



Linee Guida per Giudici di Volteggio Disciplina VOLTEGGIO F.I.S.E.

Edizione 2022

In vigore dal 1.1.2022

Aggiornamento 23.02.22

PREFAZIONE

Il presente Libro III – “Linee guida Volteggio FISE” è in vigore dal 1. gennaio 2022 e sostituisce tutti i testi pubblicati precedentemente. Va applicato congiuntamente con il regolamento Generale ed il regolamento veterinario.

Non potendo prevedere all'interno del regolamento tutte le situazioni che possono verificarsi durante le manifestazioni, sarà compito della Giuria, nella figura del Presidente, prendere decisioni basate sul senso comune e di correttezza conformemente al Regolamento di Disciplina, al regolamento Generale ed al Regolamento Veterinario.

SOMMARIO

Art. 1: Principi generali del volteggio

- 1.1. Generalità
- 1.2. Spiegazione dei voti
- 1.3. Criteri di giudizio
- 1.4. Errori di esecuzione
- 1.5. Atterraggi

Art. 2: Voto Cavallo

- 2.1. Generalità
- 2.2. Scala di addestramento
- 2.3. Il galoppo
- 2.4. Criteri del lavoro alla longia
- 2.5. Entrata, saluto e giro di trotto
- 2.6. Voti di base (Basic scores)

Art. 3: Test Obbligatorio

- 3.1. Generalità
- 3.2. Descrizione degli esercizi del Test Obbligatorio e Voti base
- 3.3. Penalità e detrazioni

Art. 4: Test Libero

- 4.1. Generalità
- 4.2. Il Voto Tecnico del Test Libero e modalità di giudizio
- 4.3. Detrazioni definiti per cadute
- 4.4. Il voto Artistico del Test Libero
- 4.5. Varietà degli esercizi – C1 del voto artistico
- 4.6. Varietà delle posizioni – C2 del voto artistico
- 4.7. Unità di composizione – C3 del voto artistico
- 4.8. Interpretazione della musica – C4 del voto artistico
- 4.9. Creatività ed originalità – C5 del voto artistico (solo cat. Squadre e Pas de Deux)
- 4.10. Detrazioni voto artistico

Art. 5: Test Technical

- 5.1. Generalità
- 5.2. Criteri di giudizio del Test Technical
- 5.3. Detrazioni per cadute nel Test Technical
- 5.4. Descrizione degli esercizi del Test Technical e criteri di punteggio
- 5.5. Voto artistico del Test Technical
- 5.6. Selezione di elementi/sequenze/transizioni – T1 del voto Artistico

Allegati:

1. Distribuzione dei giudici

Art. 1 – PRINCIPI GENERALI DI VOLTEGGIO

1.1. Generalità

Ogni Test riceve 4 voti di valore equivalente secondo le richieste specifiche del Test.

a) Test Obbligatorio:

A	Horse Score	25%
B	Esercizi	25%
C	Esercizi	25%
D	Esercizi	25%

Gli esercizi obbligatori sono in risalto in questo test, per questo avranno un valore di 75% in totale.

b) Test Libero:

A	Horse Score	25%
B	Voto Tecnico	25%
C	Voto Artistico	25%
D	Voto Tecnico	25%

L'essenza del Test Libero è un'esecuzione pulita e sicura con un alto livello di difficoltà, per questo 50% di questo voto è dedicato a questa richiesta (voto tecnico).

c) Test Technical:

A	Horse Score	25%
B	Esercizi	25%
C	Voto Artistico	25%
D	Esercizi	25%

Gli esercizi Tecnici sono la base di questo test; per questo 50% del voto è dedicato a questa richiesta (voto esercizi).

Giuria:

La giuria è composta da 2, 3 o 4 giudici. Per la posizione dei giudici e dei voti che daranno nelle rispettive ubicazioni si rimanda all'allegato 1 di queste Linee Guida.

1.2. Spiegazione dei voti

Ogni elemento degli Esercizi Obbligatori, il Cavallo, l'Impressione Generale e i Voti Artistico e Tecnico del Test Libero di ogni categoria ricevono un Voto da 0 a 10 secondo la seguente valutazione:

- 10 - eccellente
- 9 - molto bene
- 8 - bene
- 7 - abbastanza bene
- 6 - soddisfacente
- 5 - sufficiente
- 4 - insufficiente
- 3 - abbastanza male
- 2 - male
- 1 - molto male
- 0 - non eseguito o "risultato di detrazioni"

1.3. Criteri di Giudizio

È importante per un giudice riuscire a comprendere i seguenti punti come un quadro d'insieme:

- Rispetto del cavallo
- Armonia del movimento con il cavallo
- Sicurezza ed equilibrio

Per il programma libero:

- Armonia del movimento con la musica.
- Uniformità nella sequenza degli esercizi.
- Difficoltà ed Esecuzione degli esercizi e delle transizioni e la loro combinazione.

1.3.1. Formulare un voto:

Basic score (o voto di partenza):

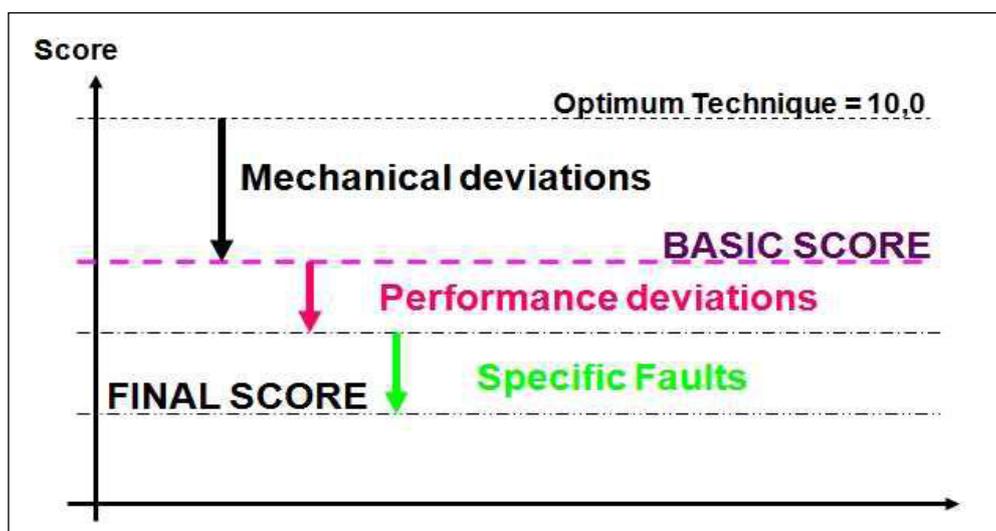
deviazioni dalla meccanica ottimale (errori di tecnica)

Errori di esecuzione e detrazioni:

deviazioni dall'esecuzione ottimale

Errori specifici:

detrazioni specifiche per ogni singolo elemento imposto menzionate nel regolamento



1.3.1.1. Qualità ottimale di un esercizio

La qualità ottimale di un elemento è data da:

- Ottima Essenza e Meccanica (tecnica)
- Ottima Esecuzione

1.3.1.2. Deviazioni dalla qualità ottimale di un esercizio / errori di tecnica

Le deviazioni dalla qualità ottimale di un esercizio riceveranno delle detrazioni. Le detrazioni dipendono da come l'errore viene valutato: errore di meccanica o solo errore di esecuzione.

Il criterio più importante di ogni elemento è il raggiungimento della tecnica ottimale. Gli errori di tecnica negli Esercizi Obbligatori ricevono delle detrazioni e si possono trovare negli esempi di "Basic Score" (voto di partenza) su queste Linee Guida per giudici. Dal "Basic Score" si possono fare ulteriori detrazioni per Errori di Esecuzione.

1.4. Errori di esecuzione

Tutti gli errori di esecuzione sono penalizzati in base alla gravità dell'errore stesso e vengono detratti dal "Basic Score" del rispettivo esercizio.

Gli errori di esecuzione comprendono:

- Mancanza di ampiezza del movimento, non raggiungimento dello scopo dell'esercizio stesso
- Mancanza di continuità, pause fra gli esercizi
- Mancanza di forma e postura
- Mancanza di tenuta e controllo del corpo
- Mancanza di armonia con il cavallo

Questi errori si dividono in:

- Lievi, detrazioni fino a 1 punto
- Medi, detrazioni da 1 fino a 2 punti
- Gravi, detrazioni da 2 fino a 3 punti

1.5. Discese

Le Discese devono essere controllate ed in equilibrio. Le ginocchia devono essere leggermente piegate.

I piedi, le caviglie e le ginocchia devono avere un'apertura non più ampia delle anche.

Art. 2 – Voto Cavallo

2.1. Generalità

La valutazione per il Voto Cavallo inizia con l'ingresso in campo gara e finisce con l'uscita **finale** del volteggiatore (ultimo volteggiatore nel caso di Pas de Deux o squadra).

Nel caso in cui, con lo stesso cavallo, gareggiano più di un Pas de Deux o volteggiatori individuali, il punteggio che viene dato per "Entrata, saluto e giro di trotto" vale per tutti i partecipanti.

Il punteggio massimo è 10. Il voto finale calcolato va arrotondato fino alla terza decimale (per es. 0,0011-0,0014 in giù, 0,0015 – 0,0019 in su).

2.2. Scala di addestramento

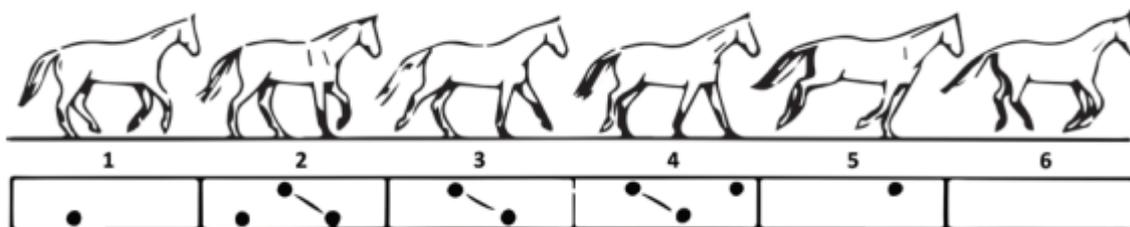
La scala di addestramento è l'orientamento più importante per allenatori, cavalieri, longeur e giudici.

Seguendo la scala di addestramento si dovrà prima effettuare un addestramento preliminare (confidenza), concentrandosi su ritmo, decontrazione e contatto, poi sviluppare le capacità propulsive, concentrandosi sulla decontrazione, contatto e accettazione dell'imboccatura, impulso e cavallo dritto ed infine sviluppare la capacità a portare peso (riunione).

2.2.1. Ritmo (la regolarità ed il tempo)

Per ritmo si intende la regolarità dell'andatura. La regolarità è la corretta sequenza dei passi, il tempo è la velocità del ritmo. Passi e falcate devono coprire un'uguale distanza, rimanendo in un tempo consistente. Il ritmo va mantenuto per tutta la durata della prestazione.

Galoppo a mano sinistra: (sequenza dei passi)



2.2.2. Decontrazione (Elasticità dei movimenti e priva di ansia)

La decontrazione, insieme al ritmo, è l'obiettivo dell'addestramento preliminare. Anche se il ritmo va mantenuto, il movimento non può considerarsi corretto finché il cavallo non lavora con i muscoli decontratti e privi di tensione.

Indicatori per una corretta decontrazione sono per esempio:

- Espressione rilassata
- Elasticità dei passi
- Bocca rilassata masticando l'imboccatura, contatto elastico
- Schiena oscillante con coda portata in maniera rilassata
- Respiro calmo e ritmico, che dimostra un cavallo rilassato sia di mente che di fisico.

2.2.3. Contatto (Accettazione dell'imboccatura e degli aiuti)

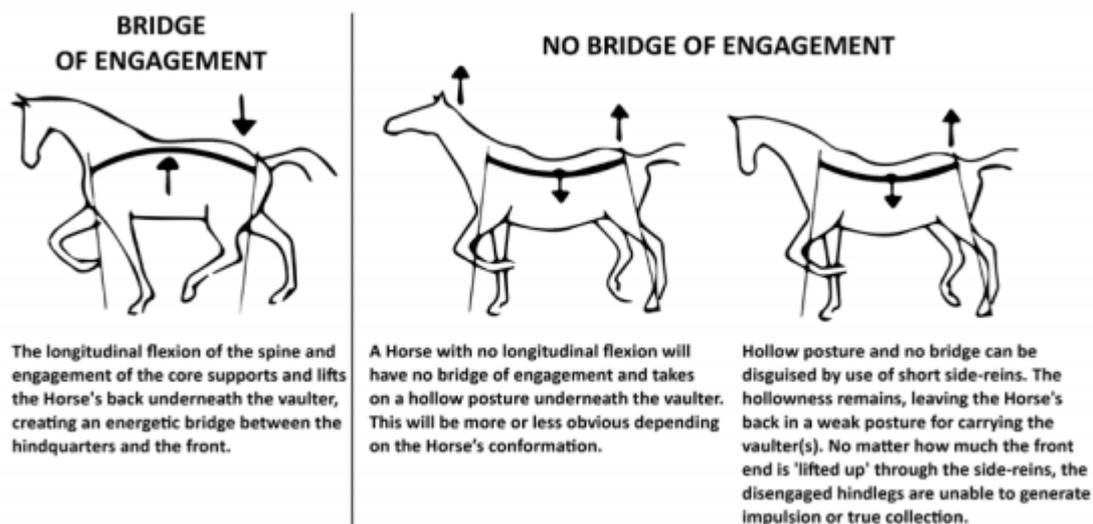
Il contatto viene definito come la connessione morbida e costante tra la mano del longeur e la bocca del cavallo e risulta dall'energia del posteriore che si trasferisce attraverso la schiena oscillante all'imboccatura, con la nuca come punto più alto del collo.

Indicatori di un buon contatto:

- il cavallo accetta un contatto elastico con una bocca attiva, la lingua non è visibile
- la nuca è il punto più alto
- il naso è davanti alla verticale

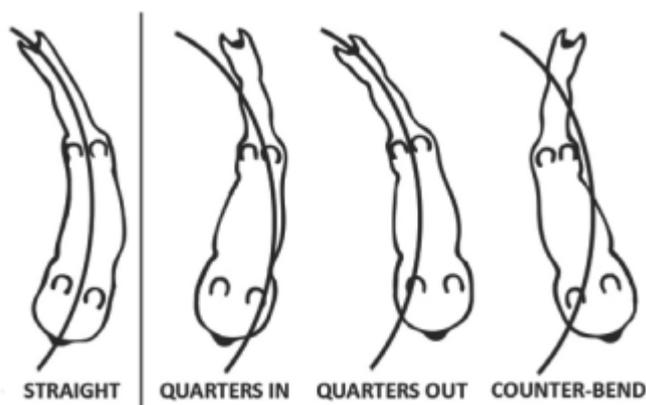
2.2.4. Impulso (creato dall'energia del posteriore)

Un cavallo lavora con impulso quando presenta una spinta energica ed attiva, portando il posteriore sotto la massa.



2.2.5. Il cavallo dritto

Un cavallo è dritto quando il treno anteriore è in linea con quello posteriore; la sua asse longitudinale è in linea con la linea dritta o curva che sta seguendo. Quando il cavallo è dritto, il posteriore spinge esattamente in direzione del suo baricentro.



2.2.6. Il cavallo riunito

L'obiettivo di tutto l'allenamento è di avere un cavallo che è in grado di affrontare il lavoro richiesto. Nel nostro caso il cavallo deve distribuire il suo peso, più quello del volteggiatore, in modo più uniforme possibile su tutte e quattro le gambe. Significa alleggerire il treno anteriore e nello stesso tempo aumentare lo stesso peso sul treno posteriore. Risulta così che il cavallo è in grado di muoversi in equilibrio in tutte le andature.

2.3. Il galoppo

Nel Volteggio, il cavallo presenta un galoppo di lavoro, andando verso la riunione. Il galoppo è un'andatura in tre tempi, seguito da un momento di sospensione e dovrebbe risultare sempre in passi leggeri, cadenzati e regolari. Il galoppo di lavoro è un'andatura tra galoppo riunito e galoppo medio, il cavallo dimostra un equilibrio naturale, con la bocca che mantiene un leggero contatto, andando avanti con passi leggeri e attivi generati da una buona energia del posteriore.

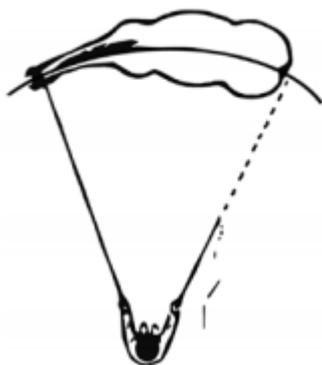
Essenza del galoppo di lavoro:

- regolarità dei tre tempi con un chiaro momento di sospensione
- leggero contatto stabile con il naso davanti alla verticale e la nuca come punto più alto
- elasticità dei movimenti attraverso il corpo
- energia, attività, equilibrio naturale e tendenza di un galoppo in salita

2.4. Criteri del lavoro alla longia

2.4.1. Posizione del longeur

Il longeur si trova al centro del circolo, come base di un immaginario "triangolo":



Se la linea del circolo oppure il cavallo necessita di correzione, il longeur può cambiare posizione di conseguenza.

2.4.2. Aiuti del longeur

Longia:

La longia prende il posto delle redini di un cavaliere. Può essere tenuta come le redini del cavaliere, con la longia che passa tra il quarto e quinto dito, oppure tenuta come redini degli attacchi, con la longia che passa tra il pollice e indice. Il gomito del longeur è leggermente piegato. Gli aiuti si danno in modo delicato, con mezze fermate, senza tirare la longia.

Frusta per longiare:

La frusta prende il posto delle gambe di un cavaliere. Se non usata per dare gli aiuti necessari, dovrebbe essere tenuta in un angolo di circa 45 gradi, indicando il posteriore del cavallo, con la pioggia che trascina per terra. Il cavallo deve accettare la frusta come aiuto, senza presentare reazioni paurose. La frusta non dovrebbe essere usata per mandare avanti il cavallo in continuazione, ma come aiuto per dare impulso, per cambiare andature.

Voce del longeur:

La voce viene usata maggiormente per le transizioni, per chiamare l'attenzione del cavallo e per calmare il cavallo. È un aiuto importante nel lavoro del cavallo alla longia e si dovrebbe usare come descritto, senza incidere costantemente il cavallo.

2.5. Entrata, saluto e giro di trotto

2.5.1. Entrata e saluto

Entrata: guida corretta del cavallo, il longeur entra stando allo stesso passo del cavallo all'altezza della sua spalla. Si entra nel circolo dritto al centro, di fronte al giudice A per salutarlo.

Saluto: Buon comportamento del cavallo; cavallo sta tranquillo e dritto su tutte e quattro le gambe durante il saluto e fin quando tutti i volteggiatori sono usciti dal circolo.

Attrezzatura del cavallo: Testiera correttamente aggiustata, posizione corretta di fascione e pad, tutti i lacci aggiustati o nascosti.

2.5.2. Giro di trotto

Il cavallo viene longiato dal centro sulla linea del circolo, con la longia tesa e non attorcigliata. È permesso portare il cavallo a mano sulla linea del circolo, ma questa operazione porterà ad una detrazione dal punteggio. Poi il cavallo viene messo al trotto, sulla linea del circolo. Il circolo deve avere un diametro minimo di 15 m. Il cavallo deve trottare fin quando il giudice in A dà il segnale di partenza. Poi il cavallo va messo al galoppo. La transizione può avvenire direttamente dal trotto, è anche ammesso un “halt” oppure passo prima di metter il cavallo al galoppo.

2.6. Voti di Base (Basic scores)

2.6.1. A1 (Ritmo)

8-10	Andatura assolutamente regolare, il cavallo si muove con grande libertà di movimento in salita, con spalla leggera e mobile e posteriore attivo. Andatura in 3 tempi dall'inizio alla fine, con evidente sospensione Elasticità eccellente in tutto il movimento Contatto leggero e stabile, linea del naso davanti alla verticale. Mostra eccellente equilibrio naturale con la nuca al punto più alto.
6-7	Andatura regolare ma con meno libertà e leggerezza di spalla, meno mobilità e attività del posteriore Regolare con 3 tempi chiari ed evidente sospensione, ma con qualche perdita di ritmo costante Elasticità abbastanza buona, ma mostra una certa tensione Contatto leggero, ma con testa irrequieta. Leggera tensione al collo ogni tanto
5	Andatura rigida, manca di libertà e elasticità. I piedi si staccano poco da terra, il cavallo perde l'andatura in 3 tempi e ogni tanto perde la sospensione. Momenti di tensione, Contatto pesante sull'imboccatura, dietro la verticale. Equilibrio è limitato, il collo inclinato per la maggior parte del tempo
4	Andatura rigida, manca libertà ed elasticità, non si vedono i 3 tempi e manca la sospensione. Ritmo insufficiente, molto rigido, parecchi momenti di tensione. Molto pesante sull'imboccatura e dietro la verticale, molto inclinato di collo e nuca
1-3	Molta resistenza (sgroppate ecc), cade al trotto parecchie volte oppure presenta galoppo disunito. Cavallo non accetta l'imboccatura, non si vede nessuna comunicazione attraverso la longia. Completamente fuori controllo
0	Durante tutta la presentazione il cavallo non si mette mai al galoppo corretto (sempre disunito, non parte al galoppo mai, interrompe il galoppo subito e non riparte più ...)

