La Morfologia del Quarter Horse

written by Rivista di Agraria.org | 3 giugno 2005
di Beatrice Lepre

L'AQHA non ha mai redatto uno standard di razza, sebbene le caratteristiche morfologiche del Quarter Horse siano esemplificate e riconosciute.

I tipici Quarter Horse sono quelli che partecipano quasi esclusivamente a gare di morfologia (Halter), ma i cavalli specializzati in altre discipline, e selezionati negli anni per linee di sangue a diversa attitudine, risultano, in genere, più leggeri e comunque diversi morfologicamente.
Il Quarter Horse standard è un cavallo estremamente compatto e solido alto circa 1,60 m con un peso che varia tra 350 ed i 550 Kg. Ha una struttura di tipo meso – dolicomorfo ed è dotato di una possente muscolatura che è forse, la caratteristica saliente della razza.

La forma e la caratteristiche della testa sono studiate dai selezionatori in relazione alla conformazione del corpo ed al lavoro del cavallo.
La testa è corta e larga con ampie narici e profilo rettilineo. E' quindi poco pesante e insieme al collo, muscoloso e di giusta lunghezza, bilancia perfettamente i movimenti del cavallo.
Una testa troppo lunga tenderebbe a sbilanciare l'animale, mentre una troppo corta non permetterebbe un adeguato riscaldamento dell'aria al suo passaggio nelle narici e la bocca non avrebbe spazio a sufficienza per denti adatti ad una buona masticazione. Le narici sono ampie ed il profilo è rettilineo; questo permette il passaggio di una grande quantità d'aria, ed in ultima analisi, consentano un'adeguata ossigenazione delle imponenti masse muscolari. Il Quarter Horse "classico" da un'impressione di solidità e forza. Paradossalmente è stata la ricerca di queste caratteristiche estetiche a far sì che i cavalli per le gare di morfologia diventassero sempre più imponenti e sempre meno atleti.
Gli animali provenienti da linee di sangue diverse da quelle impiegate per le gare di morfologia sono tutti più leggeri e più agili, anche se leggermente differenti fra loro in relazione alla loro specializzazione atletica. Queste differenze di conformazione sono state una logica conseguenza della trasformazione di un cavallo da lavoro in un cavallo atleta scelto per essere il migliore in una determinata disciplina, Oggi anche i cavalli selezionati per il lavoro con i vitelli sono cavalli da competizione, e sebbene abbiano conservato quello che è chiamato "cow sense" (istinto alla gestione della mandria), difficilmente potrebbero lavorare nelle praterie come facevano i loro antenati.
Ma la caratteristica principale di questa razza è lo sviluppo della muscolatura che spiega la potenza che questo cavallo può produrre. Questa muscolatura è evidente nel dorso e nella groppa, ed è messa in risalto dagli arti sottile e dai piedi molto piccoli. Le caratteristiche del Quarter Horse sono state fissate in base a quelle che erano le esigenze dei mandriani nel lavoro quotidiano con i vitelli, La groppa è molto lunga, fortemente inclinata. Questa caratteristica gli permette di portare i posteriori sotto di se al momento dello stop o sliding stop, che oggi è una manovra tipica delle gare di reining, ma che in passato serviva ai cowboy per arrestare improvvisamente il galoppo del cavallo senza venir sbalzati dalla sella. Lo sviluppo della groppa gli permette anche di mantenere un buon equilibrio sugli arti posteriori, rendendo particolarmente libero ed elastico il galoppo e consentendo stop e cambi di direzioni molto veloci. Al trotto questo cavallo si fa apprezzare non solo per l'azione piana ed estesa della parte anteriore del corpo, che riceve la spinta dal potente posteriore, ma anche per i movimenti leggeri ed uniformi, che consentono al cavaliere di percorrere lunghi tragitti in modo confortevole. La fluidità dei movimenti è favorita anche dalla spalla lunga e ben angolata che permette all'animale di progredire con lunghi passi
senza staccarsi troppo dal terreno. Gli arti risultano sottili, se messi a confronto con l'imponente struttura del tronco, ma sono in genere robusti, di bella forma e presentano articolazioni larghe, stinchi con tendini asciutti ben staccati e pastorali di media larghezza. Il petto e gli avambracci del Quarter Horse sono massicci e garantiscono uno scatto potente. Il garrese non è molto pronunciato, il dorso è medio – lungo, le costole sono ben inclinate ed i lombi non sono molto estesi. Osservando l'orientamento e l'altezza dei vari segmenti della colonna vertebrale possiamo notare che le vertebre lombari sono più alte di alcuni centimetri rispetto alle ultime cervicali. Questa conformazione è tipica degli sprinter ed il dislivello tra lombi e la base del collo può raggiungere i 10 cm nei cavalli

di linee di sangue specializzate in gare di velocità.

