

C

CACCIA ALLA VOLPE Battuta di caccia a cavallo con cani da fiuto (foxhound) che devono stanare e inseguire la volpe.

Vengono organizzate anche cacce alla volpe simulate, chiamate paperhunt, nelle quali la volpe è sostituita da un cavaliere che porta una coda di volpe legata alla cintura; in questo tipo di caccia non vengono utilizzati i cani e il cavaliere che funge da 'volpe deve lasciare cadere dei segnali di carta ogni tanto, in modo che gli inseguitori siano facilitati nell'individuare la sua posizione.

Infine c'è la caccia, detta drag, in cui si utilizzano una coda, detta strusa, o semplicemente degli stracci imbevuti di urina di volpe o di un grasso particolare per stimolare l'istinto dei cani.

CACCIARE (*gerg. equit*) Spingere eccessivamente un cavallo, specialmente in avvicinamento all'ostacolo da saltare o quando l'animale si rifiuta di avanzare.

CADENZA (*equit.*) La velocità di una determinata andatura, ossia la ripetizione regolare, armoniosa, ben marcata, ritmata e uniforme dei movimenti dei quattro arti del cavallo. La cadenza naturale del passo va dai 75 ai 120 m/min.; quella del trotto è di 150/250 m/min.; quella del galoppo va dai 250 m/min. in su.

CADUTA Quando il concorrente si separa dal cavallo e va a toccare il suolo o un altro appoggio. La caduta del cavallo, invece, si verifica quando tocca con la spalla e con l'anca il terreno, oppure un ostacolo e il terreno.

CAGNOLO (*anat*) Cavallo che presenta il bipede anteriore o quello posteriore ruotati internamente, ossia con le punte rivolte verso l'interno. Se il difetto riguarda solamente un arto si dice che il cavallo è cagnolo destro o sinistro.

CALCIARE Il cavallo può calciare con entrambi gli arti posteriori (sgroppata) o con uno solamente, sollevandolo e distendendolo con forza.

- calciare alla bovina (a vacca): quando il cavallo calcia di lato e in avanti.

CAMARRA (*bard.*) Parte della martingala, costituita da una striscia di cuoio che, passando in mezzo agli anteriori del cavallo, viene collegata al sottopancia.

CAMBIAMENTO (*equit.*)

- cambiamento diagonale: figura di rettangolo che si esegue uscendo dalla pista subito dopo il secondo angolo del lato corto, proseguendo in diagonale fino al lato corto opposto, passando per il centro del rettangolo e rientrando, quindi, prima dell'angolo opposto a quello di partenza.
- cambiamento longitudinale: figura di rettangolo che si esegue uscendo dalla pista alla metà del lato corto, proseguendo perpendicolarmente fino alla metà del lato corto opposto, passando per il centro e quindi cambiando di mano.
- cambiamento trasversale: figura di rettangolo che si esegue uscendo dalla pista alla metà del lato lungo, proseguendo perpendicolarmente fino alla metà del lato lungo opposto, passando per il centro e quindi cambiando di mano.
- cambiamento di piede al galoppo: passaggio da galoppo destro a galoppo sinistro, o viceversa, che il cavallo effettua mentre si trova con tutti e quattro i piedi sollevati da terra, in risposta a precise azioni del cavaliere.

CAMBIARE (*equit*)

- a) cambiare di mano: mettersi nella direzione contraria alla precedente. Tale cambio può essere effettuato in vari modi: con una mezza volta o con uno dei vari cambiamenti.
- b) cambiare di galoppo: passare dal galoppo destro a quello sinistro o viceversa.

CAMPANA (*equit*) Strumento di cui la Giuria dispone per comunicare con il concorrente, ad esempio per dare la partenza oppure per interrompere il percorso in seguito a un imprevisto.

CAMPANELLA (*bard.*) Anella situata nella parte laterale posteriore della sella, alla quale possono essere fissate le bisacce.

CAMPO PROVA (*equit.*) Terreno in cui i cavalieri montano e si riscaldano prima di entrare in gara.

