



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

Edizione ~~2023~~ 2024

In vigore dal ~~1.4.2023~~ 1.1.2024

PREFAZIONE

Il presente Libro III – “Linee guida Volteggio FISE” è in vigore dal ~~1. Aprile 2023~~ **1. Gennaio 2024** 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. Giuria
- 1.3. Timing, Musica, Campana
- 1.4. Spiegazione dei voti

Art. 2: Voto Cavallo

- 2.1. Generalità
- 2.2. La Qualità del galoppo e scala di addestramento
 - 2.2.1. Ritmo
 - 2.2.2. Decontrazione
 - 2.2.3. Contatto
 - 2.2.4. Impulso
 - 2.2.5. Cavallo dritto
 - 2.2.6. Cavallo riunito
- 2.3. ~~Criteri lavoro alla longia~~ Abilità di volteggio del cavallo
 - 2.3.1. Volontà ed obbedienza
 - 2.3.2. Equilibrio nell'andatura
 - 2.3.3. Equilibrio nel circolo
- 2.4. ~~Entrata, saluto e giro di trotto~~ Criteri di lavoro di longia
 - 2.4.1. Posizione del longeur
 - 2.4.2. Aiuti del longeur
 - 2.4.3. Redini laterali
 - 2.4.4. Presentazione ed attrezzatura
- 2.5. ~~Voti di base (Basic scores)~~ ~~Entrata, saluto e valutazione del trotto~~
- 2.6. Voto del cavallo
 - 2.6.1. La qualità del galoppo (Voto A1)
 - 2.6.2. Abilità di volteggio del cavallo (esecuzione) (Voto A 2)
 - 2.6.3. Lavoro di longia (Voto A 3)
- 2.7. Voto di Impressione Generale

Art. 3: Principi di valutazione

- 3.1. Elementi nel volteggio
- 3.2. Terminologia biomeccanica
- 3.3. Valutazione degli esercizi
 - 3.3.1. Generalità
 - 3.3.2. Essenza di un esercizio
 - 3.3.3. Voti di riferimento e Detrazioni generali (impostazione dei voti)
 - 3.3.4. Armonia con il cavallo, Considerazione del cavallo
 - 3.3.5. Controllo del corpo, postura
 - 3.3.6. Qualità del movimento
 - 3.3.7. Equilibrio
 - 3.3.8. Flessibilità, scioltezza
- 3.4. Detrazioni specifici degli esercizi obbligatori e degli esercizi del Test Tecnico
- 3.5. Tabella delle detrazioni per le cadute nel Test Libero e Test Tecnico
- 3.6. Conteggio delle falcate

3.7. Atterraggio ("Landing")

Art. 4 Test Obbligatorio

4.1. Generalità

4.2. Descrizione degli esercizi del Test Obbligatorio e Voti base di riferimento

4.2.1. Salita

4.2.2. Posizione base

4.2.3. Bandiera

4.2.4. Bandiera senza braccio

4.2.5. Mulino

4.2.6. Mezzo mulino

4.2.7. Forbici 1° parte

4.2.8. Forbici 2° parte

4.2.9. Slancio indietro, seguito dall'uscita all'interno

4.2.10 In Piedi

4.2.11 In Ginocchio

4.2.12 Amazzone 1° parte

4.2.13 Amazzone 2° parte- Amazzone 1° parte seguito dall'uscita all'interno

4.2.14 Slancio in avanti

4.2.15 Slancio in uscita all'esterno dal seduto avanti

4.2.16 Appoggio orizzontale

4.2.17 Appoggio orizzontale supino

~~3.3. Penalità e detrazioni~~

Art. 5: Test Libero

~~4.1. Generalità~~

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

~~4.3. Detrazioni definiti per cadute~~

5.1. Requisiti del Test Libero

5.1.1. Requisiti Test Libero Squadre

5.1.2. Requisiti Test Libero Individuale

5.1.3. Requisiti Test Libero Pas de Deux

5.2. Il voto tecnico del Test libero

5.2.1. Esecuzione

5.2.2. Difficoltà

4.4 5.3. Il voto Artistico del Test Libero

~~4.5.5.3.1. Generalità~~

5.3.2. Percentuale dei singoli voti del Programma Artistico

5.3.3. CoH: Considerazione del cavallo

5.3.4. C1: Varietà degli esercizi (cat. Individuali) ~~—C1 del voto artistico~~

5.3.5. C2: Varietà delle posizioni (cat. Individuali)

5.3.6. C1: Varietà degli esercizi (cat. Squadre e PasdeDeux)

~~4.6. 5.3.7. C2: Varietà delle posizioni (cat. Squadre e PasdeDeux) —C2 del voto artistico~~

