Concorso Completo di Equitazione

written by Rivista di Agraria.org | 17 gennaio 2010
di Gianni Balzaretti

Il Concorso Completo di Equitazione (C.C.E.) è una manifestazione sportiva effettuata a cavallo che raggruppa tre "sottodiscipline" equestri: l'addestramento (detto anche "*dressage*"), il percorso di campagna (o "*cross-country*") e il concorso ippico di salto ostacoli (o semplicemente "*salto*").
Il "Concorso Completo di Equitazione" nasce dal Campionato del cavallo d'arme al quale alla fine d'ogni anno (dai primi anni del 1900) in tutti gli eserciti d'Europa e oltre oceano gli ufficiali di cavalleria erano obbligati a partecipare con il proprio cavallo di servizio per dimostrare il grado di addestramento raggiunto unitamente a quello del loro cavallo.
La finalità era ottenere un cavallo e un cavaliere idonei per scopi bellici. Non c'era niente di "sportivo", nel significato che diamo oggi noi alla parola sport, in quello che si faceva allora.
Fu introdotto per la prima volta nell'olimpiade di Stoccolma nel 1912. La prova era durissima. Durissima la prova di fondo.
Basti sapere che il primo giorno il cavallo doveva percorrere 55 km in 4 ore e 5 km di cross con 12 ostacoli in 15 minuti. I militari allora la facevano da padroni e in sostanza avevano in mano l'equitazione. Con il passare dei quadrienni olimpici il completo si è modificato per arrivare, dopo la Seconda guerra mondiale, alla formula che è rimasta sostanzialmente la stessa fino all'olimpiade di Sydney 2000.
Il primo che pensò di raggruppare in un campo ostacoli gli ostacoli che si trovavano in campagna per esercitare cavalli e cavalieri fu Federico Caprilli (Livorno, 1868 – Torino, 1907, Ufficiale della Cavalleria italiana) alla fine dell'Ottocento.
Caprilli stabilì "i principi e le regole" per il superamento degli ostacoli secondo le leggi naturali. Egli le intuì soltanto con il buon senso e la sua straordinaria sensibilità, senza conoscere allora elementi di biomeccanica.
Le prove Olimpiche e di similare importanza si svolgono in tre giorni. Nel primo si svolge l'addestramento, nel secondo la prova di campagna, nel terzo il concorso di salto ostacoli. Un'ispezione veterinaria precede l'inizio gara e un'altra avviene prima della terza prova. Le visite servono per accertare che il cavallo sia in grado di proseguire la gara (esente da traumi, zoppie o altri inconvenienti).
E' prevista anche un'altra formula di gara dove invece si tende a ridurre a due le giornate di competizione: nella prima si effettuano l'addestramento e il salto ostacoli e nella seconda il solo cross-country senza le marce e lo steeple (*two day event*).
La decisione attuale della F.E.I. (Federazione Equestre Internazionale) è comunque quella di effettuare la prova di cross anche nei "*three day events*" senza più le marce e lo *steeple* come alle recenti Olimpiadi di Atene (la cui denominazione è diventata "C.I.C." anziché C.C.E.I.).
Infine, per l'allenamento, la diffusione e la crescita sportiva di cavalli ed allievi del Concorso Completo, e non ultimo per ovvi motivi pratici, sono organizzate gare svolte in una sola giornata (e gare di una certa importanza, comunque…) che sono denominate Concorso Completo di Equitazione Ridotto o più semplicemente "*One-day*" secondo l'uso corrente.
La sequenza delle prove rimane Addestramento – Salto (di solito il mattino) – Cross (di pomeriggio).
Per la completezza delle notizie si può visualizzare il regolamento e la regolamentazione del Concorso Completo in Italia all'indirizzo www.fise.it , area Concorso Completo a cui si rimanda.
Quello che prenderemo ora in esame è finalizzato a fornire un piccolo vademecum per la partecipazione ad una categoria di livello medio (3 o 4) di completo, categorie che sono fra le più diffuse come programmazione "one-day", in una scala che va dalla categoria 1 alla categoria 6.