2.6.2. A2 (Impulso)

8-10	Se il cavallo è in decontrazione, le falcate coprono il terreno, equilibrio naturale con il posteriore che si mettono sotto il baricentro producendo leggerezza e mobilità delle spalle, il voto dev'essere 8, 9 o 10 a secondo la perfezione di quanto viene mostrato. Impulso: falcate attive e molto energiche Cavallo perfettamente dritto sulla linea del circolo Cavallo presenta un galoppo quasi riunito e dà l'impressione di un eccellente equilibrio naturale, con chiara tendenza in alto ("uphill tendency")
6-7	Per un voto di almeno 7, il cavallo deve dare l'impressione di produrre abbastanza energia dal posteriore per mostrare un buon galoppo di lavoro con una certa leggerezza e fluidità nei movimenti, ma non è sempre completamente dritto sul circolo e la tendenza in alto può essere migliorata. Per un voto tra 6 e 7: il cavallo presenta una falcata piuttosto piatta, causato da una mancata attività del posteriore. Non è costantemente dritto sul circolo, la flessione è troppo verso l'interno o l'esterno. Deve mostrare più tendenza in alto.
5	Il cavallo dimostra falcate rigide, trascinando i piedi, manca l'attività del posteriore, non si riconosce sempre un galoppo in tre tempi. Non dritto sul circolo, flessione esagerata del collo, storto nella nuca
4	Cavallo dimostra falcate molto rigide, trascinando i piedi in un'andatura molto pigra oppure affrettata con il posteriore che non carica peso. Sempre molto piegato di collo e nuca, nessuna flessione corretta. Molto peso sul treno anteriore.
1-3	Cavallo completamente sbilanciato, dimostra nessun desiderio di andare avanti. Collo sempre piegato all'interno o esterno. Molto disobbediente. Spesso fuori controllo.
0	Durante tutta la presentazione il cavallo non presenta mai un galoppo

2.6.3. A3 (Sottomissione)

8-10	Il cavallo dimostra per tutto il tempo un leggero equilibrio naturale e dà l'impressione di eseguire il lavoro di sua spontanea volontà in armonia assoluta con il longeur e con un galoppo assolutamente regolare. Il circolo è sempre costante di 16 m di diametro, senza alcuna resistenza
6-7	Il cavallo si presenta per tutto il tempo senza tensione visibile, obbedisce per la maggior parte della prestazione. Per la maggior parte del tempo il circolo non è meno di 16 m di diametro. Qualche volta il cavallo può presentare resistenza.
5	Il cavallo è visibilmente disobbediente, ignorando gli aiuti del longeur. Presenta problemi di lingua. Il galoppo non è regolare, cavallo reagisce sugli esercizi, il diametro del circolo cambia, ma per la maggior parte del tempo non è meno di 15 m.
4	Parecchi momenti di resistenza come sgroppate etc. Il galoppo non è regolare. Alcuni tempi di trotto o galoppo disunito e/o galoppo rovescio. Il diametro del circolo è 15 m o meno per la maggior parte della prestazione
1-3	Molta resistenza del cavallo, comportamento disubbidiente e fuori controllo. Tempi di trotto/galoppo disunito/galoppo rovescio per più di un giro. Diametro del circolo è sempre 15 m o meno.
0	Durante tutta la presentazione il cavallo non presenta mai un galoppo

Detrazioni dal voto A3 (Sottomissione):

1 pt: Voltegiatore/i (squadra) corrono vicino al cavallo senza intenzione di salire (eccezione: salite o uscite assistite). Questa detrazione il giudice dovrebbe notare sulla scheda

2.6.4. A4 (Lavoro di longia)

8-10	Aiuti corretti, praticamente invisibili. Uso di frusta corretto ed appropriato. Longia tesa dimostrando contatto (potrebbe abbassarsi un po' secondo il peso della longia), longeur è in posizione stazionaria (oppure si muove in un circolo molto piccolo, qui il voto si avvicina più a 8), abbigliamento appropriato
6-7	Qualche volta gli aiuti non sono perfettamente corretti o appropriati, la longia non è sempre tesa (eccetto per il peso della longia stessa), il longeur si muove su un metro circa
5	Aiuti non sempre corretti ed appropriati, frequente uso della voce, la longia è principalmente non tesa (perdita di contatto), il longeur si muove su più di un metro, bardatura del cavallo e/o abbigliamento del longeur non appropriato
4	Il longeur disturba costantemente il cavallo con aiuto non appropriati, uso costante della frusta, longia costantemente senza contatto con il cavallo, longeur si muove in un circolo di più di 3 metri di diametro.
1-3	Mano molto dura, uso eccessivo della frusta e della voce, nessun contatto attraverso la longia, longeur cammina insieme al cavallo....
0	Resultato di diversi errori gravi

2.6.5. A5 (Entrata, saluto e giro di trotto)

10	Entrata: guida corretta del cavallo, corretto modo di tenere la longia (possibilmente nella mano destra), entrando nel circolo in linea dritta fino al centro del circolo di fronte al giudice in A. Correct "halt". Saluto: Buon comportamento del cavallo, perfettamente dritto sui quattro piedi ("chiuso"), durante il saluto e fin quando tutti i volteggiatori sono usciti dal circolo. Giro di trotto: cavallo viene portato sulla linea del circolo a mano (meno un punto) o longiato dal centro sulla via dritta. Trottare il cavallo sulla linea del circolo al trotto di lavoro fino al suono della campana, transizione al galoppo (direttamente oppure dopo un "alt" o qualche passo). Bardatura corretta
5	Giro di trotto su un diametro di meno 15 m
4	Saluto: Cavallo non sta mai fermo, si muove in continuazione. Non sotto il controllo del longeur. Giro di trotto: Cavallo disubbidiente, ci vuole molto tempo prima che il cavallo presenta un giro al trotto

Detrazioni dal voto A 5 (Entrata, saluto e giro di trotto)

Fino 0,5 pt.:	Entrata nel circolo non corretta (non sulla linea dritta, al galoppo, al passo...)
Fino 1 pt.:	Cavallo non tranquillo nel saluto, non "chiuso", si muove. Longia attorcigliata Giro di trotto: viene interrotto da qualche tempo di galoppo (o da qualche passo) prima del suono della campana
Fino 2 pt:	Attrezzatura disordinata, lacci a penzoloni ecc.
2 pt.:	Entrata: Il longeur fa mezzo giro di circolo o tutto un giro prima di arrivare al centro del circolo

Art. 3 – Test Obbligatorio

3.1. Generalità

Ogni esercizio richiesto riceve un voto; i decimali sono ammessi.

<i>A</i>	<i>Horse Score</i>	<i>25%</i>
<i>B</i>	<i>Esercizi</i>	<i>25%</i>
<i>C</i>	<i>Esercizi</i>	<i>25%</i>
<i>D</i>	<i>Esercizi</i>	<i>25%</i>

Nelle competizioni a squadre, il volteggiatore n. 1 esegue ogni esercizio obbligatorio richiesto, poi segue il volteggiatore n. 2 e così via.

Nelle competizioni individuali, nel caso in cui più atleti entrino con lo stesso cavallo, il volteggiatore deve aspettare l'uscita dal circolo del precedente volteggiatore prima di poter entrare egli stesso nel circolo, senza aspettare il segnale della campana.

Nelle competizioni Pas-de-Deux D/C/1*, il volteggiatore 1 esegue ogni esercizio obbligatorio richiesto, seguito dal volteggiatore 2.

3.2. Errori specifici e loro detrazioni

Fino a 0,5 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Non buona discesa al suolo (errori nella discesa che non siano cadute)
1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Non passare dall'in ginocchio prima della bandiera o del In Piedi (lettera K) • Ogni discesa che non sia su due piedi (lettera D), in aggiunta alla detrazione per un non buon arrivo al suolo
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Ripetere immediatamente un esercizio senza lasciare il cavallo (lettera R) • Eseguire gli esercizi obbligatori nell'ordine non corretto e poi ripeterli correttamente senza lasciare il cavallo (per es. in 3* se prima della bandiera viene eseguito un seduto: detrazione di 2 pt. sulla bandiera) • Se il cavallo non galoppa (passa al trotto o cambia galoppo o il galoppo è disunito) durante un esercizio o parte di esso, il volteggiatore dovrà ripetere tutto l'elemento per avere un punteggio e sarà penalizzato con una detrazione per la ripetizione • Caduta tra 2 esercizi (la detrazione sarà applicata all'elemento successivo)
Punteggio 0	<ul style="list-style-type: none"> • Uscire (cadere) con perdita di contatto durante un esercizio obbligatorio senza l'uscita prescritta • Per ogni esercizio del Test Obbligatorio non eseguito nell'ordine corretto e non rettificato • Ripetere un esercizio 2 volte • Riprendere le maniglie 2 volte • Ogni esercizio non eseguito al galoppo corretto e non ripetuto • Forbici fatte girando dalla parte sbagliata • Dalla cat. C in su, tutto il Test Obbligatorio prende 0 se la salita è fatta con l'aiuto • Dove vi è un tempo limite per il Test Obbligatorio (competizione di squadra), prende 0 ogni esercizio iniziato dopo il suono della campana

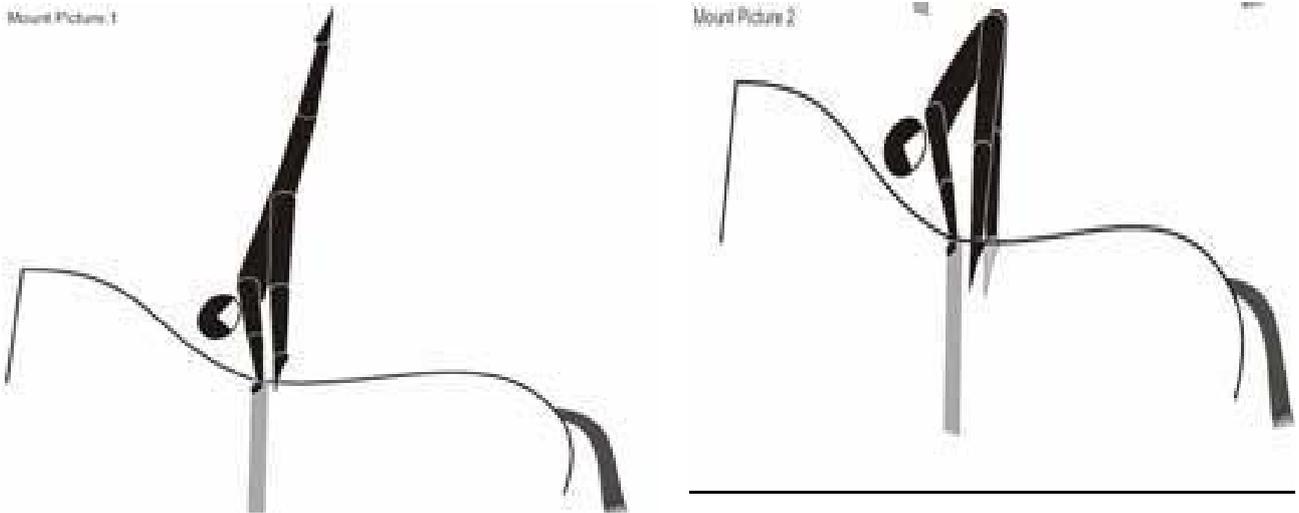
3.3. Descrizione degli esercizi del Test Obbligatorio e voto di base (Basic Score)

3.3.1. Basic Score

Il criterio più importante di un Esercizio Obbligatorio è il raggiungimento della meccanica ottimale, cioè della tecnica corretta.

Gli errori di tecnica degli Esercizi Obbligatori ricevono delle detrazioni. Queste sono definite in alcuni esempi in queste Linee Guida come “Basic Score”, cioè punto di partenza (voto di base) per il voto finale o per ulteriori detrazioni.

LA SALITA



Meccanica :

la salita termina quando il volteggiatore arriva seduto in avanti sul cavallo.

La tecnica della salita prevede 4 fasi:

- **Salto**
- **Slancio**
- **Appoggio**
- **Discesa**

Dopo aver saltato a piedi uniti, la gamba destra viene slanciata più alta possibile portando il bacino più alto della testa, mentre la gamba sinistra rimane lungo il cavallo in staccata sagittale. Spalle e bacino sono paralleli all'asse delle spalle del cavallo. Quando il bacino è nel punto più alto, il volteggiatore abbassa la gamba destra tesa e si siede dolcemente in posizione eretta.

Essenza:

Armonia con il Cavallo

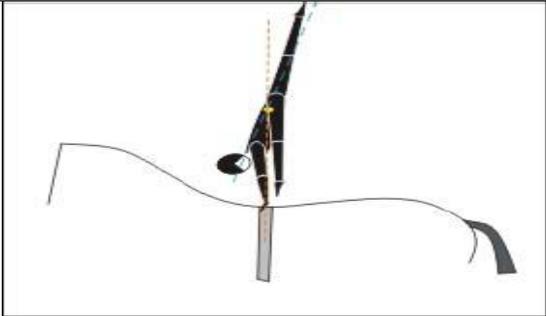
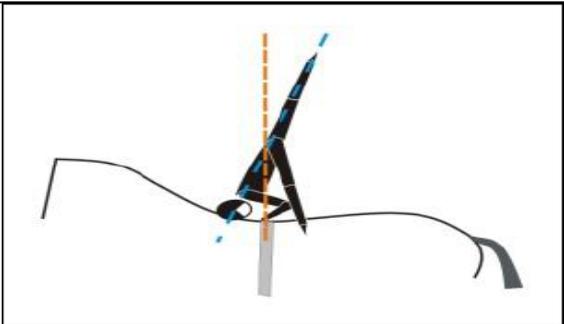
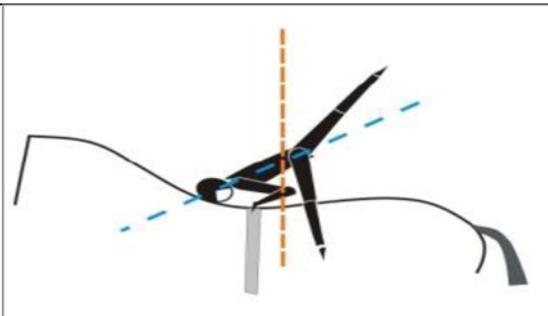
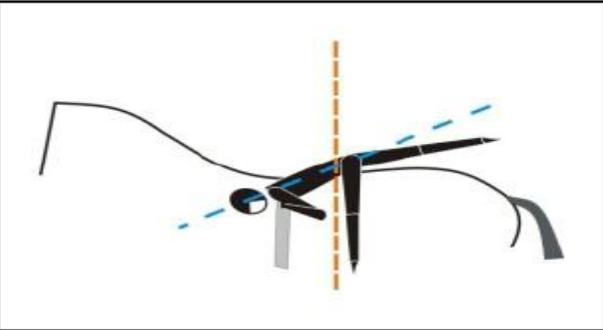
Altezza e posizione del baricentro

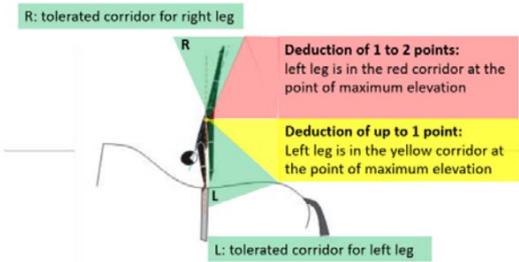
Categorie Ludiche

Nelle categorie ludiche la salita non viene valutata e viene sempre eseguita al passo con l'aiuto

Anche se senza voto, il volteggiatore deve sedersi a Cavallo con leggerezza.

SALITA: BASIC SCORE ED ERRORI

10		<p>Il volteggiatore si avvicina il più possibile alla verticale a braccia tese sulla maniglia. Le gambe sono aperte in staccata sagittale sinistra. Bacino e spalle raggiungono il punto più alto rimanendo paralleli all'asse delle spalle del cavallo</p>
8		<p>Il volteggiatore è a corpo teso a circa 70° rispetto alla verticale, ma le braccia non sono estese. Le gambe sono in staccata sagittale. Il peso è solo sulle braccia. Bacino e spalle raggiungono il punto più alto rimanendo paralleli all'asse delle spalle del cavallo</p>
6		<p>Il volteggiatore è a corpo teso a circa 30° rispetto alla verticale, le braccia non sono estese. Le gambe sono aperte in staccata sagittale sinistra. Il baricentro del volteggiatore non è sopra alle maniglie. Bacino e spalle raggiungono il punto più alto rimanendo paralleli all'asse delle spalle del cavallo</p>
5		<p>Nel punto più alto della salita le spalle sono sotto alle maniglie. Il baricentro del volteggiatore raggiunge la schiena del cavallo</p>

<p>Per il 10:</p>	 <p>R: tolerated corridor for right leg</p> <p>L: tolerated corridor for left leg</p> <p>Deduction of 1 to 2 points: left leg is in the red corridor at the point of maximum elevation</p> <p>Deduction of up to 1 point: Left leg is in the yellow corridor at the point of maximum elevation</p>	<p>10: corridoio verde</p> <p>Detrazione per la gamba sinistra di 1-2 pt: corridoio rosso</p> <p>Detrazione (gamba sx) fino 1pt: corridoio giallo</p>
------------------------------	---	---

LA SALITA: DETRAZIONI

<p>Fino a 1 punto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bacino e spalle non paralleli alle spalle del cavallo • La gamba sinistra non rimane lungo il cavallo e l'anca non è piegata il corpo non è in atteggiamento squadrato • Arrivo fuori dal centro della schiena del cavallo e bisogno di correggere la posizione • Arrivo troppo indietro rispetto al fascione e bisogno di correggersi
<p>Fino a 2 punti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Toccare la schiena del cavallo con il piede, con o senza interruzione del movimento • Nel punto più alto della salita le spalle sono più alte del bacino

IL SEDUTO



Meccanica:

Il volteggiatore siede con il busto eretto e centrale sulla schiena del cavallo subito dietro al fascione, con le gambe che scendono lunghe ed in contatto con il cavallo. Si deve poter tracciare una linea perpendicolare al terreno passante per spalle, bacino e tallone.

Le spalle del volteggiatore sono parallele alle maniglie, le braccia vengono portate fuori distese lungo il piano frontale, la punta delle dita è all'altezza degli occhi. Le gambe scendono verso il basso con anche, ginocchia e dita dei piedi rivolte in avanti.

Per rimanere in equilibrio, il volteggiatore deve sedersi correttamente senza aggrapparsi con le gambe o contrarre i muscoli. La schiena rimane morbida e rilassata per assorbire il movimento del cavallo. Il volteggiatore deve sedersi su tre punti e distribuire il peso per 2/3 in maniera uguale sulle tuberosità ischiatiche e 1/3 sull'interno coscia. Il busto deve essere verticale ed il bacino deve essere in posizione naturale in modo che il rachide mantenga la naturale lordosi lombare. Questa curva deve essere naturale e non deve essere forzata; non deve essere confusa con l'iper-lordosi lombare che al contrario è negativa. L'accentuazione di questa curva crea tensioni muscolari e porta il volteggiatore a sollevare i glutei dal copertino, così da non poter più assorbire il movimento del cavallo.

Il seduto è lo stare seduti passivamente sul cavallo seguendone il movimento alla perfezione.

Alla conclusione dell'esercizio il volteggiatore riprende le maniglie con le due mani contemporaneamente.

Essenza:

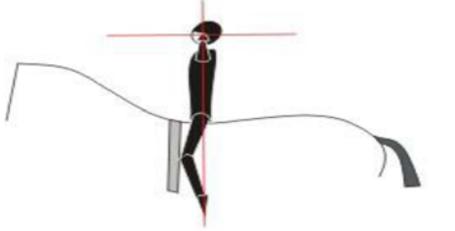
Armonia con il Cavallo

Equilibrio, postura e rimanere seduti

Categorie Ludiche/Integrate

Per queste categorie si hanno 4 battute di mano, che devono riprodurre il ritmo di galoppo. Le mani sono all'altezza degli occhi.

