS'E' E DOVE SI TROVA LA BALZANA?



La Balzana: è una zona di pelo bianco che si trova sugli arti, parte da appena sopra lo zoccolo e può estendersi più o meno in alto.

5 – COSA SI INTENDE PER DATO SEGNALETICO DI UN CAVALLO?

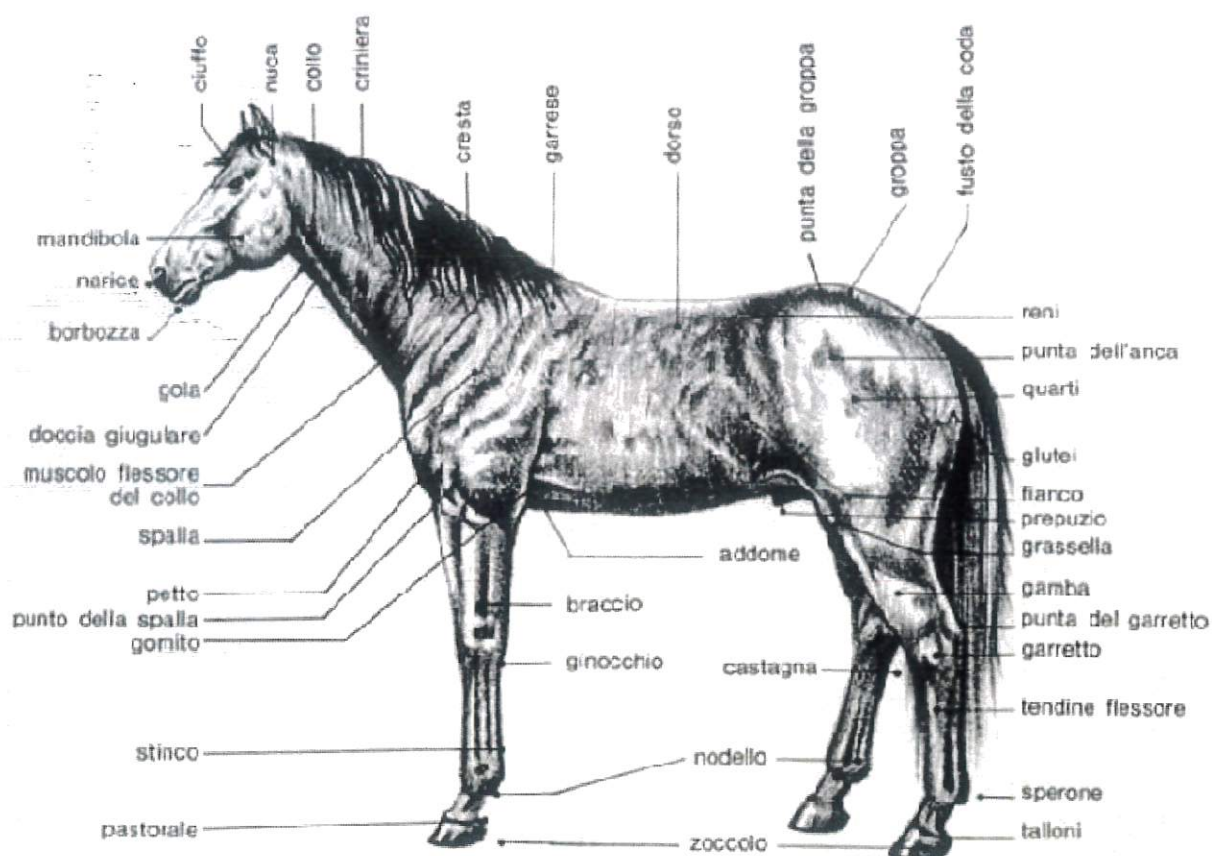
Per dato segnaletico del cavallo si intende: la descrizione dei caratteri esterni che servono ad identificare un cavallo ed a distinguerlo dagli altri.

6 – DOVE SI TROVANO IL GARRESE, IL GARRETTO E LA GRASSELLA?

Il Garrese: è il punto più alto del dorso; si trova dietro la criniera e davanti il dorso, nella zona di incontro tra collo e scapole.

Il Garretto: si trova nell'arto posteriore all'attaccatura della gamba con lo stinco (tibia-metatarso).