CANDELIERE (*equit.*) Tipo di piliere formato da una base d'appoggio e da un'asse verticale su cui sono praticati i fori per l'inserimento delle staffe reggi barriera.

CANNONE (*bard.*)

- a) parte dell'imboccatura che viene introdotta nella bocca del cavallo. Può essere intera (morso) o snodata (filetto).
- b) tipo di imboccatura che, pur essendo priva dello snodo centrale, appartiene alla famiglia dei filetti. E

costituito da un cilindro, collegato a due anelli generalmente mobili, che può essere usato con o senza barbozzale, di circa 2 cm di diametro.

CANTER Termine inglese che indica un galoppo corto. Nelle corse al galoppo è il galoppo raccorciato con cui i cavalli si avviano alla linea di partenza: Deriva dall'espressione "andare a Canterbury".

CAP (*abbigl.*) Copricapo protettivo usato dal cavaliere.

CAPEZZA Serve per legare il cavallo che in scuderia è alloggiato in posta, o durante il suo governo. E detta anche cavezza.

CAPEZZINA (*bard.*) Parte della testiera applicata al muso del cavallo. È collegata a due montanti in modo che stia circa due dita sopra il ferro dell'imboccatura, per impedire a questo di ferire le labbra.

CAPEZZONE (*bard.*) Tipo particolare di capezza, fornita di un apposito anello sulla parte superiore, che serve per lavorare il cavallo alla corda.

CAPOSEZIONE (*equit*) Cavaliere che durante il lavoro in maneggio sta alla testa della sezione, ossia è il primo cavaliere della fila.

CASTRONE Cavallo maschio che non è più intero, cioè che è stato sottoposto all'intervento di castrazione.

CATEGORIA (*equit.*) Tipo di prova che il binomio deve affrontare in una competizione.

CAVALIERE Cavalcatore o soldato a cavallo, uomo a cavallo (cavallerizzo) (ing. rider, horseman).

CAVALLETTI (*equit*) Ostacoli bassi, composti da barriere di legno fissate alle due estremità su piccole basi, che quasi rasentano il terreno e che possono raggiungere un'altezza variabile da 15 a 30 cm e una lunghezza tra i 2 ed i 3 metri. .

CAVASTIVALI (*abbigl.*) Attrezzo utilizzato dal cavaliere per togliersi gli stivali.

CAVEZZA Vd. capezza.

CAVEZZA DI MORO (*anat*) Testa del cavallo che presenta una colorazione molto scura nella sua estremità inferiore rispetto al resto del corpo.

CEDERE (*equit*) Azione che il cavaliere effettua, rilassando la pressione dei pugni o avanzando con le mani in direzione della bocca del cavallo, al fine di ridurre la tensione delle redini sull'imboccatura, senza però perdere il contatto con la bocca stessa.

CENTAURO (*bard.*) Tipo di imboccatura della famiglia dei morsi. È ricoperto di gomma ed è piuttosto grosso: questa caratteristica lo rende un morso poco severo.

CESSIONE ALLA GAMBA Esercizio da eseguire su due piste. È detto anche spalla in fuori o, in inglese, shoulder out. Il cavallo è leggermente piegato solamente all'altezza della nuca, guarda nella direzione opposta a quella di marcia e gli arti del lato interno scavalcano quelli del lato esterno.

CHAMBON (*bard.*) Vd. abbassatesta.

CHAPS (*abbigl.*) Copripantaloni di cuoio che vengono usati in alternativa ai pantaloni e stivali da equitazione. Sono usati per lo più nelle specialità western.

CHIODI (*mascalcia*) Chiodi di forma particolare e varie misure, usati per fissare il ferro allo zoccolo.

CHIAMARE (*gerg. equit*)

a) "tirare" le redini quando il cavallo aumenta spontaneamente di velocità.

b) il cavaliere chiama il cavallo quando tira le redini, specialmente davanti a un ostacolo, per impegnare maggiormente il treno posteriore.

CHIUDIBOCCA (*bard.*) Vd. capezzina.