IL SEDUTO: BASIC SCORE ED ERRORI

10		<p>Volteggiatore seduto su tre punti di appoggio, busto eretto, gambe morbide verso il basso in contatto con il cavallo, linea verticale spalla bacino tallone, segue perfettamente il movimento del cavallo</p>
8		<p>Volteggiatore seduto su tre punti di appoggio, busto eretto, gambe morbide verso il basso in contatto con il cavallo, linea verticale spalla bacino tallone, il movimento del cavallo non è assorbito completamente, il bacino si alza leggermente</p>
6		<p>Volteggiatore seduto su tre punti di appoggio, busto eretto. Il movimento del cavallo non viene assorbito a sufficienza, il bacino si solleva in modo significativo</p>
5		<p>Gambe troppo avanti "chair seat" (come fosse seduto su una sedia)</p>
4		<p>Schiena troppo arcata. "Fork seat": seduto a forchetta</p>

IL SEDUTO: DETRAZIONI

Fino a 1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Spalle troppo alte (tirate su)
1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Per ogni falcata di galoppo mancante (meno di 4); le falcate si cominciano a contare da quando l'esercizio è costruito completamente (lettera C)
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Riprendere le maniglie (lettera R) è considerato ripetizione

LA BANDIERA**Meccanica:**

Da seduto il volteggiatore si porta in ginocchio con entrambe le gambe contemporaneamente, appoggiandosi in diagonale sulla schiena del cavallo. Il ginocchio sinistro è alla sinistra del rachide del cavallo, (interno) il piede sinistro è alla sua destra (esterno).

La gamba di appoggio rimane sempre in contatto con la schiena del cavallo ed il peso del volteggiatore è distribuito in ugual misura dal ginocchio al piede.

La testa rimane alta e lo sguardo avanti. La gamba destra ed il braccio sinistro si distendono contemporaneamente fino ad una linea retta immaginaria (passante almeno sopra le spalle e le anche, idealmente passa per la punta delle dita della mano, la testa ed il piede). La mano destra tiene la maniglia (sopra). Le spalle sono sopra alle maniglie e parallele al terreno. Il bacino deve rimanere piatto. Il volteggiatore forma un leggero arco dalla mano al piede.

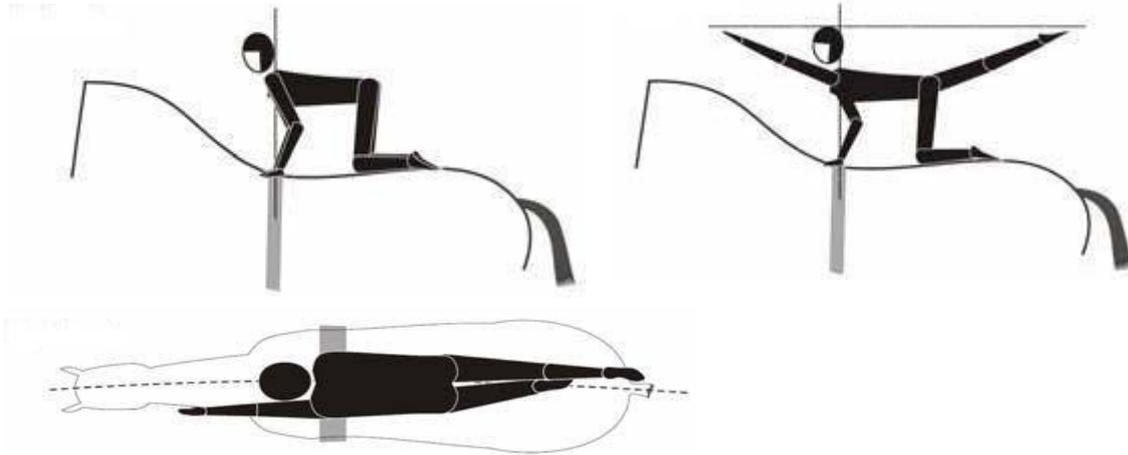
Per concludere la bandiera il volteggiatore riprende la maniglia, contemporaneamente distende la gamba lungo il fianco del cavallo. Si risiede delicatamente facendo forza sulle braccia e distendendo anche la gamba sinistra si conclude nella posizione in ginocchio.

Nelle categorie C e 1* la bandiera si conclude nella posizione in ginocchio.

Essenza:

Armonia col Cavallo

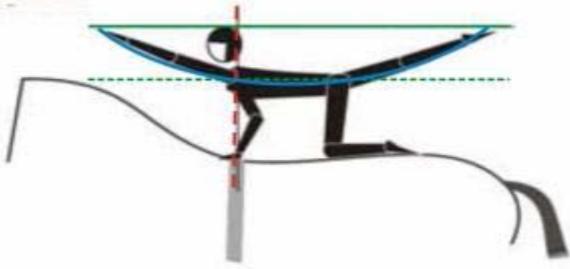
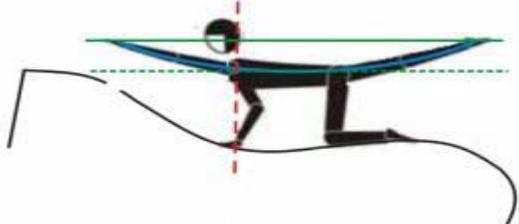
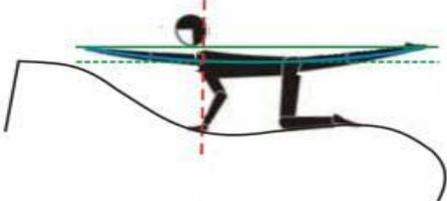
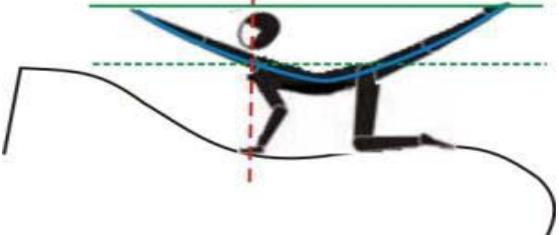
Equilibrio e mobilità (in particolare di anca e spalla)



MEZZA BANDIERA:

Nelle categorie ludiche e nella categoria D si ha la Mezza Bandiera, eseguita solo con la gamba. Nelle cat. D, la bandiera si conclude nella posizione in ginocchio.

LA BANDIERA : BASIC SCORE

10		<p>Tecnica corretta con elevazione ottimale. L'arco non è spezzato, le articolazioni assorbono totalmente il movimento del cavallo</p>
8		<p>La tecnica è corretta, ma l'elevazione è scarsa</p>
6		<p>Tecnica corretta, ma senza elevazione</p>
5		<p>L'anca destra è estremamente ruotata</p>
4		<p>L' arco è spezzato</p>

LA BANDIERA: DETRAZIONI

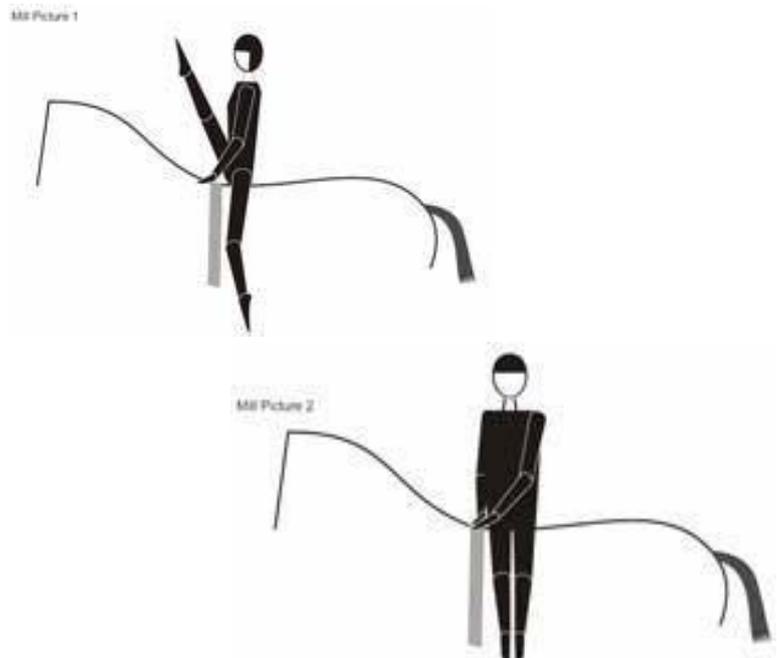
1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Mano e gamba non escono contemporaneamente • La gamba destra viene distesa prima in basso poi alzata • Ogni falcata di galoppo mancante (meno di 4) (lettera C) • Non passare dall'in ginocchio (lettera K) • Toccare il collo del cavallo senza perdere la forma della bandiera (lettera N) • Nelle cat. D, C e 1* non tornare in ginocchio
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • La gamba di appoggio non è completamente aderente al cavallo • Spalle più alte del bacino
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Mano destra non sopra alla maniglia, in contatto solo con il fascione • Riprendere le maniglie (lettera R) • Ripetizione della Bandiera (per es. perché il cavallo si era messo al trotto, il volteggiatore ripete). La bandiera può essere ripetuta dalla posizione in ginocchio o dalla posizione seduta.

IL MULINO**Meccanica:**

Il mulino è un esercizio in cui il volteggiatore non lascia mai la posizione seduta. Dalla posizione seduto in avanti il volteggiatore compie una rotazione completa sul dorso del cavallo in 4 fasi. Ogni gamba è distesa e portata sopra al cavallo in un ampio semicerchio. L'altra gamba rimane ferma in contatto con il cavallo. Il busto eretto, centrale e quasi verticale in ogni fase. La testa ed il busto ruotano al passaggio della gamba. Il momento in cui lasciare e riprendere le maniglie è a discrezione del volteggiatore. Ogni passaggio deve essere eseguito in 4 falcate di galoppo.

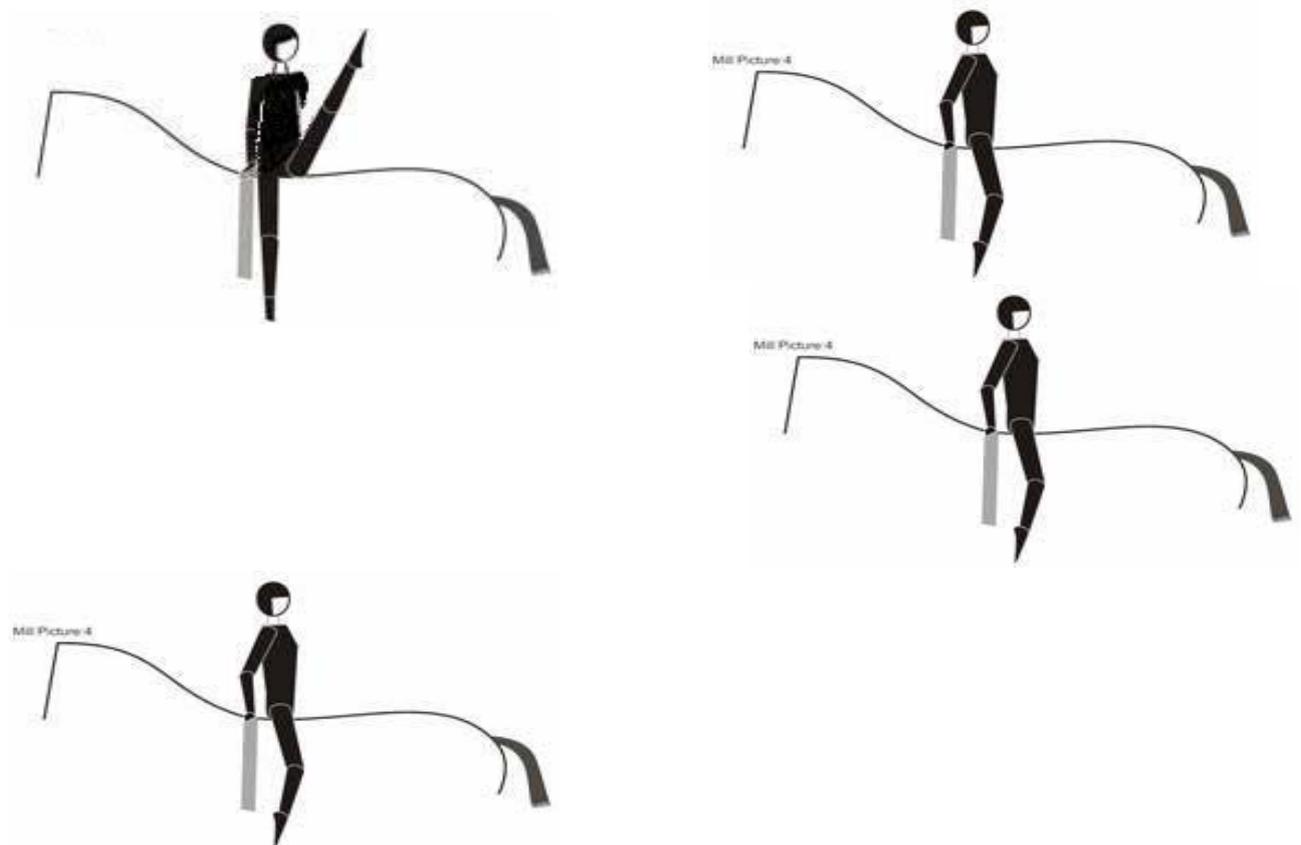
Il mulino: prima fase

La gamba destra passa sopra al collo del cavallo. Il volteggiatore lascia e riprende le maniglie al passaggio della gamba. La prima fase termina con il volteggiatore rivolto all'interno, busto e gambe formano un angolo retto, le gambe chiuse e a contatto con il cavallo.



Il mulino: seconda fase

La gamba sinistra passa sopra la groppa del cavallo. La seconda fase termina con il volteggiatore girato all'indietro. Le mani cambiano l'impugnatura delle maniglie.



Il mulino: terza fase

La gamba destra passa sopra la groppa del cavallo. La terza fase termina con il volteggiatore seduto all'esterno. Busto e gambe formano un angolo retto e le gambe rimangono unite e in contatto con il cavallo. Le mani cambiano le impugnature delle maniglie.

Mil Picture 5



Mil Picture 6



Il mulino: quarta fase

La gamba sinistra passa sopra al collo del cavallo. Le mani lasciano e riprendono le maniglie al passaggio della gamba. La quarta fase termina con il volteggiatore rivolto avanti nella posizione di partenza.

Mil Picture 7



Mil Picture 8 (Dismount after Mil)



Essenza:

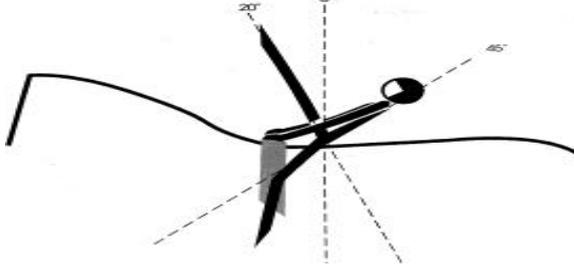
Armonia con il Cavallo

Stare seduti, postura, mobilità, ampiezza e rispetto dei tempi.

I PASSAGGI DI GAMBA:

Per i passaggi di gamba si prende in considerazione la prima fase al termine della quale il volteggiatore ripassa la gamba destra sopra al collo del Cavallo trovandosi di nuovo rivolto avanti. Passa poi la gamba sinistra sopra al collo del Cavallo e si trova seduto all'esterno. Da qui torna seduto all'avanti ripassando stessa gamba sopra al collo.

IL MULINO: BASIC SCORE

10		Busto e gamba quasi verticali
7		Busto quasi verticale, gamba a circa 45°
5		Il busto si allontana dalla verticale in maniera eccessiva

4		Schiena curva (più di 45° dietro alla verticale)
----------	--	--

IL MULINO : DETRAZIONI

1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Un punto per ogni errore di ritmo (lettera T)
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Seduto laterale non corretto • Il busto non gira con la gamba • Il sedere si solleva dal cavallo prima o dopo il seduto indietro • La gamba sotto che non rimane al cavallo • Elevazione insufficiente della gamba (media di tutti i passaggi)

MEZZO MULINO

Meccanica:

Il Mezzo Mulino ha 2 fasi. Il volteggiatore non deve mai lasciare la posizione seduta durante le due fasi. Ogni gamba viene distesa e portata sopra al cavallo in un ampio semicerchio. L'altra gamba rimane ferma in contatto con il cavallo. Il busto eretto, centrale e quasi verticale in ogni fase. La testa ed il busto ruotano al passaggio della gamba. Il momento in cui lasciare e riprendere le maniglie è a discrezione del volteggiatore. La prima fase deve essere eseguita in 4 falcate di galoppo seguite immediatamente dalla seconda fase.

Il ½ mulino: prima fase

La gamba destra passa sopra al collo del cavallo. Il volteggiatore lascia e riprende le maniglie al passaggio della gamba. La prima fase termina con il volteggiatore rivolto all'interno, busto e gambe formano un angolo retto, le gambe chiuse e a contatto con il cavallo.



Il ½ mulino: seconda fase

La gamba sinistra passa sopra la groppa del cavallo. La seconda fase termina con il volteggiatore girato all'indietro. Le mani cambiano l'impugnatura delle maniglie.

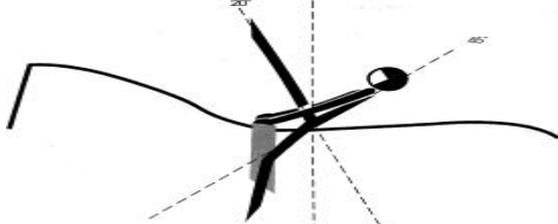
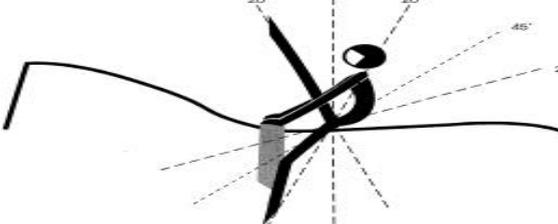


Essenza:

Armonia con il cavallo

Stare seduti, postura, mobilità, ampiezza e rispetto dei tempi.

IL MEZZO MULINO : BASIC SCORE

10		Busto e gamba quasi verticali
7		Busto quasi verticale, gamba a circa 45°
5		Il busto si allontana dalla verticale in maniera eccessiva
4		Schiena curva (più di 45° dietro alla verticale)

IL MEZZO MULINO : DETRAZIONI

1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Errore di ritmo tra la 1° e la 2° fase (lettera T)
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Seduto laterale non corretto • Il busto non gira con la gamba • La gamba sotto che non rimane aderente al cavallo • Elevazione insufficiente della gamba (media di tutti i passaggi)

IN PIEDI

Meccanica:

Da seduto il volteggiatore si porta in ginocchio con leggerezza con entrambe le gambe e con un saltino porta in piedi. La testa rimane sempre alta e lo sguardo avanti. I piedi sono fermi e con il peso ben distribuito su tutta la pianta per tutto l'esercizio. La distanza tra loro è pari alla larghezza delle anche; la punta dei piedi rivolta avanti. Le maniglie vengono lasciate insieme mentre il volteggiatore sale con il busto e si porta in piedi. Una linea retta immaginaria passa per le spalle, il bacino e il tallone. Le braccia vengono distese in fuori con la punta delle dita all'altezza degli occhi. Le ginocchia rimangono sempre leggermente piegate per ammortizzare il movimento del cavallo. Una volta completato l'esercizio, le mani vengono abbassate lungo la linea del busto e tornano alle maniglie, la testa alta e lo sguardo avanti, mentre il volteggiatore si siede delicatamente.

Negli Obbligatorî Test 1 l'esercizio parte dalla posizione In ginocchio. Se la bandiera viene terminata con la posizione seduta anzi che con quella in ginocchio, l'errore viene conteggiato nel punteggio della bandiera.

Essenza: Armonia con il Cavallo, equilibrio, postura.

L'essenza dell'In Piedi è l'abilità di mantenere l'equilibrio in una condizione di instabilità data dal movimento del cavallo. Le perdite di equilibrio sono giudicate come piccolo, medie o grandi.

Stand Picture 1



Stand Picture 2



Stand Picture 3



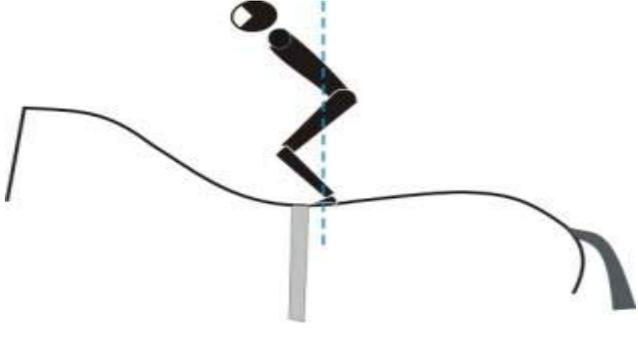
Categorie Ludiche/Integrate:

L'elemento nelle categorie ludiche/Integrate (categoria E) viene eseguito al passo e i volteggiatori possono anche andare in piedi con un piede alla volta. Le braccia vengono tenute distese lungo i fianchi, le mani aperte, rivolte verso l'interno, con le dita chiuse.