~~4.7. 5.3.8. C3: Unità di composizione e complessità (cat. Individuali, Squadre e PasdeDeux) —C3 del voto artistico~~

~~4.8. 5.3.9. C4: Interpretazione della musica (cat. Individuali, Squadre e PasdeDeux) —C4 del voto artistico~~

4.9. Creatività ed originalità — C5 del voto artistico (solo cat. Squadre e Pas de Deux)

~~4.10.~~ **5.3.10.** Detrazioni ~~dal~~ voto artistico

Art. ~~5~~ **6:** Test ~~Technical~~ **Tecnico**

6.1. Generalità

6.2. Criteri di giudizio del Test ~~Technical~~ **Tecnico**

6.2.1. Esercizi del Test **Tecnico**

6.2.2. Esecuzione degli esercizi aggiuntivi

5.3. ~~Detrazioni per cadute nel Test Technical~~

6.3. Descrizione degli esercizi del Test ~~Technical~~ e criteri di ~~punteggio~~ **giudizio**

6.3.1. In Piedi indietro

6.3.2. Ruota dal collo alla Schiena

6.3.3. Verticale sull'avambraccio laterale

6.3.4. Salita in verticale sulla spalla indietro

6.3.5. Ago indietro

6.4. Voto artistico del Test ~~Technical~~

6.5. Selezione di elementi/sequenze/transizioni – T1 del voto Artistico

Allegato I:

~~1.~~ Distribuzione dei giudici

- **Tabella difficoltà Squadre e Pas de Deux**

Allegato II:

- **Codice dei Commenti (Abbreviazioni)**

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:

* Voto del Cavallo	25%
* Voto per gli esercizi	75%

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

Gli esercizi sono descritti per l'esecuzione a mano sinistra. Se si sceglie di fare il test obbligatorio a mano destra, l'esecuzione sarà speculare.

b) Test Libero:

* Voto del Cavallo	25%
* Voto tecnico degli esercizi	50%
* Voto Artistico del Test	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~~ Tecnico:

* Voto del Cavallo	25%
* Voto per gli esercizi T.T.	50%
* Voto Artistico del Test	25%

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

Gli esercizi sono descritti per l'esecuzione a mano sinistra. Se si sceglie di fare il test Tecnico a mano destra, l'esecuzione sarà speculare.

d) Test Libero:

* Voto del Cavallo	25%
* Voto tecnico degli esercizi	50%
* Voto Artistico del Test	25%

L'essenza del Test Libero è un'esecuzione pulita e sicura

1.2. Giuria:

La giuria è composta da 1 / 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.~~

I giudici devono essere gli stessi per tutti i Test di una categoria (per es. gli stessi giudici giudicano tutti i Test / Manches della categoria Individuale Femminile 2)*

Distribuzione Giudici:

1 / 2 / 3 Giudici:

	<u>Tavolo A</u>	<u>Tavolo B</u>	<u>Tavolo C</u>
Obbligatori:	Cavallo, Esercizi	Cavallo, Esercizi	Cavallo, Esercizi
Test Libero:	Cavallo, Esercizi, Artistico	Cavallo, Esercizi, Artistico	Cavallo, Esercizi, Artistico

Nel caso di 1 giudici: 100% del voto

Nel caso di 2 giudici: risultato dei due giudici diviso due (50% per ogni tavolo)

Nel caso di 3 giudici: risultato dei tre giudici diviso tre (33,33333 per ogni tavolo)

4 Giudici:

	<u>Tavolo A</u>	<u>Tavolo B</u>	<u>Tavolo C</u>	<u>Tavolo D</u>
Obbligatori:	Cavallo	Esercizi	Esercizi	Esercizi
Test Libero:	Cavallo	Esercizi	Artistico	Esercizi
Test Tecnico:	Cavallo	Esercizi	Artistico	Esercizi

25% per ogni tavolo.

1.3. Timing, Musica, Campana

1.3.1. Voto Cavallo: La valutazione inizia con l'entrata in campo gara e finisce dopo l'uscita del (ultimo) volteggiatore. Se più di un volteggiatore individuale o più di un Pas de Deux entrano insieme per gareggiare sullo stesso cavallo, l'entrata, il saluto ed il giro di trotto (fino al segnale di campana nel giro di trotto) sarà preso in considerazione per tutti i volteggiatori su questo cavallo.