La Grassella: È l'articolazione della gamba posteriore che si trova nella parte inferiore del fianco e che corrisponde al ginocchio in un uomo.



7 – SU QUALE RAGIONE ANATOMICA SI MISURA L'ALTEZZA DEL CAVALLO?

Al Garrese.

8 – QUAL E' IL SISTEMA PIU' SICURO PER CONOSCERE L'ETA' DI UN CAVALLO?

L'esame dei denti.

9 – QUANTI DENTI HA UN CAVALLO?

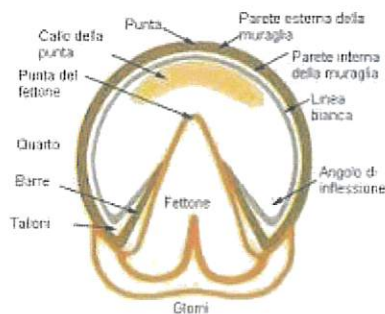
Il maschio ha 40 denti la femmina 36, la differenza consiste nel fatto che i maschi hanno 4 canini.

10 – CHE COS'E' LO ZOCCOLO?



Lo Zoccolo: è l'unghia del piede che avvolgendo l'estremità inferiore dell'arto ovvero la terza falange, contiene e protegge il vivo del piede.

11 - CHE COSA E' IL FETTONE O FORCHETTA?



La Forchetta o Feltone: è una prominenza cornea biforcuta posta al centro della suola dello zoccolo, equivale anatomicamente alla punta delle dita dell'uomo.

12 – COS'E' LA FERRATURA, A COSA SERVE E OGNI QUANTO TEMPO DEVE ESSERE CAMBIATA?



La Ferratura: Per "ferratura" si intende il momento in cui si applica il ferro allo zoccolo del cavallo; tale fase di preparazione può presentare necessità differenti che variano in base alle caratteristiche, alla forma del piede dell'animale. Serve a proteggere l'unghia ed ad impedirne il troppo rapido consumo e deve essere cambiata ogni 4-6 settimane.

13 – COSA SI INTENDE PER FIACCATURA?

La Fiacatura: è una contusione da sfregamento o compressione delle bardature. Solitamente le cause possono essere: poca pulizia della pelle del cavallo, stato di denutrizione, finimenti mal posizionati, durezza delle imbottiture o dei feltri. Si cura con l'immediata rimozione della causa che l'ha determinata, mantenendo pulita la zona e applicando creme specifiche.

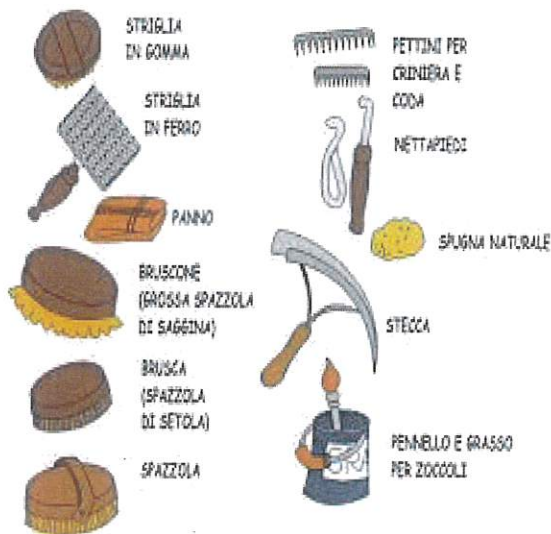
14 – QUALI SONO I PARAMETRI FISIologici A RIPOSO DI UN CAVALLO? (temperatura, atti respiratori e frequenza cardiaca)

La Temperatura: oscilla tra 37.5 ed i 38.5 e si misura per via rettale.

Gli Atti Respiratori: 10-12 atti respiratori al minuto.

La Frequenza cardiaca: dalle 28 alle 40 pulsazioni in un cavallo medio.

15 – COSA SI INTENDE PER “GOVERNO DELLA MANO”? QUALI ATTREZZI SI UTILIZZANO?



Governo della mano: successione di atti che hanno lo scopo di pulire il manto del cavallo.

Attrezzi usati: striglia (di metallo o di gomma), bruscone, brusca, spazzola, panno nettapiedi.

16 – QUALI SONO LE ANDATURE NATURALI DEL CAVALLO?