Categoria C :

L'elemento viene eseguito con le braccia distese lungo i fianchi, le mani aperte, rivolte verso l'interno, con le dita chiuse e ben tirate.

IN PIEDI : BASIC SCORE

<p>10</p>		<p>Busto eretto lungo la verticale che unisce spalle, anche e talloni con le ginocchia leggermente piegate</p>
<p>5</p>		<p>Busto a 45° rispetto alla verticale</p>

IN PIEDI: DETRAZIONI

<p>Fino a 1 punto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Piedi e/o ginocchia non rivolti in avanti • Piedi più larghi del bacino • Fare un passo • Costruzione lenta
<p>1 punto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Per ogni falcata di galoppo mancante (meno di 4), si comincia a contare quando l'esercizio è costruito (lettera C) • Per non essere passati dall'in ginocchio (lettera K)
<p>Fino a 2 punti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sollevare i talloni durante l'esercizio
<p>2 punti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riprendere le maniglie una volta (lettera R)

IN GINOCCHIO

Meccanica:

Da seduto il volteggiatore si porta in ginocchio con leggerezza con entrambe le gambe. Le ginocchia -unite- stanno vicino al fascione, mentre i piedi si posizionano leggermente divaricati ai lati del rachide del Cavallo. Il volteggiatore lascia quindi le maniglie contemporaneamente e porta le braccia distese lungo i fianchi col palmo girato verso l'interno e con le dita delle mani unite e ben tirate. La testa alta e lo sguardo avanti, il busto leggermente dietro alla verticale con il bacino in retroversione. Il peso deve essere distribuito in ugual misura su tutta la lunghezza degli stinchi.

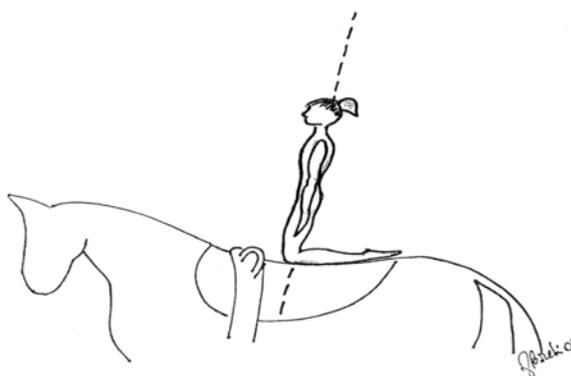
Essenza:

Armonia con il Cavallo, equilibrio, postura.

L'essenza dell'inginocchio è l'abilità di mantenere l'equilibrio in una condizione di instabilità data dal movimento del Cavallo. Le perdite di equilibrio sono giudicate come piccolo, medie o grandi.

IN GINOCCHIO: BASIC SCORE

10	Busto eretto seguendo una linea da spalle e anche, con il peso distribuito equo dalle ginocchia ai piedi (baricentro sullo stinco)
5	Busto davanti alla verticale, la linea tra spalle e anche non esiste più (anche piegate)



IN GINOCCHIO: DETRAZIONI

Fino a 1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Ginocchia troppo aperte (gambe non parallele alla spina dorsale del cavallo) • Mancanza di postura
1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Per ogni falcata di galoppo mancante (meno di 4), si comincia a contare quando l'esercizio è costruito (lettera C)
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Non distribuire equamente il peso tra ginocchio e piede (baricentro non sullo stinco, pressione sulle ginocchia)
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Riprendere le maniglie una volta (lettera R)

SLANCIO IN USCITA ALL'ESTERNO

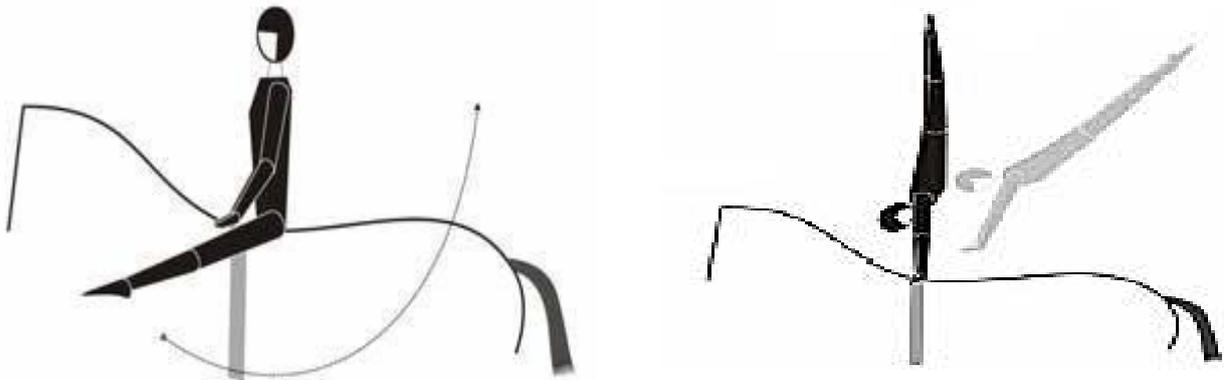
(Test 3 squadra)

Meccanica:

Da seduto il volteggiatore slancia verso la verticale con le gambe chiuse, le braccia si stendono per raggiungere la massima elevazione. Nel punto più alto il volteggiatore si spinge via dalle maniglie e come risultato di una ulteriore spinta delle spalle, si ha una maggior elevazione e una fase di volo che si conclude arrivando a terra, su entrambi i piedi, con lo sguardo in avanti, all'esterno del cavallo.

Essenza: Armonia con il Cavallo,

Altezza e posizione del baricentro del Volteggiatore.



SLANCIO IN USCITA: BASIC SCORE

<p>10</p>		<p>Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti. Dallo slancio si raggiunge la verticale sulle maniglie, formando un angolo di 90° con il cavallo, le gambe chiuse le braccia completamente distese, con ulteriore elevazione e fase di volo; arrivo corretto e morbido all'interno o all'esterno.</p>
<p>7</p>		<p>Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti con un angolo di 45° con il cavallo; le braccia si distendono dopo che si è raggiunto il punto più alto; arrivo corretto e morbido all'interno o all'esterno.</p>
<p>5</p>		<p>Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti con un angolo di 20° con il cavallo. Le braccia sono sempre piegate durante tutto il movimento; arrivo corretto e morbido all'interno e all'esterno.</p>

SLANCIO IN USCITA : DETRAZIONE

<p>1 punto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le gambe non sono chiuse durante il movimento
<p>Fino a 2 punti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schiena inarcata a seconda del grado di esecuzione: arco o cedimento a livello lombare durante l'estensione, allineamento della schiena mancante • Mancanza di distensione delle braccia • Interruzione del movimento
<p>Fino a 3 punti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crollo dell'esercizio

FORBICI 1° PARTE

Meccanica:

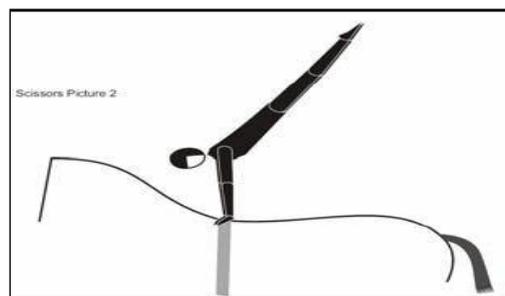
Il movimento delle forbici è una rotazione sull'asse longitudinale del corpo con un movimento simultaneo delle gambe tese.

Dalla posizione seduta il volteggiatore slancia le gambe tese dietro per raggiungere la massima elevazione verso la verticale con le braccia distese. Senza interrompere questo movimento il bacino gira verso sinistra di un quarto in modo che le gambe passino vicine tra loro ad una uguale distanza dal suolo nel punto di massima elevazione. La prima parte termina con un arrivo morbido sul cavallo con il busto eretto in posizione seduta all'indietro.

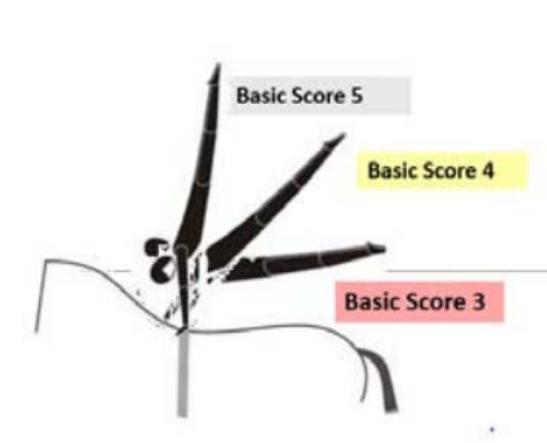
Essenza:

Armonia con il Cavallo

Coordinazione del movimento di forbice e altezza



FORBICI 1° PARTE : BASIC SCORE

10		<p>Tecnica corretta (le anche girano di un quarto nel punto più alto) e il volteggiatore è vicino alla verticale</p>
7		<p>Corpo teso a 45° e tecnica corretta del movimento, il bacino arriva girato di un quarto di giro nel punto di massima elevazione</p>
5		<p>corpo teso che raggiunge la massima elevazione sull'orizzontale. La tecnica del giro è corretta</p>
5		<p>Senza un movimento attivo indietro delle gambe</p>
5		<p>Le gambe non passano vicine una all'altra nel punto di massima elevazione.</p>
		<p>Se non c'è il quarto di giro nel punto più alto, si applicano i seguenti Basic score: (vedi accanto)</p>

FORBICI 1°PARTE : DETRAZIONI

Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Arrivo fuori dal centro del cavallo o troppo indietro • Movimento interrotto • Braccia non estese • Raggiungere l'altezza con la forza e non con lo slancio • Non si raggiunge $\frac{1}{4}$ di giro al punto più alto dell'esercizio (Nota: si può riconoscere un movimento di giro, ma non terminato)
Fino a 3 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Collasso dell'esercizio sul collo del Cavallo

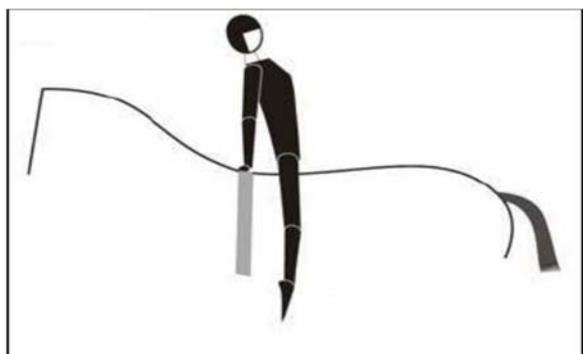
FORBICI 2° PARTE**Meccanica:**

Da seduto all'indietro il volteggiatore slancia le gambe tese in avanti-alto e i piedi e il bacino devono raggiungere il punto più alto nello stesso momento. Le braccia si distendono per raggiungere il punto più alto, l'angolo tra le braccia e il busto deve essere il più ampio possibile. Senza interrompere il movimento le anche girano verso sinistra e le gambe passano vicine una all'altra incrociandosi nel punto più alto. I piedi del volteggiatore descrivono un semicerchio uguale ed equidistante da terra. La seconda fase delle forbici termina con un arrivo morbido sul cavallo con il volteggiatore girato avanti seduto con il busto eretto.

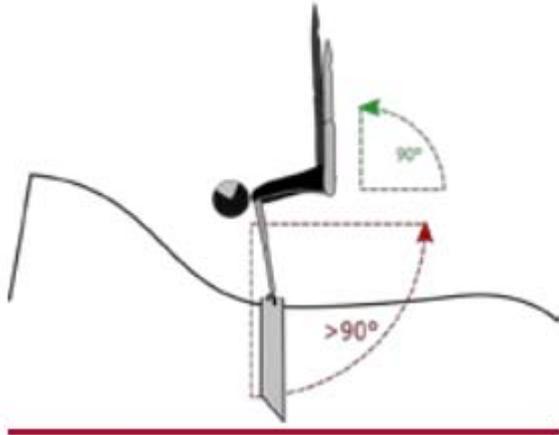
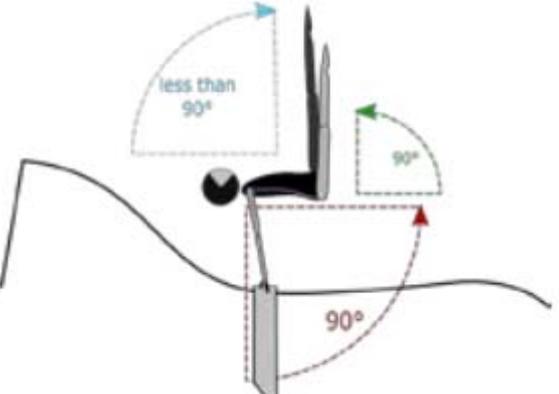
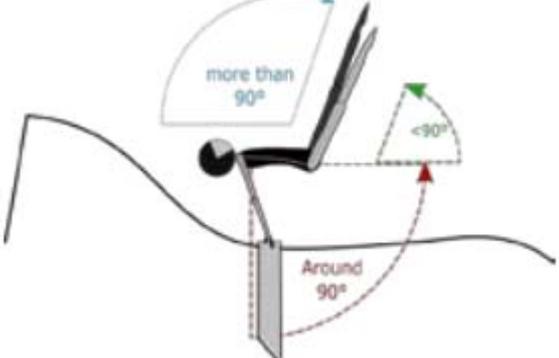
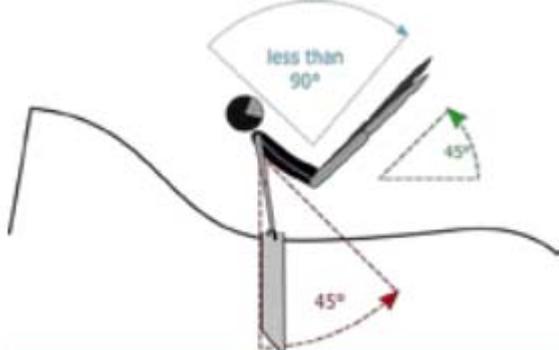
Essenza:

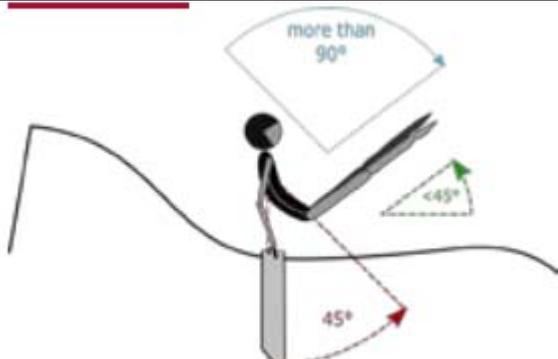
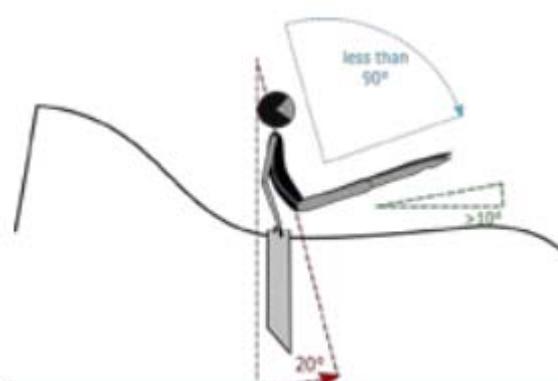
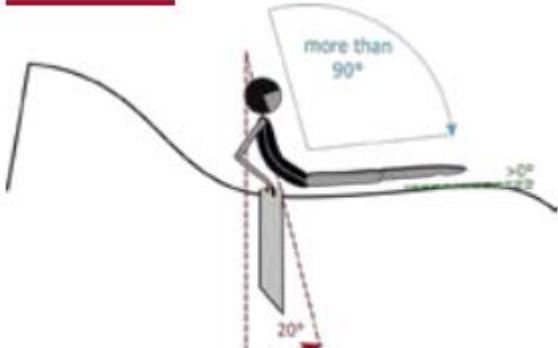
Armonia con il Cavallo

Coordinazione del movimento di forbice e altezza



FORBICI 2° PARTE : BASIC SCORE

<p>10</p>		<p>L'angolo tra busto e la verticale è più di 90°, e quello tra busto e gambe circa 90° (gambe in relazione all'orizzontale circa 90°)</p>
<p>9</p>		<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 90°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90° (gambe in relazione all'orizzontale circa 90°)</p>
<p>8</p>		<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 90°, quello tra il busto e le gambe è più di 90° (gambe in relazione all'orizzontale circa 45°)</p>
<p>7</p>		<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 45°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90° (gambe in relazione all'orizzontale più di 45°)</p>

<p>6</p>	 <p>The diagram shows a rider in a jumping position. The torso is tilted back at an angle of 45° from the vertical. The legs are positioned such that the angle between the torso and the legs is 'more than 90°'. The angle between the legs and the horizontal is '<45°'.</p>	<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 45°, quello tra il busto e le gambe è più di 90° (gambe in relazione all'orizzontale meno di 45°)</p>
<p>5</p>	 <p>The diagram shows a rider in a jumping position. The torso is tilted back at an angle of 20° from the vertical. The angle between the torso and the legs is 'less than 90°'. The angle between the legs and the horizontal is '>10°'.</p>	<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 20°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90° (gambe in relazione all'orizzontale più di 10°)</p>
<p>4</p>	 <p>The diagram shows a rider in a jumping position. The torso is tilted back at an angle of 20° from the vertical. The angle between the torso and the legs is 'more than 90°'. The legs are positioned horizontally, with an angle of '>90°' between the torso and the legs.</p>	<p>L'angolo tra il busto e la verticale è 20°, quello tra il busto e le gambe è 90° (gambe sono all'orizzontale)</p>

FORBICI 2°PARTE : DETRAZIONI

<p>Fino a 2 punti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arrivo fuori dal centro del cavallo o troppo indietro • Guadagnare altezza dando il colpo di reni • Guadagnare altezza con la sola forza muscolare senza uso dello slancio • Il giro è iniziato dopo il punto più alto
<p>Fino a 3 punti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collasso sul collo del cavallo

AMAZZONE 1°PARTE

Meccanica :

L'essenza della tecnica ottimale di questo esercizio è il raggiungimento della verticale sulle maniglie. Il corpo deve essere perfettamente allineato dalle mani ai piedi. Questo è il criterio principale di giudizio (l'arco dorsale può essere fuorviante e simulare una maggiore elevazione)

Da seduto il volteggiatore raggiunge la verticale di slancio con la massima estensione delle braccia per raggiungere la massima elevazione. Senza interruzione del movimento, al punto di altezza massima, il volteggiatore flette le gambe sul tronco (squadra) mantenendo per poco il bacino sopra alle maniglie. Quindi si siede delicatamente all'interno scivolando sulla parte esterna della coscia destra e trovandosi seduto in posizione eretta.

Obbligatori Test 3 Squadra – passaggio di gamba in posizione seduta

Dal seduto all'interno il volteggiatore porta la gamba destra tesa sopra il collo del cavallo con un arco ampio e alto. Il busto rimane eretto e prossimo alla verticale mentre la gamba sinistra rimane distesa verso il basso e in contatto col cavallo, senza cambiare posizione. Le maniglie vengono lasciate e riprese al passaggio della gamba.)

Essenza:

Armonia con il cavallo

Altezza e posizione del baricentro



AMAZZONE 1° PARTE : BASIC SCORE

10		<p>Linea dritta dalle mani ai piedi chiusi. Il volteggiatore è perpendicolare al cavallo (90°); massima estensione delle braccia; arrivo in seduto laterale morbido e corretto.</p>
7		<p>Linea dritta dalle spalle ai piedi chiusi, a 45° rispetto al cavallo. Braccia distese nel punto di massima elevazione, arrivo seduto laterale morbido e corretto</p>
5		<p>Linea dritta dalle spalle ai piedi chiusi, a 20° rispetto al cavallo. Braccia piegate durante tutto il movimento</p>

AMAZZONE 1°PARTE : DETRAZIONI

Fino a ½ punto	<ul style="list-style-type: none"> • Nelle squadre 3*: quando il passaggio di gamba per tornare seduti è mal eseguito
1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Obbligatoro Test 2: il seduto laterale all'interno non corretto prima dell'uscita con spinta all'interno • Non spingersi via dal fascione durante la spinta all'interno • Le gambe non sono chiuse durante l'uscita
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Schiena arcata, in base al grado, linea spezzata a livello lombare durante l'estensione delle braccia • Mancanza di estensione delle braccia • Bacino girato prima che le spalle e le anche siano sulla linea orizzontale, mentre il volteggiatore si siede all'interno • Interruzione del movimento
Fino a 3 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Collasso sul collo del Cavallo

AMAZZONE 2° PARTE

Meccanica:

Da seduto all'interno il volteggiatore slancia le gambe unite e tese in alto dietro verso la verticale ed estende le braccia per raggiungere la massima elevazione. Nel punto di massima estensione delle braccia spinge contro le maniglie e con la spinta delle spalle guadagna un'ulteriore elevazione e ottenendo una fase di volo, arriva a terra all'esterno su entrambi i piedi guardando avanti.