1.3.2. Obbligatori: il tempo per il testo obbligatorio (solo per le squadre) comincia quando il primo volteggiatore della squadra tocca il fascione e finisce con lo scadere del tempo limite. Un esercizio già cominciato quando suona la campana può essere finito e prenderà un voto.

1.3.3. Test Tecnico: Il tempo per il Test Tecnico comincia quando il volteggiatore tocca il fascione, il pad o il cavallo. La valutazione degli esercizi Tecnici finisce con lo scadere del tempo limite, mentre la valutazione dell'esecuzione del programma finisce con l'uscita finale; la valutazione del voto artistico finisce con il tempo limite con eccezione di un'uscita dopo il suono della campana, se nessun ulteriore esercizio è stato presentato tra l'ultimo esercizio tecnico e l'uscita: in questo caso, anche se dopo il tempo limite, l'uscita sarà presa in considerazione per l'ultima sequenza del voto T1.

1.3.4. Test Libero: Il tempo per il Test Tecnico comincia quando il volteggiatore tocca il fascione, il pad o il cavallo. La valutazione finisce con l'ultima uscita.

Elementi (esercizi statici e dinamici o transizioni) che sono cominciati al suono della campana per indicare lo scadere del tempo limite possono essere finiti e saranno presi in considerazione per tutti i voti (difficoltà, esecuzione e artistico).

Tutti gli elementi che iniziano dopo il suono della campana saranno presi in considerazione per il voto di esecuzione, compreso detrazioni per eventuali cadute, ma non per il voto di difficoltà o il voto artistico. Se l'uscita finale inizia dopo il suono della campana, ci sarà una detrazione dal voto artistico.

Categoria Individuale: se il volteggiatore perde il contatto con il cavallo, il tempo e la musica si ferma (senza segnale di campana) e riprende quando il volteggiatore tocca fascione, pad o cavallo per risalire. La performance deve riprendere entro 30 secondi.

Categorie Squadra e Pas de Deux: se tutti i volteggiatori perdono il contatto con il cavallo (cavallo vuoto), il tempo e la musica si ferma (senza segnale di campana) e riprende quando un volteggiatore tocca fascione, pad o cavallo per risalire. La performance deve riprendere entro 30 secondi.

1.3.5. Tutti i test: se un volteggiatore non può continuare subito dopo una caduta oppure torna fuori dal circolo, il giudice A suona la campana. Tempo e musica si ferma, il test è interrotto. Il test deve continuare entro 30 secondi dopo il segnale di campana per riprendere. Il timing si riprende, quando il volteggiatore tocca fascione, pad o cavallo.

1.4. 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 Obbligatorî ricevono delle detrazioni e si possono trovare negli esempi di "Basic Score" (voto di partenza) "Reference score" (punteggio di riferimento) su queste Linee Guida per giudici. Dal "Basic Score" Da questo voto 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 stesse~~
- ~~• 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).

Il voto A1 è la qualità generale del galoppo, rispecchia il livello di addestramento del cavallo al momento della performance. Il voto A2 è l'esecuzione della performance ed il comportamento del cavallo durante la performance, il voto A3 è la qualità del lavoro del longeur e la comunicazione tra longeur e cavallo, includendo entrata, saluto e giro di trotto.

Galoppo del cavallo da volteggio

Il cavallo presenta un galoppo con falcate energiche, chiaro impulso generato dai posteriori, leggera e morbida connessione attraverso il corpo, schiena elastica, leggerezza degli anteriori, galoppo chiaramente "in salita" con collo flessibile, il naso sulla verticale o leggermente avanti alla verticale, la nuca come punto più alto.