I **colori riconosciuti dall'AQHA** sono descritti nell'Official Handbook dell'associazione:
– Baio (bay): colore esteso del mantello dal marrone al marrone rossiccio; coda e criniera nera, normalmente nero sulla parte inferiore delle zampe.
– Nero (black): colore del mantello nero, senza aree chiare. Coda e criniere nere.
– Marrone (brown): colore del mantello marrone o nero con aree chiare sul muso attorno agli occhi, sui fianchi e all'interno della parte superiore delle zampe. Coda e criniera nera.
– Sauro (sorrel): colore del mantello rossiccio o rosso ramato, coda e criniera solitamente dello stesso colore, talvolta bionda.
– Castano Biondo (chestnut): colore del mantello rosso scuro o rosso marrone, coda e criniera solitamente rosso scuro e rosso mattone, talvolta bionde.
– Daino (dun): colore del corpo gialliccio o dorato; coda e criniera nera, marrone, bianca o mista: per lo più ha una striscia dorsale, strisce zebrate sulle zampe ed una striscia trasversale sopra al garrese.
– Daino Rosso (red dun): una sottospecie del tipo daino, con mantello gialliccio o color carne; coda, criniera e striscia dorsale rossa.
– Grullo: mantello color fumo o topo (non un misto tra peli bianchi e peli nei, ogni pelo è color topo); coda e criniera nere; per lo più striscia dorsale nera e parte inferiore della zampa nera.
– Isabella (buckskin): colore del mantello gialliccio o dorato: coda e criniera nera, solitamente nero sulla parte inferiore delle zampe. L'isabella non ha striscia dorsale.
– Palomino: colore del mantello giallo-oro; coda e criniera bianche. Il Palomino non ha striscia dorsale.
– Grigio (gray): misto di peli banchi con peli di qualsiasi altro colore; spesso nasce scuro, o quasi scuro e diventa chiaro con l'età, con la comparsa di un maggior numero di peli bianchi.
– Roano Rosso (red roan): mantello misto, più o meno uniforme di peli bianchi e rossi, solitamente più scuri sulla testa che sulle zampe; può avere coda e criniera nera, rossa o bionda.
– Roano Blu (blue roan): mantello misto più o meno uniforme di peli bianchi, con peli neri sul corpo, solitamente più scuri sulla testa e sulla parte inferiore delle zampe; può esserci la presenza di pochi peli rossi.

Stallone Quarter Horse
(foto Associazione Provinciale Allevatori Firenze)

Vari tipi d'andature
Il passo: è un'andatura a quattro tempi. Se il cavallo inizia a camminare sollevando il posteriore destro, seguirà l'anteriore destro, poi il posteriore sinistro ed infine l'anteriore sinistro.
Dopo aver preso un leggerissimo contatto attraverso l'imboccatura, la cui azione deve ottenere una flessione dell'incollatura del cavallo (la posizione ideale è quella con la nuca allineata alla stessa altezza del garrese), si rilasciano le redini e si sollecita il movimento in avanti con la voce e avvolgendolo leggermente con le gambe, il cui compito potrebbe essere quello d'intervenire immediatamente se non dovesse avanzare verso la direzione voluta o l'andatura non dovesse avere un impulso adeguato. Ricordatevi anche che le redini devono restare morbide senza però oscillare troppo; anche in questo caso l'obiettivo è quello di poter intervenire con un immediato richiamo dell'incollatura qualora il cavallo dovesse alzare la testa. Quando il cavallo cede, si devono rilassare le redini. Così facendo il cavallo impara presto che il nostro rispetto è il riconoscimento della sua ubbidienza. Ricordatevi che essere rispettosi non significa però rinunciare a correggere immediatamente gli errori del cavallo fino ad essere anche costretti a punire la sua negligenza per essere poi subito pronti a lodarlo per la sua obbedienza; guai ai vizi!
Il piccolo trotto è un'andatura a due tempi in cui le gambe del cavallo avanzano in diagonale due a due in un movimento simultaneo. Ad ogni falcata, l'anteriore destro avanza simultaneamente al posteriore sinistro e così viceversa per un ciclo completo in due movimenti. Quindi se il cavallo parte con il posteriore sinistro, l'altra gamba del movimento sarà l'anteriore destro. Fra ogni spostamento diagonale c'è un momento di sospensione.
Per quest'andatura il cavaliere si affonda nella sella, ma rimane rilassato per assorbire il movimento. Il corpo mantiene la posizione corretta. L' aiuto per ottenere quest'andatura è quello di premere con entrambe le gambe. Appena il cavallo trotta le gambe devono diminuire la pressione. E' importante che il cavaliere sembri immobile

