



RLM CARMENCITA 2012

Da eseguire in rettangolo 20 x 60 m

Punti tenuta

Totale Punti

% finale

Classifica

In briglia o filetto (filetto obbligatorio per i cavalli di 6 anni e meno) frustino vietato, speroni facoltativi

Fig.	MOVIMENTI OBBLIGATORI	Note 0/10	Coef.	Total Punti	OSSERVAZIONI
LAVORO AL PASSO comprendente					
1	Passo allungato (minimo 20 m)		1		
LAVORO AL TROTTO comprendente					
2	Circolo di 12 m (massimo) a destra al trotto di lavoro		1		
3	Circolo di 12 m (massimo) a sinistra al trotto di lavoro		1		
4	spalla in dentro a destra (minimo 12 m)		2		
5	spalla in dentro a sinistra (minimo 12 m)		2		
6	Trotto medio		1		
7	Cessione alla gamba destra		1		
8	Cessione alla gamba sinistra		1		
LAVORO AL GALOPPO comprendente					
9	Circolo di 12 m massimo a destra		1		
10	Circolo di 12 m massimo a sinistra		1		
11	Contro galoppo a destra (compresa una curva a sinistra)		1		
12	Contro galoppo a sinistra (compresa una curva a destra)		1		
13	Cambio di piede semplice da destra a sinistra		2		
14	Cambio di piede semplice da sinistra a destra		2		
15	L'entrata e gli alt all'inizio e a fine ripresa		2		

Totale Esecuzione tecnica dei movimenti obbligatori (massimo 200)

Fig.	MOVIMENTI FACOLTATIVI	Note 0/10	*	Points Bonus	OSSERVAZIONI
17	Galoppo medio		*		
18	Passo medio (minimo 20 m)		*		
19	Passo Spagnolo (minimo 20 m)		*		

Totale punti bonus movimenti facoltativi (massimo 18*)

	PRESENTAZIONE ARTISTICA	Note 0/10	Coef.	Total Points	OSSERVAZIONI
1	Il ritmo, l'energia, elasticità delle andature		4		
2	Armonia tra cavaliere e cavallo		4		
3	Grado di difficoltà, qualità dell'esecuzione dei movimenti		4		
4	Coreografia, utilizzo dello spazio e originalità del tracciato		4		
5	Scelta della musica, armonia con le andature		4		

Totale presentazione artistica (massimo 200)

	Totale tecnico			
	Totale punti bonus (movimenti facoltativi)			
	Totale artistico			
	Penalità di tempo (se più di 5 mn o meno di 4 mn 30): meno 2 punti			
	TOTALE (massimo 418)			

Firma del Giudice

Altri movimenti sono vietati pena l'eliminazione: il Passage, il Piaffer, le pirouette (1/2 o intere) al galoppo, le appoggiate al galoppo, i cambi di piede in sequenza. Tutti gli altri movimenti tranne quelli precedentemente citati sono autorizzati (esempio: passi indietro, saluto finale...): nessun voto tecnico, solamente presa in considerazione per i punti artistici.

TEMPO DA SALUTO A SALUTO : da 4mn 30 a 5mn

Un'altra giuria composta da almeno un membro del comitato sportivo darà un punteggio per la tenuta del cavaliere
Voto massimo 20 points

Composizione del punteggio finale con 3 giudici

Figure imposte (note dei giudici max 600 punti) = 47 % del punteggio finale
Figure facoltative (note dei giudici max 54 punti *) = 4 % del punteggio finale
Punteggio artistico (nota dei giudici max 600 punti) = 47 % del punteggio finale
Punteggio tenuta (nota del giudice max 20 punti) = 2 % del punteggio finale

*Chiarimento sulla valutazione delle figure facoltative delle RLM:

Il principio di base è di dare un bonus ai cavalieri che eseguono le figure facoltative senza penalizzare quelli che non le eseguono.

Partendo da questo dato, la nota di una figura facoltativa non è presa in considerazione se non riceve almeno il voto 5.

Infatti, un 1-2-3-4 da' 0 punti di bonus, un 5 da' diritto a 1 punto, un 6 a 2 punti, un 7 a 3 punti, ecc (cioè la nota - 4)

3. Per ottenere le percentuali, e sempre per non penalizzare (nell'espressione del risultato in %) i cavalieri che non eseguono le figure

Calcolo della % per giudice = ((punti tecnici + punti bonus + punti artistici) / 400)*100

Calcolo % finale = ((totale punti di ogni giudice + punti tenuta ottenuti) diviso ((400 x numero dei giudici) + (20 punti tenuta)) *100)

In teoria, un cavaliere eseguito alla perfezione le figure tecniche, artistiche e facoltative ottiene dunque una percentuale superiore al

In pratica due cavalieri in tenuta perfetta, che ricevono dei 6 ovunque, con 3 giudici, l'uno eseguendo le figure facoltative e l'altro non, otterranno rispettivamente 758 punti (62,13%) e 740 punti (60,65%).