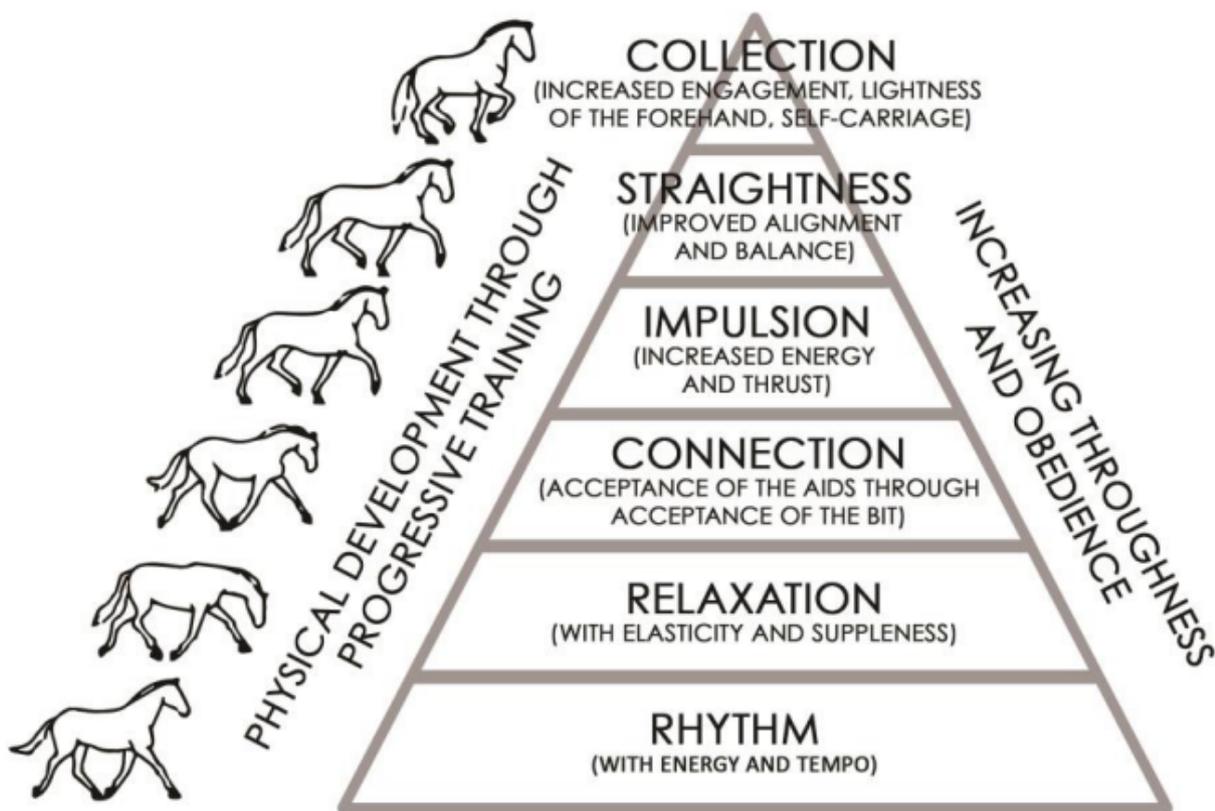
2.2. Qualità del galoppo

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).

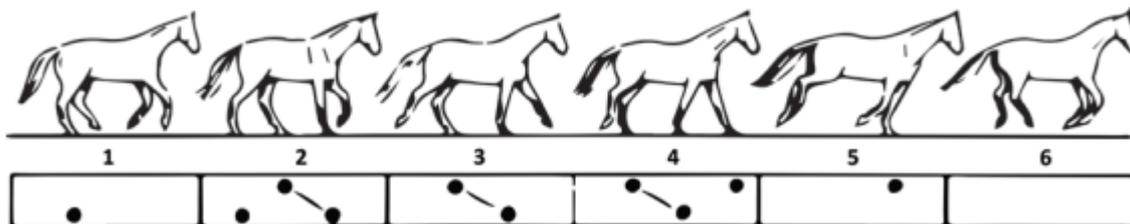
PYRAMID OF TRAINING



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:

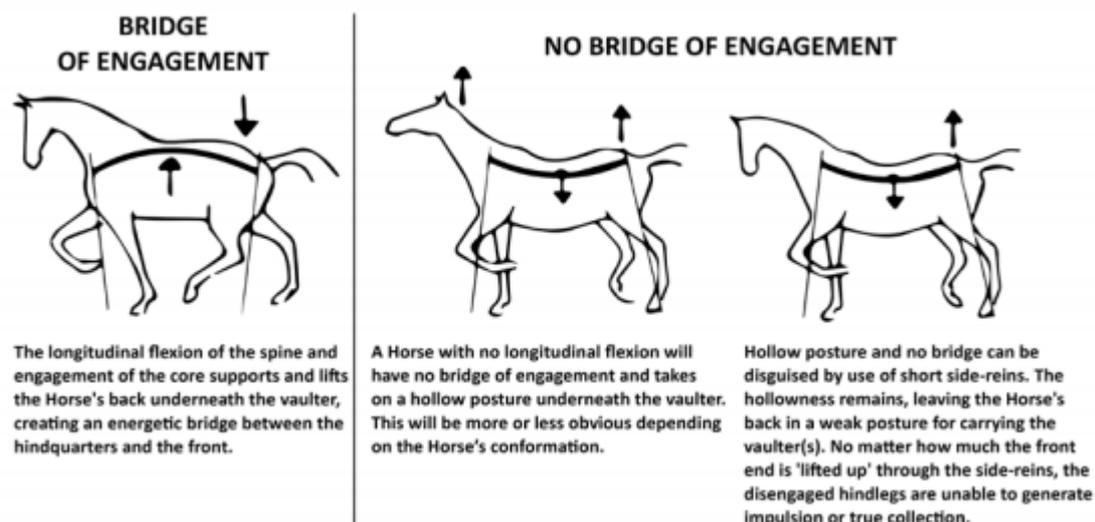
- Espressione rilassata
- Elasticità dei passi
- Bocca rilassata masticando l'imboccatura, contatto elastico
- Schiena oscillante con coda portata in maniera rilassata
- Respiro calmo e ritmico, che dimostra un cavallo rilassato sia di mente che di fisico.

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

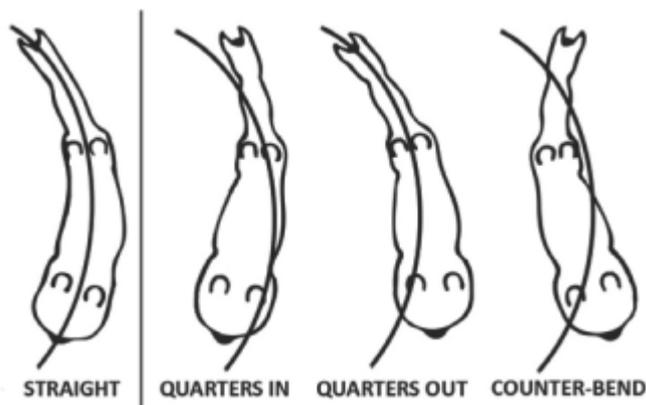


2.2.4. Impulso (creato dall'energia del posteriore)

Un cavallo lavora con impulso quando presenta una spinta energica ed attiva, portando il posteriore sotto la massa. **Impulso si associa con una fase di sospensione. Si misura dall'impegno del posteriore del cavallo ed il suo desiderio di portarsi in avanti, abbassando la groppa, con l'elasticità delle sue falcate, della morbidezza della schiena ed una maggiore leggerezza del treno anteriore.**

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. **Questo permette al cavallo di caricare equamente gli anteriori, impegnare uniformemente i posteriori, tenere il corpo verticale (senza inclinarsi) e prepara il cavallo alla riunione. Questo processo migliora l'equilibrio laterale come anche l'equilibrio longitudinale del cavallo.**



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. Il cavallo galoppa "in salita" e dimostra falcate raccorciate, cadenzati e potenti. Indicazione per un problema di addestramento è se il cavallo alza il collo senza abbassare il posteriore portando sotto la massa. Questo atteggiamento può, se di lunga durata, causare problemi di salute.**

2.3. **Il galoppo** Abilità di volteggio del Cavallo (esecuzione)

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**

Il cavallo deve dare l'impressione di eseguire la prova di propria iniziativa, e di rimanere in vero equilibrio e auto-portamento. La prova viene eseguita in armonia e leggerezza.

2.3.1. **Volontà ed obbedienza**

Il Cavallo sembra a suo agio e lavora con leggerezza e armonia, senza segno di resistenza, è concentrato sugli aiuti del longeur, costantemente attento ai segnali del longeur senza esitazione agli aiuti più discreti. Nessuna reazione avversa o riluttanza a lavorare (per es. segni di stress, digrignando i denti, fruscando la coda ecc.)

2.3.2. Equilibrio nell'andature (velocità)

Il cavallo lavora con ritmo e tempo costante, senza accelerare o rallentare. Equilibrio nel tempo (voto A2) si distingue dal Ritmo (voto A1), per esempio il cavallo può avere un ritmo non soddisfacente che non è costantemente in 3 tempi (A1 più basso), ma presenta comunque una velocità ed energia costante (A2 più alto). Oppure presenta un ritmo eccellente con un galoppo chiaramente in 3 tempi e evidente sospensione (A1 più alto), ma la velocità dell'andatura durante la prova cambia ripetutamente come reazione agli esercizi (A2 più basso).