Prova di addestramento
Lo scopo di questa prova è di verificare il corretto "dialogo" tra cavallo e cavaliere mediante l'esecuzione di movimenti prescritti (grafico della ripresa) che il cavaliere deve conoscere ed eseguire a memoria in un campo gara delle dimensioni di 20 metri x 60 (o, in alternativa 20 x 40) vuoto al suo interno e il cui perimetro è delimitato da una piccola recinzione bianca (alta circa venti centimetri) dove sono poste in determinati punti delle tabelle

sulle quali sono disegnate delle lettere di riferimento. Il tutto viene chiamato genericamente *rettangolo*. La tenuta di gara è quella classica: giacca nera da concorso (blu per le signore) con porta numero al busto. Si è giudicati da uno o più giudici che, in base all'esecuzione delle varie figure del grafico, esprimono il giudizio con un voto che va dal valore zero al dieci per ciascuna figura.
Il cavallo va sellato con una copertina bianca, un eventuale sottosella di agnello o gel, la bardatura in ordine, la staffatura un po' più lunga di quella usata per il salto.
La lunghezza della staffatura va regolata in modo che il cavaliere, seduto "profondamente" verso l'avanti basso della sella e in modo simmetrico, sollevando leggermente le gambe, infili "automaticamente" il piede e trovi appoggio sulla panca della staffa. In pratica, se da cavallo lasciasse cadere liberamente la gamba verso terra, la panca della staffa si troverebbe tra il malleolo e la suola.
La successione delle varie figure viene chiamata la "ripresa". Esistono varie riprese in relazione alla difficoltà della categoria. Occorre cercare di ottenere il cavallo il più possibile "pronto e rispondente".
Nel lavoro preparatorio del campo prova, si provano appunto le "figure e i disegni", anche con sequenze diverse, che saranno poi presentate nel rettangolo di gara.

Il cavaliere deve mettete attenzione e concentrazione, guardare avanti e in lontananza. E' necessario agire con progressione, delicatezza e sensibilità. Meglio comunicare prima di tutto con azioni di posizione del corpo, di inforcatura e, infine, di mani (peso, gambe, redini del cavaliere).
L'ottimale della preparazione è ottenere, prima di tutto, il cavallo "calmo e in avanti" sul quale poi si possono applicare richieste precise. Cambiando le "figure" e il posto dove iniziarle e terminarle si chiede una maggior attenzione al cavallo.
Se state cavalcando un cavallo un po' più nervoso ed eccitabile della media, non utilizzate comunque farmaci calmanti, mangimi prodigiosi o altre "panacee" miracolose.
Accettatelo per come è e cercate di migliorarlo con la calma e la leggerezza. Quando voi avrete fatto il possibile solo con i vostri mezzi, avrete già raggiunto un grande risultato, anche se sarete in fondo alla classifica.
Oggigiorno l'influenza della prova dell'addestramento sul risultato complessivo è *notevolmente aumentata*, ma questo non vi deve turbare più di tanto: se anche non sarete "perfetti", la gara sarà comunque ancora lunga….
Se il "lavoro in piano", a casa, è stato fatto frettolosamente e con poca dedizione, certo non potrete pensare di riuscire a mascherare davanti al giudice…e i risultati saranno evidenti!

<u>Cerchiamo ora di identificarci in un cavaliere che affronta la gara…</u>
Se avete un cavallo pigro, aiutatevi, in campo prova, con la frusta da lavoro in piano…
Piantare gli speroni nel costato del cavallo è spesso solo punitivo e non produce impulso ma irritazione.
Un cavallo che si trova per la prima volta in un luogo nuovo, specie se giovane, certamente sarà molto più teso, sensibile ed emotivo di un altro che già conosce il posto. I cavalli giovani devono acquisire esperienza e familiarità in modo progressivo e dolce.
Cercate di eseguire una prova per *verificare a voi stessi quanto dialogo riuscite a instaurare con il vostro compagno e non quanto potete impressionare favorevolmente i giudici*!
Attenzione: prima di iniziare la prova è necessario togliere al cavallo tutte le protezioni (fasce, stinchiere, paranocche, paraglomi etc. e lasciare il frustino, pena l'eliminazione!).
Prima di entrare, si passa attorno al rettangolo normalmente al trotto. Sul lato corto, dove ci sono i giudici, mettetevi al passo (di solito gli spazi non sono abbondanti…), salutate ed eventualmente presentatevi. Riprendete il trotto (o il galoppo) e attendete il segnale di ingresso (campana o clacson…) se già non vi è stato dato. Ricordatevi che dal segnale al vostro ingresso non devono trascorrere più di 45 secondi…
In rettangolo guardate sempre "avanti e in lontananza", conservate la decontrazione e non fatevi prendere dalla fretta o dall'affanno. Preparate la figura successiva mentalmente e con un leggero anticipo.
Impulso, decontrazione, leggerezza e intesa con il cavallo: ecco quello che dovete cercare…
Un *buon* giudizio (voti medio alti) è spesso conseguenza di un buon lavoro.
Un *cattivo* giudizio (voti medio bassi) è spesso conseguenza di incomprensione e disarmonia tra il binomio.
Può darsi che montiate un cavallo che non "stupisca" per la qualità dell'andatura e che riesca ad esprimersi al