CIAMBELLA (*bard.*) Protezione di cuoio che si applica alle gambe del cavallo per prevenire eventuali ferite che l'animale potrebbe causarsi coricandosi.

CIANCONATA (*gerg. equit*) Il cavaliere prende una cianconata quando non riesce a seguire il movimento del cavallo nel salto e, anziché mettersi sull'inforcatura e accompagnare la distensione dell'incollatura con il busto e con le mani, casca sulla sella, ostacolando l'azione dell'animale.

CIAPPA (*bard.*) Striscia (ponticello) di cuoio che viene generalmente usata con il pelham, uno dei più comuni tipi di morso che può essere usato con uno o con due paia di redini. Nel primo caso si utilizza un

ponticello di cuoio, detto appunto ciappa, che permette di unire i due anelli dell'imboccatura.

CIMINO (*equit.*) MOZZONE terminale della pioggia della frusta che serve a produrre lo schiocco.

CINCH (*west*) Sottopancia.

CIRCOLO (*equit*) Figura di maneggio, costituita da un cerchio di diametro superiore a quello della volta.

COGGINS TEST (*vet*) Esame sierologico inventato da Coggins nel 1970, che serve per scoprire se il cavallo è affetto da anemia infettiva. Questa malattia si trasmette attraverso sangue infetto a opera di insetti ematofagi come zecche, tafani e zanzare (ma sull'intervento di questi ultimi due insetti c'è molto disaccordo fra i veterinari) o attraverso l'uso di aghi e siringhe non sterilizzate.

COLICA (*vet*) Esistono vari tipi di colica: renale, intestinale, spasmodica, gassosa; i sintomi possono variare a seconda dei casi. Può essere la conseguenza di una cattiva e non regolare alimentazione, di un cambiamento di dieta o di un'insufficiente somministrazione di acqua.

COLLARE (*bard.*) Ne esistono di due tipi: uno costituito da liste di legno che si applica al collo del cavallo per impedirgli di strappare la coperta o di leccarsi le ferite che devono rimarginarsi; l'altro tipo ha un'altezza di pochi centimetri e sostituisce la capezza.

COLLO (*anat*) Detto anche incollatura, costituisce una delle quattro regioni principali in cui si divide il corpo del cavallo. È delimitato anteriormente dalla nuca, dalle parotidi e dalla gola, e posteriormente dal garrese, dalle spalle e dal petto. Il collo svolge la funzione molto importante di bilanciere permettendo al cavallo di regolare il proprio equilibrio nelle varie situazioni.

COMBINAZIONE (*equit.*) Ostacolo combinato, cioè formato da due o tre elementi (gabbia o doppia gabbia), distanti tra loro non meno di 7 e non più di 12 metri.

COMPLETO (*equit.*) Il concorso completo di equitazione, specialità che fa parte del programma olimpico, si articola su tre prove che si svolgono generalmente nell'arco di tre giorni: nell'ordine addestramento, fondo e salto ostacoli.

CONCORSO IPPICO (*equit*) Competizione nella quale il binomio cavallo-cavaliere esegue un percorso a ostacoli. Esistono moltissime formule di gara, a penalità e a punti, e anche diversi sistemi di compilazione delle classifiche, a seconda della Tabella (A o C) adottata nella categoria.

CONTATTO (*equit*) Legame costante, dolce ed elastico che deve esistere tra la mano del cavaliere e la bocca del cavallo per mezzo delle redini e dell'imboccatura. Quando questo contatto, per diverse esigenze, diventa più energico si parla di appoggio.

CONTENIMENTO Contenere un cavallo significa tenerlo fermo per poterlo visitare, tosare, medicare, ecc. I principali metodi di contenimento sono: sollevamento di uno degli arti anteriori, presa della coda, utilizzo di un torcinaso, applicazione di un cappuccio, presa di un orecchio o della pelle del collo.

COPERTA (*gov.*) Generalmente di lana, per proteggere il cavallo durante l'inverno, o di tessuto leggero da usare d'estate quando ad esempio il cavallo è sudato e c'è vento; può essere di tessuto impermeabile per proteggere l'animale dalla pioggia. Può essere dotata di cappuccio per la testa.