2.3.3. Equilibrio nel circolo

Il cavallo lavora in un circolo costante di min. 15 m di diametro, senza entrare o uscire dal circolo.

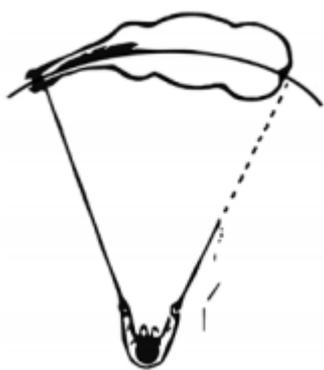
2.4. Criteri del lavoro alla longia

Dovrebbe riflettere una facile collaborazione e comunicazione senza sforzi tra longeur e cavallo.

2.4.1. Posizione del longeur

Il longeur dovrebbe stare in una posizione eretta con una buona postura, schiena dritta, spalle rilassate e testa alta, guardando il cavallo. Le braccia sono rilassate, leggermente piegate ai gomiti e con le mani tenute ad un'altezza leggermente sopra al bacino. Mani e polsi sono senza tensione.

Il longeur si trova al centro del circolo, come base di un immaginario "triangolo" e si muove intorno alla gamba sinistra (se al galoppo sinistro), intorno alla gamba destra (se al galoppo destro). È accettabile anche se non ottimale che il longeur cammina in un circolo molto piccolo.



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, per calmare il cavallo e/o per fare delle lievi correzioni. È un aiuto importante nel lavoro del cavallo alla longia e si dovrebbe usare come descritto, senza incidere costantemente il cavallo.

2.4.3. Redini laterali

Con redini laterali correttamente regolate, il cavallo porta il naso correttamente sulla linea verticale o leggermente davanti alla verticale.

2.4.4. Presentazione ed attrezzatura

Il cavallo deve essere presentato per una competizione atletica, con finimenti usati correttamente, fascione/pad in posizione corretta, con tutti i lacci sistemati. Altre attrezzature come protezioni delle arti devono essere correttamente usate e fissate. Decorazioni eccessive che possono distrarre dalla performance sono da evitare.

Anche il longeur deve essere vestito appropriatamente, con scarpe adatte al caso, senza decorazioni eccessive. Guanti sono permessi, mentre oggetti di scena, cappelli ecc. non sono permessi.

2.5. Entrata, saluto e giro di valutazione del trotto

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.

Valutazione del trotto:

I volteggiatori dopo il saluto escono dal centro del circolo, il longeur dovrebbe dirigere il cavallo direttamente sulla linea del circolo, con una longia tesa, non attorcigliata. Il cavallo può essere portato a mano sulla linea del circolo, anche se questo otterrà un punteggio inferiore.

Il cavallo deve presentare almeno un quarto di circolo con un trotto di lavoro, mostrando un chiaro ritmo di trotto a due tempi, per essere valutato dai giudici. È permesso che il cavallo va al passo e/o galoppo prima di presentare il suo quarto di giro al trotto. Il Giudice A segnala al longeur con la campanella se il cavallo viene valutato "fit to compete".

Dopo questo segnale, il cavallo viene messo con una transizione graduale al galoppo. La transizione può avvenire direttamente dal trotto, è anche ammesso un "halt" oppure passo prima di mettere il cavallo al galoppo. Al massimo dopo 30 secondi dopo il segnale dato dovrebbe iniziare il primo esercizio. Durante questi 30 secondi è permesso di aggiustare l'attrezzatura (per esempio la lunghezza delle redini laterali).

Il cavallo viene giudicato durante l'entrata, il saluto e la valutazione del trotto.

Se l'inizio della performance non avviene entro i 30 secondi, il Giudice A può invitare il longeur di cominciare.

2.6. ~~Voti di Base (Basic scores)~~ Voto del cavallo

Per il voto A1 saranno assegnati sei punteggi tra 0-10, è consentito un decimale, e la media dei sei punteggi determina il voto A1. Per A2 e A3 sarà assegnato un punteggio tra 0-10 ciascuno, è consentito un decimale.