meglio sul salto. Se siete riusciti a fare una ripresa fluida e precisa, con un giudice corretto che non si lascia "distrarre" dal fatto che non siete sufficientemente "conosciuti", potrete ottenere anche una buona valutazione relativa. A volte però, sentito il punteggio, vi prende un po' di amarezza perché eravate convinti di avere fatto meglio...
Leggete le schede di valutazione e i commenti del/dei giudice/giudici. Di solito i cavalieri tendono a minimizzare i propri errori e le imprecisioni adducendosi ogni volta una condizione di scusante. Ma, razionalmente e normalmente, non è non è così!

Percorso di salto ostacoli
In un completo di questo tipo (One-day), di solito, la prova di salto ostacoli deve essere eseguita entro 45 minuti dalla precedente (addestramento). Si svolge in un terreno delimitato al cui interno si trovano da 8 a 12 ostacoli composti da barriere mobili. Essi devono essere superati senza errori e in un tempo determinato (ma possono essere abbattuti dal cavallo). Pur disponendo di una giuria, non c'è un giudizio come nell'addestramento ma si contano solo gli errori di abbattimento e/o disobbedienza e/o di supero del tempo accordato. La preparazione si può eseguire in uno spazio apposito nelle vicinanze chiamato *campo prova*.
Se i campi di prova e di gara sono in sabbia e offrono una buona aderenza, potrebbe non essere necessario applicare i ramponcini ai ferri per migliorare l'aderenza.
Se in entrambi i campi troviamo il fondo in erba e il terreno è scivoloso in superficie (lo zoccolo cioè non tende ad "affondare" ma a "pattinare") o è un terreno ondulato, meglio metterli ai 4 ferri.
Nel caso di fondo in erba particolarmente "morbido" e pianeggiante potrebbe essere necessario applicarli solo ai posteriori.
La situazione più brutta é quella che si verifica quando c'è il campo prova in sabbia e il campo gara in erba, magari con il fondo leggermente scivoloso a causa della rugiada che ancora non è evaporata (essendo normalmente di mattina). In questo caso, mettete i ramponcini sia agli anteriori sia ai posteriori e fate molta attenzione: il cavallo, svolgendo la preparazione su fondo in sabbia, ha normalmente una buona aderenza sia in girata che in battuta.
Cambiando repentinamente terreno, e non avendo a disposizione che il tragitto dall'ingresso alla giuria, il cavallo fatica non poco a trovare equilibrio, soprattutto se il campo è umido in superficie (la famosa rugiada...) e ondulato.
Quello che potete fare é solo un giro molto ampio per portarvi al saluto e un altrettanto ampio giro prima di passare la linea di partenza...
Occorre però tenere presente che:
• 1°) da quando la giuria suona la campana a quando passate la partenza non deve passare più di 45 secondi, pena l'eliminazione.
• 2°) che una volta suonata la campanella (e quindi nel limite dei 45 secondi) dovrete attraversare la linea di partenza per portarvi al numero uno.
• 3°) se ci sono molti concorrenti sarete esentati dal saluto alla giuria o/e vi suoneranno la campanella appena entrerete in campo...
In questa condizione, provate a fare le curve (almeno nella parte iniziale del percorso) sufficientemente "comode" ma senza perdere troppo tempo (1 punto di penalità per ogni secondo fuori tempo!)
Cercate inoltre di entrare in campo con il cavallo il più possibile "rotondo" mantenendolo tale anche mentre passate dal campo prova al campo gara. Probabilmente i primi salti saranno comunque condizionati dal "pattinamento" e molto potrà dipendere dal caso...
Se servono i ramponcini anche davanti (allora è preferibile metterli almeno ai posteriori già prima della prova di addestramento) è utile avere un assistente che vi tiene il cavallo mentre li applicate...Bisogna fare bene e in fretta...
Anche qui la tenuta di gara è quella classica: giacca da concorso con porta numero al busto.

