

G

GABBIA (*equit.*) Ostacolo costituito da due elementi (dritti o larghi) posti a varie distanze.

GALOCHEs (*abbigl.*) Protezioni di gomma per salvaguardare il piede dello stivale del cavaliere dalla pioggia o dal fango.

GALOPPO Andatura naturale, rapida, saltata, basculata, in tre tempi (quattro se si considera il tempo di sospensione, ossia quello in cui il cavallo si trova sollevato da terra con le quattro gambe) e tre battute. Questi i vari tipi di galoppo:

- ordinario: l'orma del piede posteriore copre quella dell'anteriore corrispondente. La velocità del galoppo ordinario è di 350 m/min.
- accorciato o riunito: l'orma del piede posteriore non raggiunge quella dell'anteriore corrispondente. Le falcate sono più corte rispetto agli altri tipi di galoppo.
- di lavoro: andatura intermedia tra il galoppo accorciato e quello medio.
- medio: andatura intermedia tra il galoppo di lavoro e quello allungato; il cavallo avanza con decisione, conservando il suo equilibrio, e allunga le falcate, abbassando leggermente la testa e l'incollatura.
- allungato: l'orma del piede posteriore supera quella dell'anteriore corrispondente. Mantenendo lo stesso ritmo, il cavallo allunga al massimo le sue falcate.
- rovescio: movimento in cui il cavaliere fa galoppare il cavallo sul piede sinistro, pur trovandosi sulla pista a mano destra, ossia galoppa falso volontariamente.
- di corsa: galoppo in quattro tempi (e quattro battute), i piedi del bipede diagonale appoggiano uno dopo l'altro, a differenza del galoppo normale in cui toccano il suolo simultaneamente.
- di maneggio: andatura acquisita dal cavallo tramite un particolare addestramento. Come il galoppo di corsa, è un'andatura a quattro tempi (e quattro battute).
- falso/giusto: il galoppo prende il nome dell'anteriore che chiude la falcata. Si dice, pertanto, che il cavallo galoppa sul piede destro quando, nell'ultimo tempo della falcata, appoggia il piede destro. Il cavallo galoppa giusto quando, lavorando sulla pista a mano destra, galoppa sul piede destro e, lavorando a mano sinistra, galoppa sul piede sinistro. Si dice, invece, che il cavallo galoppa falso quando, trovandosi ad esempio sulla pista a mano destra e ricevendo dal cavaliere gli aiuti per partire al galoppo destro, l'animale prende il galoppo sinistro.

GAMBALI (*abbigl.*)(*ghette*) Protezioni di cuoio, o altro materiale, che si legano con delle fibbie alla gamba del cavaliere, usate insieme ad appositi stivaletti in sostituzione degli stivali.

GAMBRE (*bard.*) Anelli situati nella parte anteriore della sella, a cui vengono allacciate le cinghiette della martingala.

GARRESE (*anat*) Regione del tronco situata tra la fine dell'incollatura e l'inizio del dorso in cui si inseriscono i muscoli che controllano il sollevamento del bipede anteriore e il movimento delle spalle.

GARRETTO (*anat.*) Regione degli arti posteriori, di cui ne costituisce l'articolazione principale, situata tra la gamba e lo stinco.

GENEROSO Cavallo che salta gli ostacoli anche se il cavaliere commette degli errori o se lo ostacola nei suoi movimenti, perché poco esperto.

GESTO (*equit.*) Posizione che il cavallo assume in parabola. Si dice che un cavallo ha un bel gesto quando salta raccogliendo bene gli anteriori, flettendo gli avambracci e inarcando la schiena.

GINNASTICARE Far svolgere al cavallo esercizi mirati allo sviluppo armonico della struttura muscolare.

GINOCCHIERE (*bard.*) Protezioni di tessuto morbido e ricoperte di cuoio che vengono applicate ai ginocchi dell'animale per salvaguardarli da eventuali contusioni. Vengono generalmente utilizzate durante il trasporto dell'animale in van oppure quando lo si lavora scosso in corridoio.

GIOSTRA Attrezzatura di forma circolare, alla quale vengono legati i cavalli e che può essere fatta girare a varie velocità a seconda del suo utilizzo: può raggiungere una velocità di 10 km/h. Si usa per passeggiare i cavalli, per farli asciugare dopo il lavoro, oppure a una velocità superiore per farli lavorare.

GIOVANE CAVALIERE (*equit*) Cavaliere o amazzone tra i 16 e i 21 anni. Corrisponde alla qualifica internazionale "Young Rider".

GIOVANI CAVALLI (*equit*) Possono essere qualificati Giovani Cavalli i soggetti di ogni razza e paese che abbiano 6 anni.

GIUMENTA (*zool.*) Cavalla di età superiore a 4 anni.

GOGUE (*bard.*) Tipo di abbassatesta costituito da una cinghia di cuoio che viene allacciata al sottopancia, quindi passa tra gli anteriori del cavallo e, all'altezza del petto, si divide in due parti che terminano con un anello. A ognuno di questi anelli va agganciata una corda, per mezzo di un piccolo moschettone, che viene poi infilata in un anello di un sopracapo addizionale e che scende, scorrendo lungo i montanti dell'imboccatura, fino a passare negli anelli del filetto e venire quindi agganciata all'anello della cinghia di cuoio, all'altezza del petto del cavallo.

GOVERNO DELLA MANO (*gov.*) Insieme delle operazioni eseguite al fine di pulire il cavallo: in questo modo si eliminano sporcizia, sudore ed eventuali parassiti che vivono sulla superficie del corpo, rispettando condizioni di igiene.

GRAFICO (*equit*) Documento ufficiale redatto dal direttore di campo dove è disegnato il percorso che i concorrenti dovranno effettuare.

GRANDE (*gerg. equit.*) Un cavallo salta grande quando, davanti all'ostacolo, stacca gli anteriori da terra troppo in anticipo rispetto alla battuta ideale.

GRASSO (*gov.*) Molto importante per conservare un piede sano. Non serve, come in genere si crede, per rendere l'unghia morbida quanto per impedire l'evaporazione dell'umidità dello zoccolo e per evitare che questo venga imbibito in maniera eccessiva da quella esterna.

GRIGIO (*anat*) Tipo di mantello composto, detto anche leardo, formato dall'unione di due colori (bianco e nero) mescolati. A volte si nota anche la presenza di peli rossi o giallo chiari: in questo caso si parla di mantello ternario (a tre colori). Le estremità e i crini hanno sempre il colore del fondo del mantello. I puledri dei cavalli grigi presentano una colorazione più scura, a volte addirittura nera.

GROOM (*gerg. equit*) Termine inglese che indica la persona addetta alla cura dei cavalli. In italiano "artiere".

GROPPA IN DENTRO (*equit.*) Detta anche testa al muro o travers, usando l'equivalente francese. A differenza della spalla in fuori, in cui il cavallo tiene la testa leggermente rivolta verso destra mentre avanza verso sinistra, nella groppa in dentro il cavallo è piegato attorno alla gamba interna verso la direzione di marcia. Gli arti del lato esterno scavalcano quelli del lato interno. Quando l'esercizio viene eseguito lungo la parete il cavallo deve formare un angolo di circa 30° con la direzione di marcia.

GROPPA IN FUORI (*equit.*) Detta anche groppa al muro o renvers, usando l'equivalente francese. Rappresenta il movimento inverso della groppa in dentro, in cui il cavallo si trova con la groppa, invece della testa, vicina alla parete.