<p>Qualità del galoppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ritmo = Purezza dell'andatura e della sequenza. Galoppo in tre tempi. Regolare successione delle alzate e delle posate degli arti, uguali tra di loro in termini di tempo, spazio e intensità. Tempo = velocità del ritmo • Decontrazione = Elasticità e assenza di tensione durante il lavoro. Scioltezza e tonicità muscolare del cavallo durante il lavoro, cavallo disponibile ad eseguire le richieste senza forzatura. Il cavallo deve muovere i muscoli liberi di tensione, usare la schiena, avendo "facilità nei movimenti" • Contatto = accettazione dell'imboccatura e degli aiuti. Capacità di portarsi. Il cavallo si muove nel ritmo e decontratto. Bocca calma e decontratta, lingua dentro, nuca si arcua in alto ed in avanti, i posteriori avanzano sotto la massa, cavallo mantiene un costante contatto con longia e redini elastiche. • Impulso = l'energia propulsiva e controllata generata dai posteriori. È il desiderio di portarsi in avanti con energia ed equilibrio ben marcati. • Cavallo dritto = posa i posteriori sulla stessa traccia degli anteriori. Anche la linea superiore del suo corpo coincide con la traiettoria percorsa. • Riunione = capacità di portare il proprio peso sui posteriori alleggerendo gli anteriori. Spinge il peso in alto e in avanti, causando leggerezza e mobilità del treno anteriore <table border="1" data-bbox="434 913 1240 1124"> <tr> <td>Ritmo 10 %</td> <td>Decontraz. 10 %</td> <td>Contatto 10 %</td> <td>Impulso 10 %</td> <td>Cavallo Dritto 10 %</td> <td>Riunione 10 %</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Ritmo 10 %	Decontraz. 10 %	Contatto 10 %	Impulso 10 %	Cavallo Dritto 10 %	Riunione 10 %							<p>A 1</p>	<p>60%</p>
Ritmo 10 %	Decontraz. 10 %	Contatto 10 %	Impulso 10 %	Cavallo Dritto 10 %	Riunione 10 %										
<p>Capacità di volteggio del cavallo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Volontà ed obbedienza del cavallo: nessuna resistenza o esitazione. Attento e reattivo agli aiuti del longeur. Armonia e leggerezza. • Costanza del ritmo, del tempo e dell'energia posteriore, senza accelerare o rallentare le falcate del galoppo • Il circolo è sempre costante di 15 m di diametro, senza venire in dentro o tirare in fuori. <table border="1" data-bbox="338 1435 1233 1532"> <tr> <td>Volontà e obbedienza 50%</td> <td>Equilibrio del tempo 25%</td> <td>Equilibrio nel circolo 25%</td> </tr> </table> <p data-bbox="338 1592 1233 1653">Detrazioni: vedi lista sotto</p>	Volontà e obbedienza 50%	Equilibrio del tempo 25%	Equilibrio nel circolo 25%	<p>A2</p>	<p>25%</p>									
Volontà e obbedienza 50%	Equilibrio del tempo 25%	Equilibrio nel circolo 25%													
<p>Longeur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aiuti corretti, pressochè invisibili. Uso di frusta corretto ed appropriato. Facile comunicazione tra longeur e cavallo, senza sforzi. Corretta posizione del longeur, abbigliamento appropriato, bardatura del cavallo corretta. • Entrata, saluto, giro di trotto in modo corretto e fluido, senza irritazioni (vedi descrizione) <p data-bbox="338 1877 1233 1933">Detrazioni: vedi lista sotto</p>	<p>A3</p>	<p>15%</p>												

2.56.1. A1 (Ritmo) Qualità del galoppo

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

Ritmo

Voto	Regolarità del Ritmo / Regolarità della Cadenza / Stabilità della Cadenza / Attività / Ampiezza delle falcate / galoppo in 3 tempi / tempo di sospensione / Qualità della spinta del posteriore
Fino a 10	<ul style="list-style-type: none"> - Precisione del ritmo nell'andatura, assolutamente regolare e costante - evidente momento di sospensione - Ritmo espresso con energia - Ampiezza delle falcate costante - Galoppo costantemente a 3 tempi - Cadenza adattata e regolare - Buona attività del treno posteriore - Cavallo in equilibrio
Fino a 8	<ul style="list-style-type: none"> - Ritmo nell'andatura corretto - Momento di sospensione identificabile - Ritmo espresso con energia moderata - Galoppo maggiormente a 3 tempi - Cadenza principalmente adattata e regolare - Cavallo appare equilibrato
Fino a 6	<ul style="list-style-type: none"> - Cambiamenti di ritmo nell'andatura - Galoppo a 3 tempi non sempre chiaramente visibile - Mancanza di energia o aumento di tempo per perdita di equilibrio - Ampiezza delle falcate varia durante la prestazione - Mancanza di attività del posteriore che porta ad errori di ritmo - Equilibrio del cavallo corretto
Fino a 4	<ul style="list-style-type: none"> - Ritmo irregolare - Galoppo a 4 tempi per la maggior parte della prestazione - Ritmo manca di energia o affrettato - Ampiezza della falcate varia costantemente - Variazione di cadenza - Mancanza di attività del posteriore che porta a gravi errori di ritmo - Equilibrio non soddisfacente
Fino a 2	<ul style="list-style-type: none"> - Galoppo a 4 tempi - Mancanza di energia - Irregolare - Cavallo non in equilibrio - Mancanza di attività del posteriore che porta a gravi errori di ritmo