Essenza:

Armonia con il cavallo

Altezza e posizione del baricentro



AMAZZONE 2° PARTE : BASIC SCORE

10		Linea dritta dalle mani ai piedi chiusi. Il volteggiatore è perpendicolare al cavallo (90°); massima estensione delle braccia con ulteriore elevazione durante la fase di volo
9		Linea dritta dalle mani ai piedi chiusi. Il volteggiatore è perpendicolare al cavallo (90°) con massima estensione delle braccia, ma senza ulteriore elevazione nella fase di volo
7		Linea dritta dalle spalle ai piedi chiusi, a 45° rispetto al cavallo.
5		Linea dritta dalle spalle ai piedi chiusi, a 30° rispetto al cavallo. Braccia piegate durante tutto il movimento

AMAZZONE 2° PARTE: DETRAZIONI

Fino a 1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Da seduto all'interno il volteggiatore slancia indietro con una gamba, mentre l'altra segue • Arrivo a terra non su due piedi (lettera D)
1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Gambe non chiuse durante l'esercizio, arrivare in terra non su entrambi i piedi
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Schiena arcata, in base al grado, linea spezzata a livello lombare durante l'estensione delle braccia • Mancanza di estensione delle braccia
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Tenere le maniglie fino all'arrivo a terra

SLANCIO AVANTI

gambe chiuse

Meccanica:

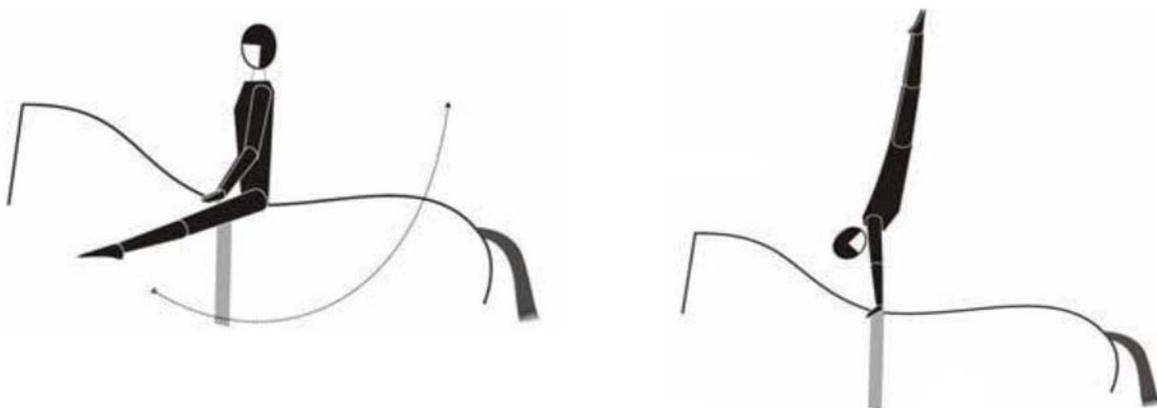
Da seduto il volteggiatore slancia le gambe indietro per raggiungere la verticale (gambe chiuse), le braccia distese per raggiungere la massima elevazione. Senza interrompere il movimento, dal punto di massima elevazione, il volteggiatore torna a sedersi in avanti dolcemente.

Essenza:

Armonia con il cavallo

Altezza e posizione del baricentro

Nota: l'essenza della tecnica ottimale è il raggiungimento della verticale con il corpo allineato. L'allineamento deve essere il principale criterio di giudizio, la schiena arcata può essere fuorviante e simulare una maggiore elevazione.



SLANCIO AVANTI: BASIC SCORE

10		<p>Il corpo forma una linea retta dalle braccia ai piedi uniti. Dallo slancio si raggiunge la verticale sulle maniglie, formando un angolo di 90° con il cavallo, le gambe chiuse le braccia completamente distese. Atterraggio leggero in centro al cavallo per tornare in posizione seduta in avanti</p>
7		<p>Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti con un angolo di 45° con il cavallo; le braccia si distendono dopo che si è raggiunto il punto più alto; Atterraggio leggero in centro al cavallo per tornare in posizione seduta in avanti</p>
5		<p>Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti con un angolo di 20° con il cavallo . Le braccia sono sempre piegate durante tutto il movimento; Atterraggio leggero in centro al cavallo per tornare in posizione seduta in avanti</p>

SLANCIO AVANTI : DETRAZIONI

1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Le gambe non sono chiuse durante il movimento
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Schiena inarcata a seconda del grado di esecuzione: arco o cedimento a livello lombare durante l'estensione; allineamento della schiena mancante • Mancanza di distensione delle braccia • Interruzione del movimento
Fino a 3 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Collasso sul collo del cavallo

SLANCIO INDIETRO gambe aperte (SEGUITO DA DISCESA)

Meccanica:

Da seduto all'indietro il volteggiatore slancia le gambe tese e aperte (larghezza dell'anca) in avanti-alto e i piedi e il bacino devono raggiungere il punto più alto nello stesso momento. Le braccia si distendono per raggiungere il punto più alto, l'angolo tra le braccia e il busto deve essere il più ampio possibile. Poi il volteggiatore torna con leggerezza seduto indietro.

Discesa all'interno:

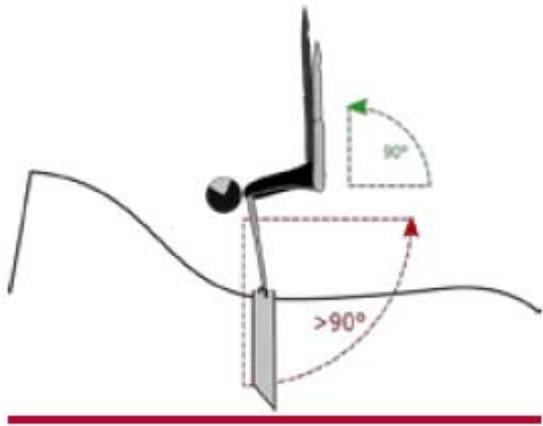
Il volteggiatore esegue un quarto di mulino indietro passando la gamba sinistra tesa sopra la groppa del cavallo disegnando un arco ampio e alto per tornare seduto all'interno. Il volteggiatore, tenendo la maniglia interna, si gira in avanti. Con gambe chiuse e anche distese il volteggiatore spinge contro le maniglie verso l'alto e via dal cavallo. Lascia le maniglie e atterra con gambe quasi chiuse continuando a correre nella direzione del cavallo.

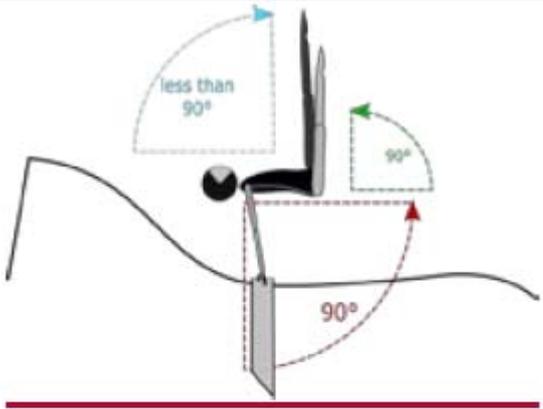
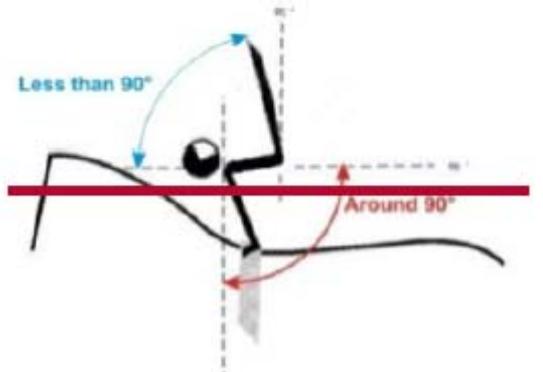
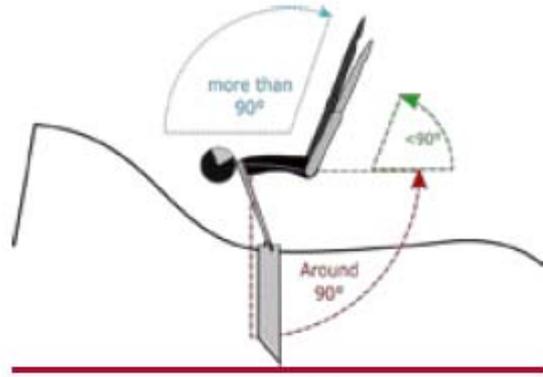
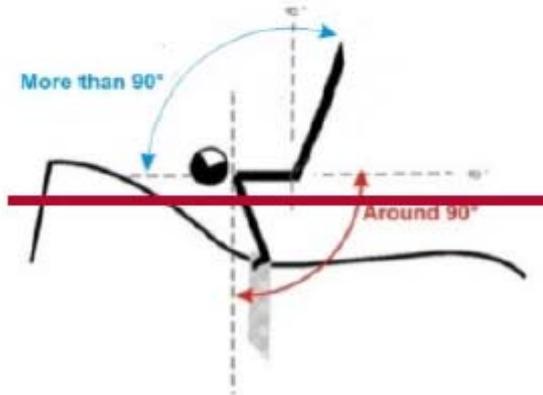
Essenza:

Armonia con il Cavallo

Coordinazione del movimento di slancio e altezza

SLANCIO INDIETRO : BASIC SCORE

10	 Il diagramma illustra la meccanica di un salto a cavalletto. Una linea curva rappresenta la traiettoria del cavallo. Un cavaliere è mostrato in silhouette, con il busto inclinato all'indietro. Una linea verticale grigia indica la posizione del busto. Un angolo di 90° è indicato tra il busto e una linea orizzontale grigia. Un altro angolo, maggiore di 90°, è indicato tra il busto e le gambe, che sono tese e aperte. Una linea rossa orizzontale rappresenta il terreno.	L'angolo tra il busto e la verticale è più di 90°, quello tra il busto e le gambe è circa di 90° (gambe rispetto l'orizzontale circa 90°)
----	---	---

<p>9</p>	 	<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 90°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90° (gambe rispetto l'orizzontale circa 90°)</p>
<p>8</p>	 	<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 90°, quello tra il busto e le gambe è più di 90° (gambe rispetto l'orizzontale circa 45°)</p>

<p>7</p>		<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 45°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90° (gambe rispetto l'orizzontale più di 45°)</p>
<p>6</p>		<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 45°, quello tra il busto e le gambe è più di 90° (gambe rispetto l'orizzontale meno di 45°)</p>

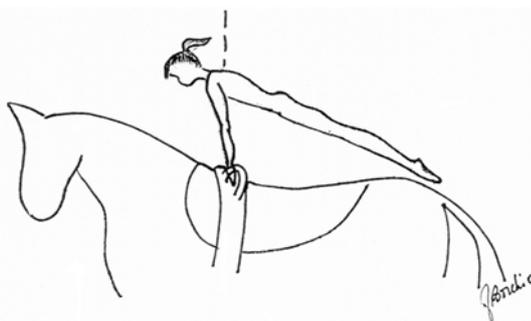
<p>5</p>		<p>L'angolo tra il busto e la verticale è circa 20°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90° (gambe rispetto l'orizzontale più di 10°)</p>
<p>4</p>		<p>L'angolo tra il busto e la verticale è 20°, quello tra il busto e le gambe è più di 90° (gambe sono sull'orizzontale)</p>

SLANCIO INDIETRO: DETRAZIONI

Fino a 1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Uscita all'interno non corretta
1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Gambe chiuse nel punto più alto dello slancio
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Guadagnare altezza dando il colpo di reni
Fino a 3 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Atterraggio pesante • Collasso

APPOGGIO ORIZZONTALE**Meccanica:**

Dalla posizione seduta il volteggiatore eleva gli arti inferiori tesi avanti per slanciarli dietro arrivando in appoggio sul Cavallo con il dorso dei piedi. Gli arti superiori rimangono sempre tesi, dalla fase di slancio a quella di appoggio. Nella fase di appoggio le spalle devono essere leggermente avanzate rispetto alla verticale passante per le mani, il dorso curvo con spalle in spinta, il tratto lombare basso con il bacino in retroversione, le gambe e i piedi tesi restano leggermente divaricati (alla larghezza del bacino). Il capo deve essere mantenuto in linea con la colonna vertebrale e lo sguardo rivolto in avanti. Questo esercizio è statico e dinamico allo stesso tempo, poiché il volteggiatore impara a slanciare velocemente gli arti inferiori nel ritmo del galoppo del Cavallo, e a mantenere sia l'appoggio, sia la corretta postura, elementi fondamentali negli esercizi di slancio come forbici ed amazzone



APPOGGIO ORIZZONTALE SUPINO

Meccanica:

Cat. C:

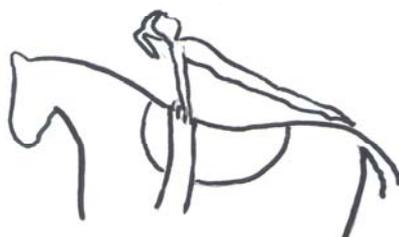
Dalla posizione seduta indietro il volteggiatore slancia gli arti inferiori tesi verso la groppa del cavallo arrivando leggero in appoggio coi piedi su quest'ultima. Nella fase di appoggio le spalle devono essere leggermente avanzate rispetto alla verticale passante per le mani.

Le spalle sono in spinta, il bacino in retroversione, le gambe e i piedi tesi restano leggermente divaricati (alla larghezza del bacino). Il capo deve essere mantenuto in linea con la colonna vertebrale. Questo esercizio è statico e nella categoria C al galoppo va mantenuto quattro falcate. Poi il volteggiatore si siede di nuovo indietro e scende con passaggio di gamba all'interno.

Cat. E (regolamento ludico):

Dalla posizione seduta indietro il volteggiatore porta gli arti inferiori tesi verso la groppa del cavallo appoggiando i piedi con leggerezza su quest'ultima. Nella fase di appoggio le spalle devono essere leggermente avanzate rispetto alla verticale passante per mani.

Le spalle sono in spinta, il bacino in retroversione, le gambe e i piedi tesi restano leggermente divaricati (alla larghezza del bacino). Il capo deve essere mantenuto in linea con la colonna vertebrale. Poi il volteggiatore si siede di nuovo indietro e scende con passaggio di gamba all'interno.



Art. 4 – Test Libero

4.1. Generalità

Il tempo accordato per il Test Libero inizia quando il primo volteggiatore tocca il fascione, il Cavallo o il copertino e termina allo scadere del Tempo Limite. Il giudice termina di giudicare quando l'ultimo volteggiatore tocca il suolo dopo la discesa finale.

Solo gli esercizi (statici o dinamici o uscite) già cominciati allo scadere del Tempo Limite possono essere terminati e saranno inclusi nella valutazione del Voto Tecnico e del Voto Artistico

Tutti gli esercizi e le uscite iniziate dopo lo scadere del Tempo Limite saranno considerate nel Voto di Esecuzione, incluse le detrazioni per le cadute, ma non verranno inclusi nel Voto di Difficoltà e nel Voto Artistico. Se si iniziano uscite o altri esercizi dopo lo scadere del tempo si avrà una detrazione dal Voto Artistico.

Valutazione del Test Libero Categorie Ludiche

Voto		Coefficiente
A	Voto Impressione Generale	25%
B	Voto Tecnico	25%
C	Voto Artistico	25%
D	Voto Tecnico	25%

Valutazione del Test Libero Categorie Agonistiche

Voto		Coefficiente
A	Voto Cavallo	25%
B	Voto Tecnico	25%
C	Voto Artistico	25%
D	Voto Tecnico	25%

4.2. Il Voto Tecnico del Test Libero e modalità di giudizio

4.2.1. Test Libero Squadra

4.2.1.1. Test Libero Categorie Ludiche: Eseguito al passo. Può includere esercizi individuali e/o in due Volteggianti insieme sul cavallo. Ai fini del Voto Tecnico, la difficoltà non viene valutata. Tempo Limite: 30" a Volteggiatore.

4.2.1.2. Test Libero D: Eseguito al passo. Può includere esercizi con uno, due o tre Volteggianti insieme sul Cavallo, con un massimo di 6 esercizi statici in tre. I 20 esercizi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà. Tempo Limite 3'30".

4.2.1.3. Test Libero C: Eseguito al galoppo. Sono ammessi al massimo due volteggianti sul Cavallo. Ai fini del Voto Tecnico la difficoltà non viene valutata. Tempo Limite 3'30".

4.2.1.4. Test Libero 1*: Eseguito al galoppo. Può includere esercizi con uno due o tre Volteggianti insieme sul Cavallo, con un massimo di 6 elementi statici in tre. I 20 elementi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà, ad eccezione che nelle categorie ove questo non viene valutato (squadra C, 1*Junior e senior). Tempo Limite 4'.

4.2.1.5. Test Libero 2*: Eseguito al galoppo. Può includere esercizi con uno due o tre Volteggianti insieme sul Cavallo. I 25 elementi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà. Tempo Limite 4'.

4.2.2. Test Libero Individuale

4.2.2.1. Test Libero D: Eseguito al passo. Elementi statici e dinamici. I 10 elementi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà. Tempo Limite 1'

4.2.2.2. Test Libero C: Eseguito al galoppo. Include elementi statici e dinamici. Ai fini del Voto Tecnico, la Difficoltà non viene valutata. Tempo Limite 1'

4.2.2.3. Test Libero: Eseguito al galoppo. Include elementi statici e dinamici. I 10 elementi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà, ad eccezione che nelle categorie ove questo non viene valutato (Individuale C, 1*Junior e senior). Tempo Limite 1'

4.2.3. Test Libero Pas de Deux

4.2.3.1. Test Libero D: Eseguito al passo. Include salite e discese individuali con aiuto (non valutate nel voto di difficoltà) ed elementi di coppia. Durante tutto l'esercizio entrambi i volteggiatori dovranno rimanere in contatto con il Cavallo, le maniglie o fra di loro (ad eccezione che nei salti). Gli elementi individuali sul cavallo non vengono valutati nel Voto di Difficoltà. Per il Voto di Difficoltà si prenderanno in considerazione i 10 elementi più difficili. Tempo Limite 1'30"

4.2.3.2. Test Libero C: Eseguito al galoppo. Include salite e discese individuali ed esercizi di coppia. Durante tutto l'esercizio entrambi i volteggiatori dovranno rimanere in contatto con il Cavallo, le maniglie o fra di loro (ad eccezione dei salti). Ai fini del Voto Tecnico, la difficoltà non viene valutata. Tempo Limite 1'30"

4.2.3.3. Test Libero 1: Eseguito al galoppo. Include salite e discese individuali ed esercizi di coppia. Durante tutto l'esercizio entrambi i volteggiatori dovranno rimanere in contatto con il Cavallo, le maniglie o fra di loro (ad eccezione dei salti). Gli elementi individuali sul cavallo non vengono valutati nel Voto di Difficoltà. Per il Voto di Difficoltà si prenderanno in considerazione i 10 elementi più difficili. Tempo Limite 1'30"

4.2.3.4. Test Libero 2: Eseguito al galoppo. include salite e discese individuali ed esercizi di coppia. Durante tutto l'esercizio entrambi i volteggiatori dovranno rimanere in contatto con il Cavallo, le maniglie o fra di loro (ad eccezione dei salti). Gli elementi individuali sul Cavallo non vengono valutati nel Voto di Difficoltà. Per il Voto di Difficoltà, si prenderanno in considerazione i 13 elementi più difficili. Tempo Limite 2'

4.3. Criteri di valutazione del voto tecnico

Nelle Categorie Ludiche, C e 1* il Voto Tecnico è rappresentato solo dal Voto di Esecuzione degli elementi liberi.

Nelle Categorie D, 2* e 3* il Voto Tecnico è diviso nel Voto di Esecuzione (70%) e nel Voto di Difficoltà (30%).

4.3.1. Voto di Esecuzione

Il punteggio massimo è 10. Si possono usare i decimali. Il punteggio finale viene conteggiato fino al terzo decimale.

La valutazione dell'Esecuzione inizia nel momento in cui il primo volteggiatore tocca le maniglie, il Cavallo o il pad e termina quando l'ultimo volteggiatore tocca il terreno dopo la discesa finale.