Passo: andatura camminata, in quattro tempi (anteriore sinistro, posteriore destro, anteriore destro, posteriore sinistro), basculata.

Trotto: è un'andatura saltata, in due tempi, per bipedi laterali (anteriore sinistro-posteriore destro e anteriore destro- posteriore sinistro).

Galoppo: è un'andatura saltata, basculata in tre tempi più una fase sospensione (quattro zampe sollevate), il galoppo si differenzia tra galoppo destro e galoppo sinistro; prendiamo come esempio il galoppo a mano sinistra: posteriore destro, posteriore sinistro + anteriore destro (diagonale), anteriore sinistro, sospensione.

17 – COSA SI INTENDE PER GALOPPO DESTRO O SINISTRO?

Quando nel terzo tempo mette a terra l'anteriore destro o sinistro

18 – QUAL E' LA DIFFERENZA TRA ANDATURA E CADENZA?

La **Cadenza**: il ritmo dell'andatura.

L'**Andatura**: il diverso modo di disporre gli arti per spostarsi da un punto ad un altro (passo-trotto-galoppo).

19 – COSA SI INTENDE PER ANDATURA RIUNITA, MEDIA O ALLUNGATA?

Andatura riunita: è una modalità del passo del trotto e del galoppo. Il cavallo, con l'incollatura arrotondata e la linea frontale sulla verticale o poco più avanti, ha il posteriore notevolmente impegnato sotto la massa, che gli consente di portare facilmente il suo peso. Le falcate sono più corte che nelle altre modalità, ma appare più leggero e più mobile.

Andatura media: è una modalità di tutte e tre le andature. Del passo - del trotto - del galoppo. Le falcate sono più ampie che nella modalità "di lavoro", il cavallo, nella mano si porta un pò più avanti alla verticale.

Andatura allungata: è una modalità del passo, del trotto e del galoppo: le falcate raggiungono il massimo dell'ampiezza possibile.

20 – COSA SI INTENDE PER BIPEBE, QUANTI NE TROVIAMO IN UN CAVALLO?

Bipede: è la riunione di due arti considerati simultanei.

Nel cavallo ci possono essere sei tipi di bipedi: anteriore, posteriore, laterale destro, laterale sinistro, diagonale destro, diagonale sinistro.

21 – COSA SI INTENDE PER POSIZIONE ED ASSETTO DEL CAVALIERE?

Posizione: Per posizione si intende il modo in cui l'uomo dispone le proprie parti del corpo a cavallo.

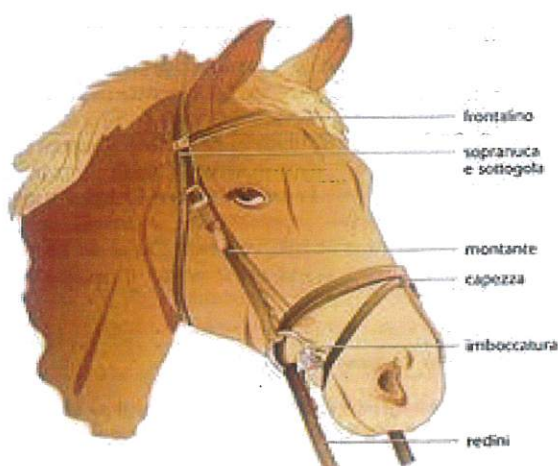
Assetto: La capacità di rimanere in equilibrio costante in tutte le variazioni dinamiche del cavallo riuscendo a mantenere un insieme.

22 – CON QUALI MEZZI IL CAVALIERE COMUNICA LA PROPRIA VOLONTA' AL CAVALLO?

Aiuti primari: assetto, posizione, gambe, mani e voce, con i quali il cavaliere suggerisce al cavallo andatura e direzione.

Aiuti sussidiari: speroni, frustino, imboccatura, martingala e altri finimenti.

23 – CHE COS'E' LA TESTIERA?



La Testiera: è un finimento utilizzato per la comunicazione con il cavallo, viene adattata attorno alla testa del cavallo, ed ha in genere lo scopo di sostenere l'imboccatura.