Indossate il caschetto rigido. Mettete le protezioni agli arti del cavallo, l'eventuale martingala con forchetta (ricordatevi, in questo caso, di avere le "olive" alle redini), accorciate la staffatura (due o tre punti, ma dipende dalla distanza che c'è tra punto e punto...), prendete la frusta da salto.
Ora, se volete (o "dovete", sempre meglio...) prendere visione del percorso, vi recate a piedi (da soli se siete

abbastanza esperti o accompagnati dal vostro istruttore) nel campo gara facendo attenzione agli altri concorrenti che di volta in volta, a cavallo, eseguono i vari percorsi (anche non quello della vostra categoria…). Potreste trovarvi più volte "sul percorso" ed infastidire o addirittura danneggiare il concorrente di turno. Pensate se capitasse a voi……
In campo prova sono montati almeno un ostacolo verticale (dritto) e un largo (oxer).
Il campo prova è normalmente abbastanza affollato e non ha grandi dimensioni.
I salti devono essere passati nel senso delle bandierine (rossa a destra e bianca a sinistra), mentre, se non si salto, ci si può esercitare sia a mano destra che a sinistra (senso orario o antiorario).
Quello che è certo è che dovete programmare il riscaldamento e i salti in campo prova con una certa "elasticità mentale" e con caratteristiche di adattamento che non sempre anche il cavallo ha già acquisito.
Incoraggiate sempre il vostro cavallo. Lasciategli liberamente usare i mezzi di cui ha bisogno!
Entrate con un buon galoppo, facendo un largo giro, salutate e partite!

Percorso di campagna
Effettuate le prime due prove (addestramento e salto ostacoli), dovete ora concentrarvi su quest'ultima prova, probabilmente la più impegnativa sia dal punto di vista fisico che psicologico.
Cercate il campo di riscaldamento della prova di campagna, vedete quali e quanti ostacoli ci sono e valutate il tipo di terreno anche in considerazione delle condizioni meteorologiche e del numero di partecipanti.
Se non siete tra i primi a partire, tenete conto che altri cavalli hanno già calpestato e magari lasciato il terreno non proprio al meglio. La stessa cosa vale anche sul percorso effettivo… Se ci sono 40 o 50 cavalli prima di voi sappiate che la parte centrale della pista e gli ostacoli, dalla battuta alla ricezione, potranno non essere in condizioni perfette. Vi sarete procurati una 'mappa' con tracciato il percorso.
Con questo grafico della vostra categoria e "qualcosa per scrivere", portatevi alla partenza del percorso di campagna e tenete ben a mente velocità, lunghezza e tempo prescritto (che trovate di solito sul grafico del percorso, oltre che in segreteria).
Dovete prendere nota di vari punti di riferimento su come e dove passare e sulle distanze. Se non ci sono i cartelli segnalatori dei minuti e volete essere accorti, meglio misurare il percorso con una rotella metrica. Mano a mano, segnatevi sul grafico la progressione delle distanze e calcolatevi dove coincidono i vari minuti in relazione alla velocità prescritta…
Esempio su una categoria 3 dove la lunghezza complessiva é di metri 2430 e la velocità 510 metri al minuto.
I "minuti" si troveranno a metri 510, 1020 (510 + 510), 1530 (510 + 510 + 510, etc.), 2040. Segnatevi i punti sul grafico e prendete dei riferimenti visivi molto evidenti…Dovrete passare sul dorso di un cavallo a 510 m/m di media e non a piedi come ora….
In questa categoria (come nella categoria 4), secondo il regolamento attuale (Ed. 2002 e successive modifiche) è obbligatorio avere degli indicatori (paline) segna – minuto ma in tutte le altre gare no! E anche quando ci sono, verificate che siano correttamente posizionate….
Se mancano i "segna – minuto" dovrete arrangiarvi con riferimenti vari (un ostacolo, un ruscello, uno strano albero, un sentiero che incrociate…)
E' meglio passare a piedi esattamente dove sarà necessario passare a cavallo. Occorre percorrere tutto il tracciato, dalla linea di partenza al traguardo, per prendere in considerazione eventuali alternative da percorrere in gara, decidere cosa fare nel caso si verifichi un inconveniente, valutare i tratti galoppabili, le combinazioni, i dislivelli, i fronti stretti, l'acqua….
Gli ostacoli sono di solito costruiti per essere affrontati a velocità elevata (dai 500 m/m della cat. 3 ai 570 m.m. della cat. 6: la media di una gara di salto ostacoli è di 350 m/m).
Per la maggior parte di essi potrebbe essere difficile superarli senza una relativa "buona" velocità e affrontarli galoppando "piano" potrebbe risultare pericoloso, al di là dei secondi in più che sarebbero accumulati.
Ci sono però degli ostacoli che vanno affrontati moderando la velocità (attenzione, "velocità" ! **l'impulso deve rimanere sempre ben evidente**…….) in relazione all'ubicazione e/o sequenza e sono:

– *salti in combinazione e "fronti stretti"*
– *salti in dislivello (sia a salire che a scendere)*
– *salti nell'acqua*

Questi salti devono essere ancora più attentamente valutati. Ognuno, secondo la propria esperienza e il cavallo che monta, tenendo sempre conto di altri condizionamenti che possono esserci o sopraggiungere, deve programmarsi avvicinamento, passaggio e allontanamento….
Non è detto poi che il cavallo non possa aiutare il cavaliere, soprattutto se è un cavallo di esperienza… E ben venga! Ma se si inizia dalle categorie elementari a valutare e a ragionare con serenità, tutto sarà più facile…sia per il cavallo sia per il cavaliere!
Ora, presa visione del percorso di campagna, avete memorizzato anche il colore dei numeri e le frecce di direzione.
Adesso, tornati dalla ricognizione del percorso, rimangono alcune cose da fare…
Verificate la ferratura, applicate eventuali piccoli ramponi ai ferri in considerazione del tipo e dello stato del terreno. Molte volte, soprattutto agli anteriori, sono assolutamente superflui (a volte, per contro, è importante averli e cioè quando il terreno è scivoloso in superficie) e non è raro che possano provocare qualche "risentimento" in zoccoli un po' più delicati e sensibili e qualche piccola ferita in più agli arti.
Fate un po' di pulizia al vostro cavallo con particolare attenzione agli occhi e alle narici.
Preparate la testiera con redini da cross (quelle di canapa con le "tacche" sono preferibili), verificate fibbie e cuciture, prevedete cuffietta antimosche, olive alle redini e martingala (se necessario).
Eventuali stinchiere (o fasce), paraglomi.
Copertina pulita, sottosella morbido, un'occhiata all'elastico e alle fibbie del sottopancia, ai riscontri, agli staffili…
Staffatura leggermente più corta…
Alla fine, se necessario, procurarsi un guanto di lattice per spalmare la vaselina sugli arti, anche in abbondanza!
Per il cavaliere: "tartaruga", pettorale con numero, scheda sanitaria, casco, guanti, frustino, cronometro.
Un'ultima occhiata al grafico e ai tempi…
Vi sarete muniti di un cronometro da sport: regolatelo con il tempo prescritto e i vari "bip" parziali.
Quando mancano 45 – 40 minuti al vostro orario di inizio e siete ad una distanza ragionevole dalla partenza… montate a cavallo per portarvi verso il campo prova e iniziare il riscaldamento.
Controllate il vostro orologio con l'ora ufficiale.
Incominciate anche a tenere d'occhio le partenze e controllate il vostro orario.
Ricordatevi di tenere un galoppo vivace (meglio se vicino ai 400 m/m).
Cercate di saltare gli ostacoli di prova dapprima al centro e perpendicolari, poi in diagonale e infine vicino al piliere e in obliquo, mantenendo questa progressione (ma evidentemente in dipendenza del livello della gara cui partecipate). Se fate una categoria elementare limitatevi a fare qualche passaggio nella condizione più facile per il vostro cavallo…Le prove dovreste averle fatte a casa, in preparazione, anche solo su ostacoli da concorso e ora, in gara si tratta solo di verificarne il risultato, lasciando il meno possibile all'improvvisazione…
Ciò però non toglie che è meglio tentare, se c'è la possibilità, qualche passaggio "particolare" nel modo più simile a quello che dovrete affrontare a breve.