Verrà valutata l'interazione tra la performance del volteggiatore e il movimento del Cavallo, considerando per ogni elemento:

- Tecnica/meccanica
- Forma del movimento esatta e corretta
- Sicurezza ed equilibrio di ogni elemento
- Controllo del corpo, postura e scioltezza del volteggiatore
- Continuità del movimento
- Elevazione, ampiezza, estensione del movimento
- Considerazione del cavallo
- In tutti i Test Liberi delle categorie agonistiche deve essere usato il sistema della "Media delle detrazioni" (Average System)

4.3.1.1. Average System (Media delle detrazioni) delle Categorie Agonistiche:

Questo è il sistema con cui viene definito il punteggio di Esecuzione nelle Categorie Agonistiche. Per ogni elemento non eseguito alla perfezione (10) verranno dati dei punti di detrazione da 1 a 10

Se tra due elementi viene eseguito un movimento (transizione) con meno difficoltà di un Elementare (E) in maniera non perfetta, deve essere assegnata una detrazione. Questa detrazione può essere scritta separatamente o inclusa nelle detrazioni dell'elemento successivo. Nella stessa maniera, deve essere applicata una detrazione ad interruzioni del movimento e pause (aspettare troppo a lungo per eseguire un elemento).

La somma delle detrazioni verrà divisa per il numero degli esercizi (E-M-D-R) contati. Gli esercizi non tenuti e le cadute non andranno considerati nel numero totale degli esercizi usato per il conteggio della media delle detrazioni. Per gli elementi non tenuti non c'è detrazione automatica: se non sono ben eseguiti si può dare una detrazione fino a 10 punti.

Fino a 2 punti	Errori piccoli
Da 3 a 5 punti	Errori medi
Da 6 a 10 punti	Errori gravi
10 punti	collasso di un elemento che compromette il benessere del cavallo stesso

4.3.1.2. Atterraggio (Landing)

I requisiti per un buon arrivo a terra sono:

- Il baricentro sopra alla base d'appoggio
- Ginocchia leggermente piegate
- Ginocchia e piedi della larghezza del bacino
- Busto eretto
- Non eccessivo arco lombare
- Non flettersi avanti alla vita
- Le braccia possono essere portate avanti per bilanciare il busto
- È permesso correre nella direzione del movimento

Detrazioni per un arrivo tecnicamente non corretto

Fino a 5 punti	Arrivo non corretto
-----------------------	---------------------

4.3.1.3. Detrazioni definite per Cadute

Una caduta è considerata un movimento fuori controllo. Le cadute nelle categorie agonistiche saranno registrate dal giudice del Voto Tecnico con delle detrazioni dal Voto di Esecuzione; queste detrazioni non vanno in media con le altre nell'Average System, bensì vengono sottratte dal Voto finale di Esecuzione.

Le cadute delle Categorie Agonistiche sono codificate nella tabella sottostante

Cat	Descrizione	Squadra	Indiv.	PDD
Caduta Livello 1a	Tutti i volteggiatori cadono a terra senza controllo per una perdita di equilibrio (nessun contatto col cavallo o con la bardatura durante o alla fine del test; arrivo non in piedi . Cavallo vuoto. Una sola detrazione per tutti i volteggiatori caduti.	2.0	2.0	2.0
Caduta Livello 1b	Un volteggiatore del PDD/ uno o due Volteggiatori della Squadra cadono a terra senza controllo per una perdita di equilibrio (nessun contatto col Cavallo o con la bardatura o col volteggiatore ancora sul cavallo; arrivo non in piedi . Cavallo non vuoto. Una sola detrazione per tutti i volteggiatori caduti.	1.0		1.0
Caduta Livello 2a	A causa di una perdita di equilibrio tutti i Volteggiatori cadono a terra, ma riescono ad arrivare piedi (nessun contatto col Cavallo/ bardatura/Volteggiatore) durante o alla fine del test. Cavallo vuoto. Una sola detrazione per tutti i Volteggiatori caduti.	1.0	1.0	1.0
Caduta Livello 2b	Un volteggiatore del PDD/ uno o due volteggiatori della Squadra cadono a terra senza controllo per una perdita di equilibrio; nessun contatto con cavallo/bardatura/volteggiatore ancora sul cavallo) ma riescono ad arrivare in piedi , durante o alla fine del test. Cavallo non vuoto Una sola detrazione per tutti i volteggiatori caduti.	0,4		0,6
Caduta Livello 3	Caduta mantenendo il contatto con il Cavallo (ancora in contatto con il Cavallo, la bardatura, o il volteggiatore ancora sul cavallo) : Il volteggiatore tocca il terreno solo con i piedi e risale immediatamente. Batti e risali dopo una perdita di equilibrio	0,4	0,6	0,6
Caduta Livello 4	Più di un passo nei batti e risali	0,4	0,6	0,6
Caduta Livello 5a	Dopo l'uscita il Volteggiatore non riesce a mantenere l'equilibrio sui due piedi e tocca il terreno con altre parti del corpo (oltre alle mani). (In aggiunta si avrà una detrazione per la cattiva meccanica dell'uscita).	0,2	0,4	0,4
Caduta Livello 5b	Dopo l'uscita il Volteggiatore non riesce a mantenere l'equilibrio sui due piedi e tocca il terreno con le mani (o una mano) (In aggiunta si avrà una detrazione per la cattiva meccanica dell'uscita).	0,1	0,2	0,2

Le cadute nell'Average System si registrano tra parentesi con la lettera F e la detrazione, ma non rientrano nel computo delle detrazioni. La somma delle detrazioni per caduta va riportata nell'apposita casella, la segreteria provvederà poi a detrarre del Voto Tecnico.

Esempio di Average System

Test Libero Individuale

D3 E2 R2 D2 D3 M1 D5 (F1,0) 3 D D2 (F2,0) E D R5 D M3 M2 (F0,4)

Somma cadute: $1,0+0+0,4=3,4$

Numero Esercizi: E=2

Detrazioni: 41

M=3

D=7

R=2

Totale 14

Media delle Detrazioni: $41 \text{ detrazioni} / 14 \text{ esercizi} = 2,929$

Media sottratta da 10	10,000	
		-2,929
		7,071
Detrazioni per cadute	<u>-3,400</u>	
Voto Esecuzione	3,671	

Spiegazioni

In questo esempio due elementi di difficoltà inferiore ad E (quindi non valutati per la Difficoltà) hanno ricevuto le detrazioni (2,3) che sono aggiunte alle detrazioni dell'elemento successivo.

Un Elemento D non è stato tenuto e ha ricevuto detrazione 3 per cattiva esecuzione.

Durante l'esercizio ci sono state 3 cadute (F), una delle quali dopo l'uscita. Nelle note le cadute devono essere scritte tra parentesi per differenziarle dalle detrazioni dell'**Average System**.

Le detrazioni per caduta vanno sommate in una casella separata e detratte alla fine dal Voto di Esecuzione.

4.3.1.4. Tempo, musica e campana

- Nella categoria individuale quando il volteggiatore perde il contatto con il cavallo, tempo e musica devono essere fermati – non c'è la campana. La prova deve essere ripresa entro 30”
- Nelle categorie a squadre e PDD quando tutti i volteggiatori perdono il contatto con il cavallo, il cavallo è vuoto, tempo e musica devono essere fermati – non c'è la campana. La prova deve essere ripresa entro 30”
- Se il volteggiatore non è in grado di continuare la prova o di tornare in linea con gli altri, il giudice suona la campana; tempo e musica vengono fermati e la prova interrotta. La prova deve ricominciare dopo 30” dalla campana che segnale di ripresa

4.3.2. Voto di Difficoltà

Il punteggio massimo di difficoltà è 10. Si possono usare i decimali.

La valutazione della Difficoltà inizia nel momento in cui il primo volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il cavallo e termina col Tempo Limite.

La difficoltà di un elemento dipende dalla soddisfazione delle seguenti condizioni:

- Coordinazione
- Equilibrio
- Armonia con il cavallo
- Numero dei punti di appoggio
- Forza
- Mobilità

Più alta è la soddisfazione delle suddette condizioni, più alta è la difficoltà.

Non viene attribuito alcun punteggio per:

- Elementi statici non tenuti (3 falcate di galoppo)
- Elementi iniziati dopo il suono della campana
- Elementi del Test Obbligatorio
- Elementi non eseguiti al galoppo
- Ripetizione di uno stesso Elemento

Nel “Code of points” del Regolamento FEI è riportata una lista di esercizi liberi e il loro grado di difficoltà.

4.3.2.1. Esercizio Rischio (R) in categoria individuale

Un Elemento Difficile (D) diventa un Rischio quando:

- L'elemento presentato è una variante di un D, ma eseguito in condizioni di maggior difficoltà
- Variazioni dei un elemento D che non possono essere resi ancora più difficili
- Complessa costruzione o decostruzione di un elemento
- Serie di elementi D eseguiti in immediata successione (la discesa da un esercizio rappresenta la costruzione del successivo).

4.3.2.2. Test Libero Pas De Deux

Elementi che si contano per il voto della difficoltà:

- Salita e discesa di ogni volteggiatore (ad eccezione che nella cat. D)
- Elementi doppi (di coppia)
- 2 elementi statici eseguiti contemporaneamente: voto per il più difficile
- 1 elemento statico e 1 dinamico eseguiti contemporaneamente: vengono calcolati entrambi
- 2 elementi dinamici di gruppi strutturali diversi (es: un volteggiatore esegue una ruota e l'altro un batti e risali): vengono calcolati entrambi
- 2 elementi dinamici dello stesso gruppo strutturale (es: due batti e risali simili): voto per il più difficile
- Gli elementi singoli (con un solo volteggiatore a cavallo) non vengono calcolati per la difficoltà

4.4. Il Voto Artistico

La valutazione del Voto Artistico inizia nel momento in cui il (primo) Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e termina col Tempo Limite. Il punteggio massimo è 10. Si possono usare i decimali.

Nelle competizioni di Squadra delle cat. 1*/2*/3* sono ammessi senza ricevere penalità una (1) salita assistita da terra ed una (1) uscita assistita da terra. Ogni altra salita o uscita assistita da terra sarà penalizzata con una detrazione di 0,5 pt. dal Voto Artistico Complessivo (Detrazione a parte sulla scheda del Voto Artistico).

Il Voto Artistico viene giudicato secondo i seguenti criteri:

Test Libero Squadra

STRUTTURA 50%	Varietà degli Elementi <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio tra elementi statici ed elementi dinamici • Equilibrio tra esercizi singoli, doppi e tripli • Scelta di esercizi e transizioni dei vari gruppi strutturali • Scelta di gruppi strutturali appropriati in armonia con il Cavallo • Elementi che non sovraccarichino il Cavallo • Uguale partecipazione di tutti i Volteggiatori senza impiego eccessivo di uno o due Volteggiatori 	C1	25%
	Varietà delle Posizioni <ul style="list-style-type: none"> • Varietà nella posizione degli elementi in relazione al Cavallo e alla direzione del movimento • Uso equilibrato dello spazio: uso di dorso, collo e groppa del cavallo, compreso batti e risali (nelle categorie con Test Libero a galoppo) 	C2	25 %
COREOGRAFIA 50%	Unità della composizione <ul style="list-style-type: none"> • Transizioni morbide e movimenti che dimostrano fluidità e armonia con il Cavallo • Complessità nella costruzione delle figure e nella chiusura delle stesse • Cavallo mai vuoto • Scelta di transizioni in armonia con il Cavallo 	C3	20%
	Interpretazione della Musica <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di interpretazione della musica • Espressività • Espressività nella gestualità • Abbigliamento in armonia con la musica • Movimenti in armonia con la musica 	C4	20%
	Creatività e Originalità <ul style="list-style-type: none"> • Uso di transizioni, elementi posizioni e sequenze originali • Punti salienti • Personalità 	C5	10%

Test Libero Individuale cat. 2* / 3*

STRUTTURA 35%	Varietà degli Elementi <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio tra elementi statici e dinamici • Scelta di elementi e transizioni da differenti gruppi strutturali • Scelta di gruppi strutturali appropriati in armonia con il Cavallo 	C1	20%
	Varietà delle Posizioni <ul style="list-style-type: none"> • Varietà nella posizione degli elementi in relazione al Cavallo e alla direzione del movimento • Uso equilibrato dello spazio: uso di dorso, collo e groppa del Cavallo, compreso batti e risali 	C2	15%
COREOGRAFIA 65%	Unità della composizione & Complessità <ul style="list-style-type: none"> • Transizioni morbide e movimenti che dimostrano fluidità e armonia con il Cavallo. • Alta Complessità nella costruzione delle figure e nella chiusura delle stesse, delle sequenze, transizioni e combinazioni di esercizi • libertà di movimento • Scelta di transizioni in armonia con il Cavallo 	C3	35%
	Interpretazione della Musica <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di interpretazione della musica • Espressività in risposta a differenti elementi di musica • Impegno profondo in un concetto di musica perfettamente sviluppato • Abbigliamento in armonia con la musica • Movimenti in armonia con la musica • Personalità, Creatività, Originalità 	C4	30%

Test Libero Individuale cat. D / C / Junior e Senior 1* / Children 1* e 2*

STRUTTURA 55%	Varietà degli Elementi <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio tra elementi statici e dinamici • Scelta di elementi e transizioni da differenti gruppi strutturali • Scelta di gruppi strutturali appropriati in armonia con il Cavallo 	C1	30%
	Varietà delle Posizioni <ul style="list-style-type: none"> • Varietà nella posizione degli elementi in relazione al Cavallo e alla direzione del movimento • Uso equilibrato dello spazio: uso di dorso, collo e groppa del Cavallo, compreso batti e risali (nelle categorie di galoppo). 	C2	25%
COREOGRAFIA 45%	Unità della composizione <ul style="list-style-type: none"> • Transizioni morbide e movimenti che dimostrano fluidità e armonia con il Cavallo. • libertà di movimento • Scelta di transizioni in armonia con il Cavallo 	C3	35%
	Interpretazione della Musica <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di interpretazione della musica • Espressività in risposta a differenti elementi di musica • Impegno profondo in un concetto di musica perfettamente sviluppato • Abbigliamento in armonia con la musica • Movimenti in armonia con la musica • Personalità, creatività e originalità 	C4	10%

Test Libero Pas De Deux

STRUTTURA 50%	Varietà degli Elementi <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio tra elementi statici e dinamici • Scelta di elementi e transizioni da differenti gruppi strutturali • Scelta di gruppi strutturali appropriati in armonia con il Cavallo • Solo esercizi di coppia ad eccezione di salite e discese • Equilibrio tra le differenti posizioni dei due Volteggianti 	C1	25%
	Varietà delle Posizioni <ul style="list-style-type: none"> • Varietà nella posizione degli elementi in relazione al Cavallo e alla direzione del movimento • Uso equilibrato dello spazio: uso di dorso, collo e groppa del Cavallo, compreso batti e risali (nelle categorie di galoppo). 	C2	25%
COREOGRAFIA 50%	Unità della composizione <ul style="list-style-type: none"> • Transizioni morbide e movimenti che dimostrano fluidità e armonia con il Cavallo. • Complessità nella costruzione delle figure e nella chiusura delle stesse • Cavallo mai vuoto 	C3	20%
	Interpretazione della Musica <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di interpretazione della musica • Espressività • Espressività nella gestualità • Abbigliamento in armonia con la musica • Movimenti in armonia con la musica 	C4	20%
	Creatività e Originalità <ul style="list-style-type: none"> • Uso di transizioni, elementi posizioni e sequenze originali • Punti salienti • Personalità 	C5	10%

4.4.1.1. C 1: Varietà degli esercizi del voto artistico cat. Individuali

Gli esercizi dei programmi liberi sono da assegnare a diversi gruppi strutturali, i quali a loro volta sono inseriti in “box” (10 box in totale per il voto C1).

Box 1 a 5 rappresenta esercizi statici; Box 6 a 10 rappresenta esercizi dinamici. È possibile che un singolo esercizi conta per più di un Box. (vedi allegato: gruppi strutturali per la definizione)

Voto Base 10 in C1: ogni box da 1-10 è soddisfatto.

Box	Gruppi strutturali / esercizi	Commenti	N° esercizi richiesti
1	Esercizio Seduto Esercizio Pendente Esercizio In ginocchio (incl. Bandiere, panchina ecc...) Esercizio Sdraiato	Posizioni in spaccata (p.es. spaccata in una posizione sdraiata) possono contare anche per il Box 2	1 esercizio (= 1 pt.)
2	Box 2 contiene esercizi che dimostrano scioltezza del busto, anche e gambe come: Spaccata Bielmann	Esercizi di scioltezza di una posizione “In piedi” vengono contati in questo Box soltanto se una gamba è almeno orizzontale o più alta (questi contano in Box 2 e Box 4)	1 esercizio (= 1 pt.)
3	Esercizi di supporto (spalle sopra l’area di supporto, il carico corporeo è trasferito attraverso gli arti superiori all’area di supporto quando la pressione viene esercitata su essi) p.es. il ponte		1 esercizio (= 1 pt.)
4	Esercizi “ In piedi ” testa in su (area di supporto: arti inferiori)		1 esercizio (= 1 pt.)

5	Esercizi di supporto testa in giù (area di supporto: arti superiori, spalle, nuca..)		1 esercizio (= 1 pt.)
6	Esercizi saltati (sul cavallo)	Un salto viene contato in questo box quando il livello di difficoltà è almeno M (medio), quindi il baricentro si alza di almeno 30 cm. Viene contato anche per il box 8 se eseguito con un giro	1 esercizio (= 1 pt.)
7	Movimento oscillante (include ogni cerchio delle gambe e libero slancio di una gamba in alto = "kick") Ruota Shoot up		2 esercizi (0,5 pt. ciascuno)
8	Giri (movimento di giro intorno l'asse longitudinale del proprio corpo) Rotoli (movimenti di giro intorno l'asse laterale del proprio corpo) Capriole Flick		2 esercizi (0,5 pt. ciascuno)
9	Salite e uscite dove il livello di difficoltà è almeno D ("difficile")	Possono contare anche in altre Box	Salita 0,5 pt. Uscita 0,5 pt
10	Batti-risali		1 all'interno (= 0,5 pt) 1 all'esterno (= 0,5 pt)

- Ogni esercizio presentato può soddisfare la richiesta di più di un box (p.es. l'esercizio in piedi nella staffa con una gamba, l'altra alzata almeno orizzontale o più alta conta per box 2 e box 4).
- Un esercizio statico va tenuto per 3 falcate di galoppo per essere contato per un box.
- La salita conta sia per la posizione in cui si arriva che per la dinamica del movimento stesso, quindi può contare anche in due box (p. es. salita di capovolta in una posizione in ginocchio conta per box 8 e box 1), lo stesso vale per l'uscita.

- Se salita e l'uscita sono di livello D (difficile) viene contato anche per il box 9.
- Se la richiesta è di presentare 2 esercizi per il box per avere il punteggio massimo, il volteggiatore deve scegliere 2 esercizi diversi del box (p.es. due ruote in due direzioni diversi non bastano per soddisfare il box 7).

Detrazioni dal C1:

0,5 – 1 pt	Uso eccessivo di un box (se esercizi vengono scelti prevalentemente da un gruppo a sfavore di altri gruppi scelti)
0,5 – 1 pt	Se la relazione tra esercizi statici e dinamici (40:60 versus 60:40) presenta una deviazione significativa
1,0 per ogni box non soddisfatta	Nessun esercizio per un determinato gruppo viene eseguito
0,5 per esercizio richiesto mancante	Vale per i box 7-10

4.4.1.2. C 1: Varietà degli esercizi del voto artistico cat. Squadre

Il Test Libero di squadra dovrebbe contenere una grande varietà di Gruppi Strutturali e Combinazioni.

I Gruppi strutturali elencati in 4.4.1.1. sono richiesti.

Combinazioni come di seguito sono richiesti:

- Esercizi singoli: un volteggiatore sul cavallo
- Esercizi in due:
 - Di sostegno: un volteggiatore sostiene una parte significativa del peso dell'altro volteggiatore
 - Combinati: due esercizi individuali eseguiti allo stesso tempo, senza che un volteggiatore sostiene l'altro
- Esercizi in tre:

- Di sostegno: due volteggiatori sostengono un altro, il peso del “volante” è caricato dai due supporti
- Semi-combinato: un esercizio in due di sostegno in combinazione con un esercizio singolo
- Combinati: tre esercizi individuali eseguiti allo stesso tempo, senza sostegno tra loro

Per un'eccellente Varietà di esercizi si considerano anche i seguenti aspetti:

- Eccellente complessità: esercizi in due/in tre con alta richiesta di complessità di tenuta e/o equilibrio della base di supporto (per es. base sta in piedi senza che sia tenuta da un altro volteggiatore)
- Eccellente coordinazione: esercizi in due/in tre con alta richiesta di coordinazione tra i volteggiatori (per es. complessa costruzione dell'esercizio, combinazione di esercizi dinamici complessi in contemporanea...)
- Sequenze stabilizzanti eccellenti: la base esegue una direzione di postura o direzione o livello di altezza mentre sostiene un volante (per es. il volante in piedi sulle spalle di una base in ginocchio che si alza in piedi).