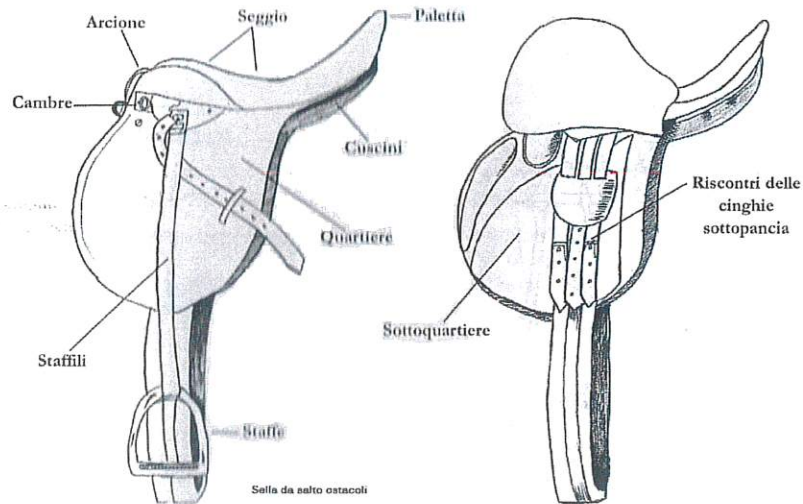
Le parti della testiera sono: frontalino, sottogola, montanti, capezzina, imboccatura e redini.

24 – CHE COS'E' L'IMBOCCATURA?

L'Imboccatura: è il complesso di mezzi applicati alla bocca del cavallo per comunicare attraverso le redini la volontà del cavaliere. Le imboccature in commercio sono moltissime e di diversi materiali, variano a seconda delle esigenze del cavaliere, infatti, ognuna di esse ha un effetto differente. L'imboccatura deve essere sempre adeguata alla misura della bocca del cavallo ed all'esperienza del cavaliere.

25 – IN QUANTE PARTI SI DIVIDE LA SELLA?

Le parti principali della **Sella** sono: arco anteriore, seggio, paletta, cuscino, quartierino, quartiere, porta staffile e riscontri.



26– COSA SI INTENDE PER APPOGGIO E CONTATTO?

Appoggio: è la pressione esercitata dalla bocca del cavallo sulla mano del cavaliere tramite l'imboccatura e la redine.

Contatto: è la capacità di mantenere le redini in tensione senza contrastare, in alcun modo, la bocca del cavallo.

27 – COSA SI INTENDE PER TROTTARE SUL DIAGONALE ESTERNO?

Quando il cavaliere si risiede in sella mentre il cavallo posa a terra l'anteriore esterno.

28 – COSA SI INTENDE PER MANO DESTRA O MANO SINISTRA?

Il binomio è a mano sinistra nel maneggio quando la sua mano sinistra è verso il centro del maneggio e viceversa.

29 – QUALE MANO DEVONO TENERE I CAVALIERI QUANDO SI INCROCIANO IN CAMPO?

La mano destra

30 – QUALI SONO I MOVIMENTI DI MANEGGIO E A COSA SERVONO?

Al fine di poter lavorare a cavallo è necessario effettuare delle figure di maneggio, che possono essere varie e che possono far cambiare o meno il senso di marcia.

Tagliate trasversale: si taglia dalla metà del lato lungo si raggiunge la metà del lato lungo opposto senza cambiare di mano.

Cambiamento trasversale: se il binomio arrivato a metà del lato lungo opposto cambia mano.

Tagliate longitudinale: si taglia dalla metà del lato corto alla metà del lato corto opposto senza cambiare di mano.

Cambiamento longitudinale: se il binomio arrivato a metà del lato corto opposto cambia di mano.

Cambiamento diagonale: si esce dalla pista dopo il secondo angolo del lato corto e si rientra a mano contraria, sulla pista appena prima del primo angolo del lato corto opposto.

Mezza volta: È un semicerchio del diametro di circa 6 – 8 m di diametro, che serve per cambiare mano. In sezione, normalmente, si effettua dalla metà del lato corto e si raggiunge la metà del lato lungo opposto diagonalmente.

Circolo: Si realizza quando il binomio descrive una circonferenza superiore ai 10 m di diametro.

Volta: È una circonferenza dai 6 ai 10 m di diametro, si caratterizza dal fatto che il binomio deve uscire e rientrare nel medesimo punto in cui è stata iniziata la figura.

Le figure di maneggio