durante quest'andatura, e per ammortizzare il movimento al piccolo trotto occorre flettere e distendere le ginocchia e le caviglie.
Il trotto battuto. Quando il cavallo allunga le falcate, il trotto seduto diventa scomodo ed il cavaliere può allora essere costretto a battere la sella; si esegue sollevandosi dalla sella un tempo su due. In altre parole, un tempo in posizione seduta e un tempo in posizione sollevata..
La diagonale.
Se l'anteriore destro tocca il suolo quando il cavaliere è in posizione seduta, il cavaliere si trova sulla diagonale destra. Se l'anteriore sinistro tocca il suolo quando il cavaliere è in posizione seduta, il cavaliere è sulla diagonale sinistra. Se il cavaliere desidera cambiare diagonale, deve rimanere seduto oppure stare sollevato per due tempi. La buona diagonale è una diagonale esterna: se il cavaliere gira verso sinistra, deve essere su una diagonale destra, in altre parole, il cavaliere si solleva, quando l'anteriore destro si alza dal suolo.
Il trotto battuto è utile ed essenziale nell'equitazione western per i motivi seguenti:
– Aiuta a sviluppare l'impulso necessario al cavallo.
– Aiuta a sciogliere cavallo e cavaliere.
– Aiuta a bruciare l'energia di un cavallo eccitato.
– Protegge la schiena del cavallo.
– Aiuta a partire al galoppo sul piede giusto.
Il galoppo lento: è un'andatura a tre tempi, seguita da un momento di sospensione. Il cavallo parte al galoppo con il posteriore esterno, quindi muove contemporaneamente posteriore interno ed anteriore esterno ed infine per ultimo l'anteriore interno. (es.-posteriore destro, posteriore sinistro ed anteriore destro contemporaneamente, anteriore sinistro). Si dice che il cavallo è sul piede giusto quando in un cerchio a mano destra o durante una volta a destra galoppa a destra. Si dice che il cavallo galoppa sbagliato o "falso", quando in un cerchio o in una svolta a destra galoppa sul piede sinistro. Si dice che il cavallo è disunito, quando galoppa a destra sugli anteriori e a sinistra sui posteriori o viceversa.
Il galoppo veloce: è l'andatura più veloce ed ha quattro tempi distinti. Il cavallo aumenta la cadenza tanto che il secondo tempo del galoppo lento si disunisce, e cioè l'arto posteriore tocca il terreno un attimo prima dell'anteriore (es. -posteriore destro, posteriore sinistro, anteriore destro, anteriore sinistro). Si può osservare quest'andatura nelle gare a tempo (quarto di miglio, barrel racing) o prima di uno sliding stop in una gara di reining.
Al galoppo lento il corpo del cavaliere deve restare diritto. Il peso si deve spostare leggermente sullo stesso lato dell'aiuto della gamba che sarà immediatamente utilizzata appena dietro il sottopancia, il che indica al cavallo di impegnare il posteriore e partire al galoppo con il piede giusto. E' importante che il cavaliere mantenga le spalle dritte e che non ruoti la parte superiore del corpo. Si devono utilizzare gli aiuti con le mani in modo naturale, secondo le correzioni da eseguire alla posizione del corpo del cavallo, ma si devono utilizzare sempre prima dell'aiuto con le gambe.

Differenza sostanziale tra trotto e galoppo e il passo, esattamente è importante la posizione delle zampe del cavallo nei vari tempi di corsa. Nel trotto quando la zampa del cavallo anteriore tocca terra, la zampa posteriore al suo lato opposto deve essere a terra, le altre due zampe devono essere sollevate da terra, per chiarire meglio, quando la zampa anteriore destra tocca terra, dovrà toccare terra la zampa posteriore sinistra, con la zampa anteriore sinistra e posteriore destra sollevate da terra e viceversa.
Nel galoppo quando le zampe anteriori del cavallo toccano terra, sono sollevate le zampe posteriori e viceversa.

Lo stop. Il cavaliere deve prevenire lo spostamento in avanti del corpo sedendosi profondamente nella sella, e quindi, aumentando il peso sulle staffe mentre impartisce un aiuto verbale (whoa!) e un aiuto con entrambe le redini dirette -"equilibratrici", ottiene lo stop del cavallo.
La stessa tecnica di base è da applicarsi anche nel caso di transizioni d'andatura discendenti, ciò che cambia è solo il tipo d'aiuto verbale (ad es. easy!).

Come indietreggiare. Per fare indietreggiare correttamente il cavallo quando si è in sella, dopo aver preso un leggerissimo contatto attraverso l'imboccatura, la cui azione deve ottenere una flessione dell'incollatura del cavallo, si sollecita il movimento indietro con la voce (back) e avvolgendolo leggermente con le gambe.

Beatrice Lepri, laureata in Scienze delle Produzioni Animali all'Universita' di Pisa, vanta quasi due lustri di esperienze maturate presso l'Associazione Italiana Quarter Horse. E' anche allevatrice di cavalli. Curriculum vitae >>>