4.4.2.1. C2: Varietà delle posizioni del voto artistico cat. Individuali

Il Test Libero delle categorie individuali dovrebbe includere un'ampia varietà di posizioni in relazione con/in relazione al cavallo e direzioni di movimento in relazione con il corpo del volteggiatore e dovrebbe presentare anche un uso bilanciato dello spazio sul cavallo.

Voto Base di 10 in C2: viene dato il 10 se tutte le direzioni richieste (6) e tutte le posizioni richieste (6) vengono eseguite almeno una volta nel Test. Il voto C2 è un voto calcolato in base alla definizione dei requisiti richiesti per il voto di 10, prendendo in considerazione ogni possibile detrazione o deviazione da questo:

Direzioni richieste:

	Direzione	Descrizione	Commento	Tipo di esercizio
1	In Avanti	Volteggiatore è rivolto nella stessa direzione del cavallo		Statico
2	Indietro	Volteggiatore è rivolto nella direzione opposta del cavallo		Statico
3	All'interno	Volteggiatore è rivolto verso il centro del circolo		Statico
4	All'esterno	Volteggiatore è rivolto verso l'esterno del circolo		Statico
5	Asse longitudinale	Movimento lungo la spina dorsale del cavallo	p.es. capriola da dietro in avanti sul collo	Dinamico
6	Asse trasversale	Movimento attraverso la spina dorsale del cavallo	p.es. ruota sulle maniglie dall'interno all'esterno / salto con mezzo giro	Dinamico

Posizioni richieste:

	Posizione sul cavallo:	Commento
1	Collo	Conta se il centro di gravità è sul collo del cavallo
2	Maniglie	Centro di gravità è sopra alle maniglie/al fascione
3	Schiena	Centro di gravità è sulla schiena del cavallo (posizione sella)
4	Groppa	Centro di gravità è sulla groppa del cavallo
5	Interno	Conta se l'esercizio è o un batti-risali all'interno o un esercizio nel laccio interno del fascione
6	Esterno	Conta se l'esercizio è o un batti-risali all'esterno o un esercizio nel laccio esterno del fascione

Grafica:

	Esterno		
	Laccio	Batti-risali	
Collo	Maniglie/fascione	Schiena	Groppa
	Laccio	Batti-risali	
	Interno		

C2 Annotazioni:

1. Un esercizio statico viene preso in considerazione per almeno una Posizione ed una direzione
2. Un esercizio dinamico può contare la sua posizione di partenza, la sua posizione di posizione finale e per una direzione.
3. La direzione di un esercizio dinamico è determinato se più di 70% del corpo è volto in quella direzione (riguardo l'asse delle spalle e del bacino)
4. Un'uscita ha una posizione di partenza ed una direzione dinamica (per es. capriola in uscita dall'in ginocchio sulla schiena del cavallo conta per Posizione *3 e Direzione *1)
5. La salita ha una posizione di arrivo e può avere una direzione statica ed una dinamica (per es. salita in posizione Principe indietro =

Posizione *3 e direzione *6 e 2*, per es. Salita in posizione Principe in avanti = Posizione *3 e Direzione *1).

6. Per ogni direzione e posizione richiesta non mostrata avrà una detrazione
7. L'uso predominante di una determinata direzione o posizione risulta in una detrazione.
8. È previsto che la posizione *3 (Schiena) sarà usata di più rispetto alle altre posizioni sul cavallo, in quanto la schiena è spesso punto di partenza e di arrivo di esercizi dinamici, e la posizione *1 (Collo) e 2* (maniglie/fascione) saranno usati di meno. L'uso della posizione *3 in una relazione più di 1:5 sarà considerata predominante e riceverà una detrazione.

Detrazioni:

per ogni direzione o posizione richiesta non mostrato durante il Test Libero	1.0 punto
Uso predominante di una direzione o posizione in relazione al numero totale degli esercizi (più di 1:3) Per la posizione "Schiena" : più di 1:5	Fino a 1.0 punto

4.4.2.2. C2: Varietà delle posizioni del voto artistico cat. Squadre

Il Test Libero di Squadra dovrebbe coprire una grande varietà di posizioni, direzioni, livelli di altezza, con una partecipazione piuttosto equa di tutti i volteggiatori nei vari ruoli (base, supporto, volante).

Posizioni: tutte le posizioni elencati in 4.4.2.1. sono richieste

Direzioni: tutte le direzioni elencati in 4.4.2.1. sono richieste

Livelli di altezza richiesti:

- Livello basso: sdraiato, seduto e simili
- Livello medio: in ginocchio, posizione panchina e simili
- Livello superiore: posizione panchina alta, in piedi e simili

Per un punteggio eccellente in C2 cat. Squadre va considerato inoltre:

- Livello "aria": ogni esercizio in cui il volante e con tutto il suo corpo più alto della testa del porteur in livello superiore (per es.: esercizio statico

o dinamico su una base in piedi, dove il corpo del volante è più alta della testa del porteur).

Ruoli: i ruoli sottoelencati dovrebbero essere distribuito in modo abbastanza uniforme tra i membri della squadra:

- Base di appoggio/sostegno: sostiene il peso di un altro volteggiatore
 - Base stabilizzante: stabilisce la base di sostegno/appoggio
 - Volante: peso del volteggiatore è sostenuto da uno o due volteggiatori
 - Interprete individuale: esegue un esercizio individuale senza o con minimo sostegno da altri volteggiatori.
-

4.4.3. C3: Unità di composizione del voto artistico per cat. Individuali, cat. Squadre e cat. Pas-de-Deux

Voti di Base (Basic scores):

10	<u>Eccellente</u> scelta di elementi e sequenze, dimostrando continuamente una connessione fluida in armonia con il cavallo
6	<u>Soddisfacente</u> scelta di elementi e sequenze, dimostrando in gran parte una connessione fluida in armonia con il cavallo
3	Abbastanza male: scelta povera di elementi e sequenze, dimostrando raramente una connessione fluida in armonia con il cavallo
0	NESSUNA ARMONIA CON IL CAVALLO (disturbando il cavallo in continuazione per la gran parte del Test Libero)

4.4.5. C4: Interpretazione di Musica del voto artistico per cat. Individuali, cat. Squadre e cat. Pas-de-Deux

La tabella seguente contiene i voti di base (Basic Score) per il Voto C4 Interpretazione di Musica. I commenti danno una guida delle aspettative per il voto base del rispettivo box. Non è previsto che tutte le osservazioni nei commenti si dimostrano nel rispettivo Test Libero, ma la maggior parte di loro dovrebbero applicarsi per ricevere il punteggio più alto del box. Nel caso contrario i punteggi più bassi nel box dovrebbero essere scelti per il voto.

Voto	Descrizione	Osservazioni
Fino a 10 punti	<p>Volteggianti profondamente impegnati</p> <p>Accattivante interpretazione della musica</p> <p>Alto livello e varietà espressiva rispondendo agli elementi differenti della musica</p> <p>Incarnazione di un personaggio o della musica da parte dei volteggianti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Volteggianti si immergono nella musica, la prestazione e profondamente connessa con la musica • Mosse e sequenze che servono il concetto artistico • Linguaggio del corpo creativo • La prestazione si regola in base ai cambi di ritmo, tempo e stile della musica, quando occorre • Volteggianti sono molto espressivi, generosi e completamente impegnati per tutta la prestazione e dimostrano varietà di presenza e coinvolgimento emotivo
Fino a 8 punti	<p>Volteggianti impegnati</p> <p>Interpretazione significativa di alcuni elementi musicali con corrispondenza del linguaggio del corpo</p> <p>Buon livello di espressione in combinazione con elementi musicali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto artistico può essere chiaramente identificato durante la maggior parte della prestazione • Il concetto artistico è delineato attraverso le mosse ed il linguaggio del corpo • Il volteggiatore dimostra occasionalmente espressioni facciali e gesti corrispondenti alla musica ed il concetto artistico

<p>Fino a 6 punti</p>	<p>Volteggianti parzialmente impegnati</p> <p>Interpretazione di base degli elementi musicali</p> <p>Basso livello di espressione in combinazione degli elementi musicali, mancanza di varietà</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un semplice concetto artistico può essere identificato, ma illustrato solo in pochi parti della prestazione • Semplice linguaggio del corpo qualche volta connesso alla musica. Gestii semplici mostrati durante posizioni stabili e statici • Qualche movimento è in linea con il ritmo e la melodia della musica, ma il volteggiatore non risponde ai cambiamenti di tempo, ritmo o stile durante la musica • Durante l'esecuzione di esercizi dinamici ed elementi complessi, la concentrazione è sull'esercizio con poca attenzione al ritmo della musica • Volteggianti mostra espressione ma non dimostra coinvolgimento emotivo
<p>Fino a 4 punti</p>	<p>Interpretazione della musica molto limitata e rudimentale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si riconosce un tentativo di implementare un concetto artistico ma non è chiaramente identificabile • Semplice linguaggio del corpo, maggiormente non connesso con la musica • Attenzione principale è sull'esecuzione degli elementi e praticamente nessuna attenzione sul ritmo, tempo, melodia • Posture e movimenti inespressivi
<p>Fino a 2 punti</p>	<p>Volteggianti inespressivi</p> <p>Nessuna interpretazione di elementi musicali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto artistico non è identificabile • Linguaggio del corpo molto limitato e non corrispondente alla musica selezionata

		<ul style="list-style-type: none"> • Nessuna espressione
0 punti	Non viene riprodotta la musica	

4.4.6. Detrazioni dal Voto Artistico

4.4.6.1. Squadra

0,5 pt.	<ul style="list-style-type: none"> • In cat. C/1*/2*/3* Per ogni salita o uscita assistita oltre a quelli permessi (è permesso una salita e una uscita durante lo svolgimento del Programma Libero)
1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Nelle Categorie Agonistiche, elementi o uscite dopo il suono della campana (ad eccezione di quelli già iniziati) • Nelle Categorie Agonistiche, dopo una caduta in cui il Cavallo rimane vuoto, non risalire e non eseguire le uscite finali • Nelle categorie dove vi è la limitazione: eseguire più di 6 esercizi statici in 3 • Abbigliamento non conforme al Codice di Abbigliamento del Reg. Volteggio FISE
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Per ogni volteggiatore che non esegue almeno un esercizio oltre alla salita e alla discesa

4.4.6.2. Individuale

1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi o uscite dopo il suono della campana (ad eccezione di quelli già iniziati) • Dopo una caduta dove si perde il contatto col Cavallo, non risalire e non eseguire l'uscita finali • Abbigliamento non conforme al Codice di Abbigliamento del Reg. Volteggio FISE
----------------	--

4.4.6.3. Pas de deux

1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi o uscite dopo il suono della campana (ad eccezione di quelli già iniziati) • Dopo una caduta in cui il Cavallo rimane vuoto, non risalire e non eseguire le uscite finali • Abbigliamento non conforme al Codice di Abbigliamento del Reg. Volteggio FISE
----------------	--

4.5. Voto di Impressione Generale

Il Voto dell'Impressione Generale sostituisce quello del Cavallo nelle Categorie Ludiche.

Con questo voto si valuta:

- Entrata portando correttamente il Cavallo
 - Uscita
 - Saluto
 - Corretto giro di trotto (dove previsto)
 - Presentazione della Squadra: abbigliamento e comportamento
 - Presentazione del Cavallo: bardatura e toelettatura
 - Longeur: fermo e in buona posizione, corretto uso degli aiuti e della frusta, linea della longia dritta che dimostra un contatto costante
 - Attitudine del Cavallo
-

Art. 5 – Test Technical

5.1. Generalità

Voto		Coefficiente
A	Voto Cavallo	25%
B	Voto Esercizi Tecnici	25%
C	Voto Artistico	25%
D	Voto Esercizi Tecnici	25%

Il Test Technical consiste in cosiddetti “esercizi tecnici” che sono da eseguire obbligatoriamente nel Programma, con esercizi liberi in aggiunta, a libera scelta del volteggiatore. Gli esercizi tecnici non devono seguire un ordine prescritto.

L'individuale 3* Senior deve eseguire tutti e cinque esercizi tecnici.

L'individuale 2* Young Vaulters deve eseguire tre dei cinque esercizi tecnici, in qualsiasi ordine. Se il volteggiatore presenta più di tre esercizi tecnici nel suo programma, i primi tre di essi si valutano per il Voto Esercizi Tecnici, mentre quelli che seguono si valutano come esercizi liberi aggiunti.

5.2. Criteri di giudizio del Test Technical

5.2.1. Esercizi Tecnici

Per ogni esercizio tecnico viene dato un voto secondo i criteri di punteggio definiti (vedi 5.4.). Il voto massimo per ogni esercizio tecnico è 10. Sono ammessi i decimali.

5.2.1.1. Errori specifici degli esercizi tecnici: penalità e detrazioni

1,0 pt.	<ul style="list-style-type: none"> Per ogni falcata di galoppo meno di quanto richiesto per il relativo esercizi tecnico statico; Si inizia a contare quando l'esercizio è costruito interamente. (Lettera C)
2 pt.	<ul style="list-style-type: none"> Ripetizione di un esercizio tecnico direttamente dopo il primo tentativo Se il cavallo non galoppo (p.es. rompe al trotto) durante un esercizio tecnico, il volteggiatore può ripetere l'intero esercizio per ricevere un voto e sarà penalizzato con una detrazione di 2 pt. per Ripetizione (Lettera R)
Fino a 3 pt.	<ul style="list-style-type: none"> Crollo sul cavallo
Voto 0	<ul style="list-style-type: none"> Per ogni esercizio tecnico non eseguito Ripetizione di un esercizio tecnico per 2 volte Ogni esercizio tecnico non eseguito al galoppo (per intero) Caduta durante un esercizio tecnico

La caduta durante un esercizio tecnico porta ad un voto 0 per questo esercizio e l'esercizio non può essere ripetuto.

Per cadute vedi 5.3.

5.2.2. Voto di Esecuzione degli esercizi liberi aggiunti

La qualità dell'esecuzione degli esercizi liberi aggiunti e transizioni sarà considerata separatamente e questi esercizi e detrazioni saranno riportati sulla scheda come nel Programma Libero (average system). Per Cadute vedi 5.3.

Soltanto gli esercizi eseguiti o iniziati prima del tempo limite verranno contati.

Il giudizio per l'esecuzione comincia al momento che il Volteggiatore tocca il fascione, il pad (copertino) o il cavallo e finisce con l'arrivo a terra dopo l'uscita finale del volteggiatore.

5.3. Cadute e le rispettive detrazioni definiti

Come caduta del volteggiatore si considera un movimento fuori controllo che risulta in un contatto con il terreno.

Cadute (degli esercizi aggiunti) vengono registrati dal Giudice B o D (Giudici degli Esercizi) e penalizzati con una detrazione dal Voto di Esecuzione alla fine (quindi non fanno parte dell'Average System – vedi esempio nel cap. 4)

Se una caduta capita durante un esercizio tecnico, questo avrà il voto 0 e non viene considerato ulteriormente nel voto dell'esecuzione.

Le cadute del Test Technical sono codificate nella tabella sottostante

Cat	Descrizione	Test Technical
Caduta Livello 1a	Il volteggiatore individuale cade a terra senza controllo per una perdita di equilibrio (nessun contatto col cavallo o con la bardatura) durante o alla fine del test; arrivo non in piedi. Cavallo vuoto.	5.0
Caduta Livello 2a	A causa di una perdita di equilibrio il volteggiatore individuale cade a terra, ma riesce ad arrivare in piedi (nessun contatto col Cavallo/ bardatura/Volteggiatore) durante o alla fine del test. Cavallo vuoto.	3.0
Caduta Livello 3	Caduta mantenendo il contatto con il Cavallo (ancora in contatto con il Cavallo, la bardatura, o il volteggiatore ancora sul cavallo) : Il volteggiatore tocca il terreno solo con i piedi e risale immediatamente. Batti e risali dopo una perdita di equilibrio Cavallo non vuoto	2.0
Caduta Livello 4	Più di un passo nei batti e risali	2.0
Caduta Livello 5a	Dopo l'uscita il Volteggiatore non riesce a mantenere l'equilibrio sui due piedi e tocca il terreno con altre parti del corpo (oltre alle mani). (In aggiunta si avrà una detrazione per la cattiva meccanica dell'uscita).	2.0
Caduta Livello 5b	Dopo l'uscita il Volteggiatore non riesce a mantenere l'equilibrio sui due piedi e tocca il terreno con le mani (o una mano) (In aggiunta si avrà una detrazione per la cattiva meccanica dell'uscita).	1.0

Le cadute nell'Average System si registrano tra parentesi con la lettera F e la detrazione, ma non rientrano nel computo delle detrazioni. La somma delle detrazioni per caduta va riportata nell'apposita casella, la segreteria provvederà poi a detrarre del Voto Tecnico.

5.3.1. Tempo limite, Musica, Campana

Quando il volteggiatore perde il contatto con il cavallo (caduta), si ferma il tempo e la musica – non viene dato la campana. La prova dev'essere ripresa entro 30 secondi.

Se il volteggiatore non è in grado di continuare immediatamente dopo la caduta, il giudice suona la campana, tempo e musica viene fermata, e la prova viene interrotta. Per continuare il giudice deve ridare la campana, la prova va ripresa entro 30 secondi.

5.4. Descrizione degli esercizi del Test Tecnical e criteri di punteggio

5.4.1. Saltare dall'In Ginocchio in avanti all'In Piedi indietro (Equilibrio)

Posizione da raggiungere: In Piedi indietro con posizione statica delle braccia

Meccanica:

In ginocchio faccia avanti sul dorso del cavallo, dietro il fascione, con entrambe le gambe parallele alla spina dorsale del cavallo. Il busto eretto, con le braccia in una posizione a scelta.

Il volteggiatore salta in posizione In Piedi all'indietro.

La rotazione di 180° è completata prima dell'arrivo nella posizione In Piedi all'indietro, le braccia in posizione statica a scelta. Questa posizione va tenuta per 3 tempi di galoppo. Errori dopo il terzo tempo di galoppo si considera come errore di esecuzione (p.es. il volteggiatore cade durante il quarto tempo di galoppo, si conta come esercizio tecnico quello fatto durante i tre tempi stabiliti, poi si calcola la caduta come errore di esecuzione).

Essenza:

Armonia con il Cavallo, equilibrio e postura. L'essenza della posizione In Piedi all'indietro è l'abilità di mantenere l'equilibrio in una condizione di instabilità data dal movimento del cavallo. Le perdite di equilibrio sono giudicate come piccolo, medie o grandi.

BASIC SCORE

10	Al raggiungimento della posizione In Piedi all'indietro: Busto eretto lungo la verticale che unisce spalle, anche e talloni con le ginocchia leggermente piegate
8	Al raggiungimento della posizione In Piedi all'indietro: il Busto vicino alla verticale e ginocchi estesi minimo 90 gradi.
5	Al raggiungimento della posizione In Piedi all'indietro: Busto intorno ai 45 gradi davanti alla verticale, ginocchia estesi meno di 90 gradi.
0	<ul style="list-style-type: none"> - Posizione In Piedi all'indietro non viene eseguita neanche per un tempo di galoppo - Il giro di 180 gradi non viene eseguito dalla posizione in ginocchio alla posizione In Piedi all'indietro (giro 90 gradi o meno) - Caduta durante l'esercizio (ripetizione non è possibile)

Detrazioni:

fino a 1 punto	L'arrivo in posizione In Piedi all'indietro non è su due piedi contemporaneamente (si arriva con un piede dopo l'altro)
1 punto	Per ogni falcata di galoppo mancante (Lettera C)
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> - Giro di 180° non completato - Passi dopo l'arrivo in posizione In Piedi all'Indietro

5.4.2. Ruota dal collo alla schiena (Timing/coordinazione)

Meccanica:

La ruota è un esercizio dinamico, che comprende 4 fasi:

1. fase energetica: inizia con l'in piedi (peso su un piede=piede di appoggio) sul collo faccia indietro, le mani sulle maniglie ("on top of the handles")
2. fase ascendente: inizia quando il piede di appoggio perde il contatto con il collo (l'altra gamba è la gamba oscillante che inizia per prima la salita)
3. fase discendente: inizia quando la prima gamba (gamba oscillante) comincia la discesa.

4. Fase di atterraggio: inizia quando il piede della prima gamba tocca la schiena del cavallo

Fase energetica:

Posizione di partenza dell'esercizio: in piedi all'indietro su un piede (= gamba portante qui chiamata "seconda gamba") sul collo del cavallo, entrambe le mani tengono le maniglie, la prima gamba (gamba oscillante) è tesa e punta in basso. Le braccia sono estese e rimangono tese durante questa fase energetica. La prima gamba oscilla verso l'alto, la seconda gamba spinge via dal collo e segue la prima chiaramente ritardata.