Un cavallo con poca esperienza può aver bisogno di saltare un po' di più prima di una gara relativamente facile ma senza creargli difficoltà e senza sovraffaticarlo.
Tendenzialmente, calmate un cavallo nervoso (tanto trotto senza contatto, aiuti leggeri, discreti e progressivi, pochi salti) e "svegliate" un cavallo più tranquillo (transizioni più accentuate, cavallo meno in mano, non compresso, messo in avanti con le gambe e la frusta, qualche salto in più).
Se il livello della gara è impegnativo, se c'é un buon terreno, in piano e con una buona dirittura o uno spazio adeguato, galoppate per 30 – 50 secondi a 600 m/m senza scatti. Serve per mettere in circolo un maggior numero di globuli rossi…una "aggiunta di carburante" subito disponibile…Questo si può fare anche in una categoria "minore", ma non sempre ci sono le attrezzature (spazio e terreno adatti…).
Portatevi al passo in zona partenza, tenete d'occhio il concorrente prima di voi (avendo verificato che sia partente…), prestate attenzione al cronometrista che vi deve dare il via.
Un ripasso del percorso, inteso come "strade da seguire" non fa male in questo momento, senza preoccuparsi assolutamente più di qualche ostacolo che ci era apparso "complicato" durante la ricognizione del percorso.
Tenete ben presente la velocità prescritta, le girate, il tipo di terreno, le salite, le discese, la sequenza degli

ostacoli, dove allungare, dove rallentare, la lunghezza complessiva….
Evitate di partire immediatamente “a tutto gas”, ma neanche dormite, però…
Passato ad un buon galoppo il primo ostacolo del percorso, cercate di mettervi subito in “tabella” mantenendo un ritmo corretto.
Dove si possono “guadagnare secondi”, approfittatene…. ….allungate pure… perché ci saranno tantissimi punti dove dovrete stare ben al disotto della velocità prescritta, soprattutto se il percorso è poco “galoppabile” (molte girate strette, vegetazione e alberi molto fitti, salite e discese…)
Ed è molto difficile recuperare il tempo perso…
Se dovete recuperare, cercate di “rubare” andatura ad ogni occasione, ripeto, ad ogni più piccola occasione… metro dopo metro, insistenti, fissi, tenaci e pedanti, rendendo partecipe il cavallo…
Ma soprattutto FATELO!
Molte volte il cavaliere è preso da altri problemi e non si concentra sulla velocità da tenere…
Pur potendolo fare, non si ricorda di allungare… rimane in uno stato di “titubanza e attesa”, una sorta di ‘distrazione’ sterile se non dannosa…
E, alla fine, un secondo di qua, uno di là, ecco 20, 30 secondi oltre… quando sarebbe bastata solo un po’ più di attenzione…
Per contro, non “tirategli il collo” con un’andatura assurda da eccesso di velocità….Nella migliore delle ipotesi, finireste la “benzina” a metà gara con grave pericolo per la salute e l’integrità del cavallo e vostra….
Mentre si corre, occorre guardare spesso il cronometro. Bisogna abituarsi, anche se non si riesce ancora a prendere eventuali correzioni sulla condotta di gara…Rendersi conto almeno a che velocità media si galoppa è già una buona cosa!

Ora la gara è finita.
Non rifugiatevi in attenuanti puerili se qualcosa è andato storto!
Accettate e cercate invece di capire quella che è stata la causa per correggere la situazione già prima della prossima occasione……
Non siate invidiosi di chi ha, apparentemente, avuto solo più fortuna…
Lavorate per voi e per il vostro amico cavallo, non alimentate il pettegolezzo….
La gara mette in relazione voi e il vostro cavallo con gli altri: è (e deve essere) un completamento dell’addestramento, una verifica importante che non deve però essere considerata come un valore assoluto, nel bene o nel male. E’ un indicatore della vostra affinità con il cavallo.

A questo punto un’occhiata alla classifica… sempre sorridendo…, comunque sia andata!

Gianni Balzaretti, istruttore di 3° livello della Federazione Italiana Sport Equestri e tecnico C.O.N.I., è autore di diversi articoli e pubblicazioni sulla storia dell’equitazione, Purosangue Inglesi, concorso completo di equitazione. Attualmente insegna presso la Società Ippica Novarese.

Concorso Completo di Equitazione “One Day”
Traccia di gestione e di lavoro – Gianni Balzaretti – Edizion Miele
Prova complessa quella del concorso completo di equitazione: leggerezza e amonia, velocità e coraggio, precisione e controllo, il tutto fuso in un unico binomio. Ecco le semplici metodologie per organizzarsi e cavarsela senza troppi indugi …
Acquista online >>>