COPERTINA (*bard.*) Più correttamente **sottosella**, è una copertina di cotone o di feltro che viene messa tra il dorso del cavallo e la sella per evitare sfregamenti che potrebbero provocare fiaccature.

COPPIETTA (*gerg.*) Calcio dato dall'animale con entrambi i piedi posteriori. È detta anche coppiola o sbarrata.

COPRINUCA (*bard.*) Cuscinetto che viene applicato alla capezza per proteggere la testa del cavallo durante il trasporto.

COPRIRE (*gerg. equit.*)

- a) un cavallo copre quando i movimenti degli anteriori sono ampi, cioè il cavallo ha una falcata lunga. Durante il salto di un ostacolo si dice che un cavallo non copre quando non riesce a saltare in lunghezza l'ostacolo stesso.
- b) si riferisce all'azione del piede posteriore quando la sua orma copre quella del piede anteriore.
- c) lo stallone "copre" la cavalla durante la monta.

CORBA (*vet.*) Rigonfiamento della gamba, dietro al garretto, che può essere provocato da uno stiramento. Appare solitamente nei cavalli da sella e nei trottatori.

CORDA (*bard.*) Dotata di un moschettone a un'estremità da attaccare al capezzone o alla testiera, serve per lavorare i cavalli in tondino o in maneggio. Detta anche longia o longhina.

CORICARSI DA VACCA Difetto del cavallo, che può causare una lesione detta lupia, a carico della borsa sierosa del gomito, in quanto l'animale si corica comprimendo i tessuti molli di questa regione con la branca interna del ferro.

CORNEGGIO (*vet*) Malattia respiratoria cronica, determinata da una paralisi della laringe, che può essere la conseguenza di un attacco di faringite, bronchite, influenza o pleurite. Quando i cavalli affetti da tale malattia sono affaticati, emettono un suono caratteristico, dovuto all'inspirazione forzata. È simile al fischio, con l'unica differenza che in questo caso il suono è alto, mentre nel corneggio è basso.

CORONA (*anat*) Regione cutanea degli arti (anteriori e posteriori) situata tra il pastorale e la muraglia, costituita da una piccola parte della seconda falange. Può essere soggetta a esostosi dette formelle.

CORRIDOIO Pista generalmente circolare od ovale delimitata da un alto recinto in cui si lavorano i cavalli scossi e dove si possono collocare degli ostacoli.

CORTO-GIUNTATO (*anat*) Vd. pastorale corto-giuntato.

CROCE (*equit*) La croce di S. Andrea costituisce uno degli ostacoli dei concorsi ippici ed è formata da due barriere incrociate, disposte a ics in senso verticale.

- croce orizzontale: costituita da due piani verticali che si intersecano diagonalmente. Gli elementi superiori risultano sempre paralleli al suolo.

CROSS-COUNTRY Una prova, in genere la quarta fase della seconda giornata, del concorso completo di equitazione, che si svolge su terreno con ostacoli naturali e costruiti, ma comunque sempre fissi.

CUCCHIAIO (*equit*) Ferro che si inserisce nei pilieri, sul quale vengono appoggiate le barriere dell'ostacolo. È sinonimo di staffa e di forchetta.

CULLAMENTO Difetto di andatura, che consiste in un dondolamento laterale, solitamente a carico del treno posteriore, al passo o al trotto.

CURASNETTE (*gov.*) Attrezzo a forma di uncino che serve per pulire il piede del cavallo per impedire che il fettone marcisca. È detto anche nettapiedi o curapiedi.

CURB BIT (*west*) Morso rigido usato nella monta western.

CUSCINO (*bard.*) Parte imbottita della sella sotto il seggio.

CUTTING (*west*) Specialità della monta western nella quale il concorrente deve entrare a cavallo in una mandria di una trentina di manzi, sceglierne uno e isolarlo dagli altri, in 2 minuti e mezzo.