Fase ascendente, fase discendente:

Durante la fase ascendente (dal momento in cui la seconda gamba perde contatto con il cavallo) e la fase discendente (fin quando la prima gamba tocca la schiena del cavallo) la distanza tra le gambe rimane costantemente uguale.

Il centro di gravità sale al di sopra del centro della superficie di appoggio (mani sulle maniglie).

Durante la fase ascendente e la fase discendente le gambe si muovono con costante flusso e rimangono tese, mentre il busto esegue una rotazione fluida. Il volteggiatore passa attraverso una verticale a gambe aperte, con l'anca parallela all'asse longitudinale del cavallo all'inizio della fase discendente; braccia, spalle, anche e busto sono allineati. Quando il volteggiatore gira le braccia incrociandole, la prima gamba si piega nell'articolazione dell'anca e le gambe scendono controllate.

La ruota è un movimento lungo l'asse centrale del cavallo.

Fase di atterraggio:

La prima gamba si riceve dolcemente sulla suola del piede, in posizione controllata in avanti, su un piede con entrambe le mani sulle maniglie. La seconda gamba segue con un movimento controllato e fluido.

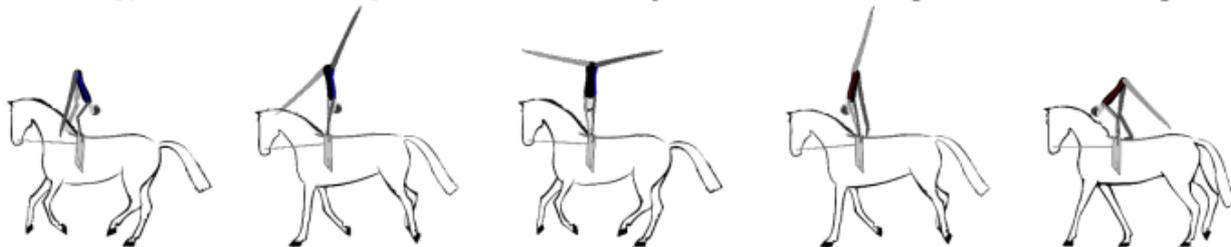
Posizione finale dell'esercizio:

In piedi sulla suola del primo piede, punta del piede in avanti, entrambe le mani sulle maniglie, fin quando la seconda gamba arriva tesa e punta in basso. Il

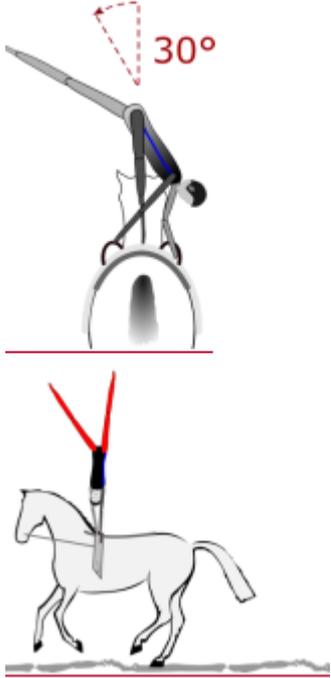
secondo piede non deve essere fermato in questa posizione ma può continuare il movimento.

FEI VAULTING GUIDELINES ~~2021~~2022

Start Energy Phase Start Rising Phase Start Lowering Phase Start Landing Phase End Landing Phase



<p>10</p>		<p>+Il movimento è fluido e senza interruzioni, in armonia con il movimento del cavallo +il baricentro del volteggiatore rimane sopra le maniglie (area di supporto), il movimento avviene lungo l'asse centrale del cavallo. +le braccia sono estese e rimangono tese durante la fase ascendente. +cominciando la fase discendente, le anche del volteggiatore sono parallele all'asse longitudinale del cavallo +durante la salita e la discesa, le gambe rimangono divaricate costantemente uguali +l'atterraggio sul cavallo avviene dolcemente sulla suola di un piede.</p>
<p>8</p>		<p>+Il movimento è fluido e senza interruzioni, in armonia con il movimento del cavallo +durante la salita e la discesa, le gambe rimangono divaricate costantemente uguali +l'atterraggio sul cavallo avviene dolcemente sulla suola di un piede. -il baricentro del volteggiatore è sopra le maniglie, ma qualche parte del suo corpo non è in linea con l'asse centrale del cavallo -braccia e gambe non sono perfettamente tese durante la salita e la discesa -iniziando la fase discendente, le anche del volteggiatore non sono completamente parallele all'asse longitudinale del cavallo.</p>

6		<ul style="list-style-type: none"> -la ruota presenta un'interruzione media nel movimento di uno o entrambe le gambe -il baricentro del volteggiatore non è costantemente sulle maniglie, alcune parti del corpo non sono allineate con l'asse centrale del cavallo (angolo tra il busto e l'asse centrale è 30°) -deviazione media nell'estensione del braccio e della gamba -iniziando la fase discendente le anche del volteggiatore non sono parallele all'asse longitudinale del cavallo -l'apertura delle gambe non rimane consistente nella fase ascendente e discendente. -atterraggio: non perfettamente sotto controllo
5		<ul style="list-style-type: none"> -mani sul fascione, ma non sulle maniglie
4		<ul style="list-style-type: none"> -interruzione grave del movimento delle gambe -baricentro del volteggiatore non è mai sopra le maniglie, il corpo non è in linea con l'asse centrale del cavallo (angolo 60°) -maggiore deviazione nell'estensione del braccio e della gamba -l'apertura delle gambe non è consistente -atterraggio sul cavallo avviene in modo duro
0		<ul style="list-style-type: none"> -atterraggio diverso da come descritto (non su un piede solo) -atterraggio simultaneamente con due piedi -atterraggio prima con la seconda gamba -usando come supporto altre parti del corpo invece di mani e piedi

5.4.3. Verticale sull'avambraccio (forza)

Meccanica:

Ciascuna mano tiene una maniglia; il peso viene supportato maggiormente dall'avambraccio. Il gomito dell'altro braccio è pressappoco verticale sulla mano che tiene l'altra maniglia. Il petto del volteggiatore è direzionato all'interno o all'esterno del circolo. Se l'esercizio viene eseguito sull'avambraccio sinistro, il petto è

direzionato all'esterno, mentre se eseguito sull'avambraccio destro il petto è direzionato all'interno del circolo. La linea delle spalle e del bacino del volteggiatore sono in linea con l'asse longitudinale del cavallo, la testa è l'estensione dell'asse longitudinale del corpo. Le gambe del volteggiatore sono tese e chiuse per avere il voto ottimale. Se sono in una qualsiasi altra posizione che non chiuse, il voto massimo sarà 8 punti o meno.

La posizione finale viene tenuta 3 tempi di galoppo che si cominciano a contare alla prima posizione statica delle gambe.

Essenza:

Armonia con il cavallo, postura ed equilibrio.

BASIC SCORE

10	Asse longitudinale del corpo dritta dalle spalle ai piedi, vicino alla verticale. Le braccia tengono il volteggiatore in posizione, assorbono il movimento del cavallo. Gambe tese e chiuse. Anca, ginocchia e piedi sono direzionati correttamente lateralmente all'interno o all'esterno.
9	<ul style="list-style-type: none"> - Deviazione minore dalla posizione sopra descritto: il corpo non viene tenuto teso e si muove leggermente (body tension mancante) - Anca leggermente piegata, il corpo non è verticale - Corpo girato (non laterale)
7	<ul style="list-style-type: none"> - Deviazione media dalla posizione sopra descritto: Schiena arcuata e/o movimento visibile del corpo (body tension mancante) - Anca leggermente piegata, il corpo non è verticale - Corpo girato (non laterale)
5	<ul style="list-style-type: none"> - Deviazione maggiore dalla posizione sopra descritto: Schiena arcuata e/o movimento visibile del corpo (body tension mancante) - Anca piegata, il corpo non è verticale - Corpo girato (non laterale). Deviazione maggiore dalla posizione sopra descritto: Schiena arcuata e/o movimento visibile del corpo (body tension mancante) - Corpo girato (non laterale)

Detrazioni:

fino a 1 punto	Gambe non sono chiuse durante l'esercizio (l'intenzione del volteggiatore di tenere le gambe chiuse è chiaramente visibile, sono aperte soltanto per un breve momento)
1 punto	Ogni falcata mancante (Lettera C)
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> - Gambe tenute aperte in qualsiasi posizione

3 punti	- Le mani non tengono la maniglia alla parte superiore
----------------	--

5.4.4. Salita in supporto sulla spalla (shoulderstand) indietro (forza di salto)

(si può eseguire come salita iniziale o come batti-risali dall'interno o esterno)

Meccanica:

L'esercizio parte da terra battendo con due piedi da una posizione in avanti. Le mani tengono una maniglia. Ginocchia, tacchi e punte dei piedi sono vicini dal momento che i piedi si staccano da terra. Durante la prima parte della salita, il centro di gravità si muove verticalmente d terra con le gambe accovacciate. Durante il movimento verso l'alto, le spalle cominciano a muoversi verso la schiena del cavallo mentre le anche si muovono più in alto. Con un movimento fluido una mano si muove all'altra maniglia del fascione in modo che ogni mano tiene una maniglia. Nel momento che la spalla del volteggiatore appoggia sul dorso del cavallo, le anche, ginocchia e piedi vengono allungate in su e lasciano così la posizione accovacciata. Le spalle del volteggiatore sono parallele all'asse delle spalle del cavallo. Il petto del volteggiatore è rivolto verso il collo del cavallo. Entrambe le braccia superiori del volteggiatore vicine alla parte superiore del corpo. La posizione finale è un Shoulderstand all'indietro sulla schiena del cavallo. Questa posizione si deve raggiungere entro la terza falcata di galoppo dalla partenza. La posizione finale va tenuta per un minimo di 3 tempi di galoppo, con le gambe chiuse.

Essenza:

Armonia con il cavallo. Coordinazione del movimento e raggiungimento della posizione finale.

BASIC SCORE

10	Ottima esecuzione della meccanica descritta. Movimento fluido con centro di gravità in aumento chiaramente visibile, riceversi morbido sul dorso del cavallo entro tre tempi di galoppo.
8	<ul style="list-style-type: none"> - Centro di gravità non sale immediatamente - Volteggiatore si riceve sulla scapola e non sulla spalla e si corregge poi in posizione corretta
7	<ul style="list-style-type: none"> - Il volteggiatore ci mette quattro falcate di galoppo prima di arrivare in posizione finale
5	<ul style="list-style-type: none"> - Esecuzione della figura con gambe aperte - Il volteggiatore ci mette cinque falcate di galoppo prima di arrivare in posizione finale.

4	<ul style="list-style-type: none"> - Le gambe non salgono insieme in alto (una gamba dopo l'altra (90° aperti o di più) - Il volteggiatore si sdraia lateralmente sul cavallo e da questo si raggiunge la posizione finale
0	<ul style="list-style-type: none"> - Volteggiatore arriva in posizione sdraiata di schiena sul dorso del cavallo, sul collo del cavallo o sul fascione prima di muoversi da lì nella posizione finale. - Il volteggiatore sale in posizione Shoulder Hang (le spalle sono parallele alla spina dorsale del cavallo, la spalla non poggia sul dorso) prima di mettersi nella posizione Shoulderstand. - La posizione finale si raggiunge, ma non viene tenuta nemmeno per un tempo di galoppo

Detrazioni:

fino a 1 punto	<ul style="list-style-type: none">- Le braccia superiori non sono vicine al corpo del volteggiatore- Gambe non accovacciate- Nella posizione finale il bacino del volteggiatore non è parallelo alle spalle del cavallo- Breve contatto con il fascione per guadagnare equilibrio
1 punto	<ul style="list-style-type: none">- Per ogni falcata mancante (Lettera C)- Mani prendono entrambe le maniglie del fascione dall'inizio
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none">- Ginocchia/piedi del volteggiatore non sono chiuse mentre accovacciate- Le gambe toccano il cavallo o il fascione mentre si portano in alto

5.4.5. Ago indietro (flessibilità)

Ago indietro sulla schiena del cavallo, entrambe le mani poggiano piatte sul pad (copertino)

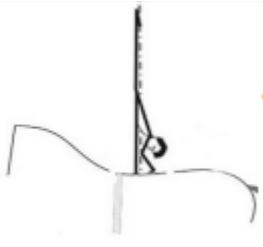
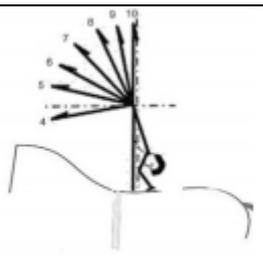
Meccanica:

Il piede di supporto poggia completamente sulla schiena del cavallo. La gamba di supporto è tesa in linea con l'asse verticale del cavallo. La gamba alzata è tesa ed in linea con la gamba di supporto. Le spalle del volteggiatore sono parallele all'asse laterale del cavallo. La posizione viene tenuta per 3 falcate di galoppo.

Essenza:

Armonia con il cavallo. Flessibilità.

BASIC SCORE

10	 <p>Angolo delle gambe è 180° Angolo tra la parte superiore del corpo e la gamba di supporto non più di 20°</p>
	

Detrazioni:

1 punto	<ul style="list-style-type: none"> - Per ogni falcata di galoppo mancante (Lettera C)
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> - Centro di gravità è fuori dall'area di supporto - Asse delle spalle non è parallela all'asse orizzontale del cavallo - Piede di supporto è in contatto con il fascione (si poggia al fascione per rimanere stabile) - Presa del copertino con le mani

5.6. Voto Artistico del Test Tecnical

Il voto massimo è 10. Sono ammessi i decimali.

Il giudizio inizia quando il volteggiatore tocca il fascione, il pad (copertino) o il cavallo e finisce con il tempo limite.

Il voto Artistico del Test Tecnical è giudicato secondo i seguenti criteri:

STRUTTURA 40%	Selezione degli Elementi /Sequenze/Transizioni <ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di elementi/sequenze/transizioni unici ed originali, e/o elevata richiesta di complessità di elementi e sequenze, transizioni o combinazioni tra questi danno il valore più o meno elevato delle sequenze tra un elemento tecnico e l'altro 	T1	40%
	S1 S2 S3 S4 S5 S6		
COREOGRAFIA 60%	Unità della composizione <ul style="list-style-type: none"> Transizioni morbide e movimenti che dimostrano fluidità e connessione di tutti gli esercizi dimostrati (esercizi tecnici ed esercizi addizionali) durante il Test Tecnical Integrazione degli elementi tecnici che dimostrano efficienza, connessione e fluidità all'interno del Test Tecnical Utilizzo bilanciato di spazio e direzioni Scelta di elementi e sequenze in armonia con il Cavallo 	T2	30%
	Interpretazione della Musica <ul style="list-style-type: none"> Profondo impegno per un concetto musicale completamente sviluppato Accattivante interpretazione della musica Elevata varietà espressiva in risposta a diversi elementi musicali Complessità del linguaggio del corpo 	T3	30%

1 punto	<ul style="list-style-type: none"> Per ogni esercizio, incluso l'uscita finale, cominciato dopo il tempo limite (suono della campana) Non risalire a cavallo dopo una caduta con perdita di contatto ed eseguire un'uscita finale (manca quindi l'uscita finale)
----------------	--

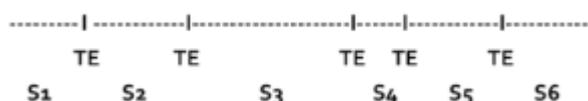
Voto T1 Individuali Senior 3*

1. Il Test Technical è diviso in sei sequenze, la prima dalla salita a primo esercizio tecnico, 4 sequenze da un esercizio tecnico al prossimo e la sesta dall'ultimo esercizio tecnico all'uscita finale.
2. Ogni sequenza riceve un voto. Questo voto rappresenta i seguenti criteri: Difficoltà e/o Originalità ed Individualità di un elemento e/o sequenza di elementi e/o transizioni.
3. Se il volteggiatore inizia il Test con il primo Esercizio Tecnico, la prima sequenza riceve il voto di 5.
4. Se un esercizio Tecnico non viene eseguito affatto, la sequenza mancata sarà giudicata 0.

Voto T1 Individuali 2* Young Vaulters

1. Il Test Technical è diviso in quattro sequenze, la prima dalla salita al primo esercizio tecnico, 2 sequenze da un esercizio tecnico al prossimo e la quarta dall'ultimo esercizio tecnico all'uscita finale.
2. Ogni sequenza riceve un voto. Questo voto rappresenta i seguenti criteri: Difficoltà e/o Originalità ed Individualità di un elemento e/o sequenza di elementi e/o transizioni.
3. Se il volteggiatore inizia il Test con il primo Esercizio Tecnico, la prima sequenza riceve il voto di 5.
4. Se un esercizio Tecnico non viene eseguito affatto, la sequenza mancata sarà giudicata 0.

Esempio:



	S1	S2	S3	S4	S5	S6	T1 Voto
Complessità e/o Originalità e/o unicità della sequenza	5,5	6	8	7,5	4	6	6,167

I voti T1 / T2 / T3 si scrivono sulla scheda, il Centro Calcoli farà il conteggio. Per Individuali 3* il voto totale per T1 è la media delle 6 sequenze, calcolati per 3 decimali. Per Individuali 2* Young Vaulters, il voto totale per T1 è la media delle 4 sequenze, calcolati per 3 decimali.

Basic Score T1

Fino a 10	La sequenza consiste in uno o più esercizi/transizioni di cui almeno uno soddisfa i seguenti requisiti: <ul style="list-style-type: none"> • Molto complesso e/o originale, e/o R-esercizio viene mostrato • Connettività buona/eccellente
Fino a 8	La sequenza consiste in uno o più esercizi/transizioni di cui almeno uno soddisfa i seguenti requisiti: <ul style="list-style-type: none"> • complesso e/o originale • qualche buona connettività, dipendente dalla complessità dell'esercizio mostrato
Fino a 6	La sequenza consiste in uno o più esercizi/transizioni di cui almeno uno soddisfa i seguenti requisiti: <ul style="list-style-type: none"> • moderata complessità e/o originalità • dimostra qualche connettività senza maggiore interruzione (fluidità media) Per esempio, una transizione per collegare esercizi Tecnici che dimostra una buona fluidità e non è interrotta
Fino a 4	La sequenza consiste in un esercizio o transizione che è <ul style="list-style-type: none"> • non molto complessa o poco originale • Basso livello di connessione con qualche interruzione (non fluido)
Fino a 2	Nessun esercizio/transizione supplementare - nessuna complessità nella sequenza, mancanza di connettività, comprese le grandi interruzioni tra ogni esercizio tecnico.

Numero di esercizi aggiuntivi richiesti per Basic Score:

Fino a 2	NESSUN esercizio o transizione
Fino a 4	UN esercizio o transizione
Fino a 6	UNO o PIÙ esercizi o transizioni di cui almeno UNO soddisfa i criteri
Fino a 8	UNO o PIÙ esercizi o transizioni di cui almeno UNO soddisfa i criteri superiori di cui "fino a 6"
Fino a 10	UNO o PIÙ esercizi o transizioni di cui almeno UNO soddisfa i criteri superiori di cui "fino a 8"

- Dopo il suono della campana viene preso in considerazione soltanto l'uscita finale per l'ultima sequenza
- Come per il Test Libero, un'uscita finale dopo il tempo limite viene penalizzato con 1 punto, seguendo le linee guida

Allegato I:

Distribuzione dei Giudici (4 Giudici):

Squad Competition	Judges Table	Judges Table	Judges Table	Judges Table
	Score A	Score B	Score C	Score D
Test 1	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4
	Horse	Exercises	Exercises	Exercises
Test 2	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 1
	Horse	Technique	Artistic	Technique
Test 3	Judge 3	Judge 4	Judge 1	Judge 2
	Horse	Technique	Artistic	Technique
Individual Competition	Judges Table	Judges Table	Judges Table	Judges Table
	Score A	Score B	Score C	Score D
Test 1	Judge 4	Judge 2	Judge 1	Judge 3
	Horse	Exercises	Exercises	Exercises
Test 2	Judge 1	Judge 3	Judge 2	Judge 4
	Horse	Technique	Artistic	Technique
Test 3	Judge 2	Judge 4	Judge 3	Judge 1
	Horse	Technique	Artistic	Technique
Test 4	Judge 3	Judge 1	Judge 4	Judge 2
	Horse	Technique	Artistic	Technique
Pas-de-Deux Competition	Judges Table	Judges Table	Judges Table	Judges Table
	Score A	Score B	Score C	Score D
Test 1	Judge 4	Judge 2	Judge 1	Judge 3
	Horse	Technique	Artistic	Technique
Test 2	Judge 3	Judge 1	Judge 2	Judge 4
	Horse	Technique	Artistic	Technique