Decontrazione (Rilassamento – Flessibilità)

Voto	Decontrazione / flessibilità della schiena, dell'incollatura e della nuca / tono muscolare
Fino a 10	<ul style="list-style-type: none"> - Buona elasticità dell'andatura - Cavallo completamente rilassato, senza segni di stress ed ansia - Tensione muscolare ottimale - Evidente funzionamento del dorso e degli arti posteriori - Portamento della coda rilassato - Respirazione ritmica - Rilassamento fisico e mentale totale e permanente
Fino a 8	<ul style="list-style-type: none"> - Cavallo rilassato - Buona elasticità dell'andatura - Incollatura rilassata - Buona funzionalità della schiena - Portamento della coda rilassato - Respirazione ritmica - Rilassamento fisico e mentale durante la maggior parte della prestazione
Fino a 6	<ul style="list-style-type: none"> - Alcuni segni di ansia e tensione - Una certa tensione dell'incollatura - Una certa tensione della schiena - Qualche fruscio di coda
Fino a 4	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra segni di ansia e tensione per la maggior parte del tempo - Tensione significativa dell'incollatura - Tensione dorsale significativa e/o schiena incavata - Colpi di coda frequenti
Fino a 2	<ul style="list-style-type: none"> - Segni di ansia e tensione per tutto il tempo della prestazione - Forte tensione dell'incollatura - Forte tensione della schiena (schiena molto cava) - Colpi di coda permanenti

ConneSSIONE

Voto	Dorso decontratto / Impegno del posteriore / Energia trasmessa dal treno posteriore attraverso il corpo fino al leggero contatto con l'imboccatura (redini fisse laterali e longia)
Fino a 10	<ul style="list-style-type: none"> - Contatto costantemente morbido e stabile con la longia, la mano del longeur e redini fisse (longia/redini fisse tesi ma flessibili) - Bocca rilassata - Naso sulla verticale o leggermente piú avanti della verticale
Fino a 8	<ul style="list-style-type: none"> - Contatto franco, morbido e stabile per la maggior parte del tempo - Bocca rilassata - Naso principalmente sulla verticale, a volte leggermente dietro la verticale - Qualche perdita di contatto sulle redini fisse - Qualche perdita di contatto sulla longia
Fino a 6	<ul style="list-style-type: none"> - Perdita di contatto e cavallo „vuoto“ (schiena cava) - Bocca secca e aperta - La lingua fuori a volte mostra segni di tensione, ma rimane posizionata sotto l'imboccatura - Naso spostato in avanti o dietro la verticale (linea non costante) - Redini fissi estremamente tesi o senza contatto (troppo lunghi) - Contatto con la longia non costante, longia „per terra“ o troppo tesa
Fino a 4	<ul style="list-style-type: none"> - Perdita di contatto e cavallo „vuoto“ (schiena cava) - Bocca secca e aperta - Lingua fuori che mostra segni di tensione durante la maggior parte della prestazione o lingua sopra l'imboccatura - Naso molto avanti o molto indietro rispetto alla verticale con redini fisse tesi o senza contatto - longia senza contatto, attorcigliata o troppo tesa
Fino a 2	<ul style="list-style-type: none"> - nessun contatto e cavallo con schiena molto incavata - Bocca aperta e/o tira le redini fisse - Lingua fuori che mostra segni di tensione durante tutta la prestazione - Naso molto avanti o molto indietro rispetto alla verticale con redini fisse tesi o senza contatto - longia senza contatto, attorcigliata o troppo tesa

Impulso

Voto	Energia dal posteriore / Passi elastici / Il posteriore si porta sotto il baricentro del cavallo e cominciano a „caricare“ il peso (il cavallo si porta „da solo“). Di conseguenza si alleggerisce il posteriore / le anche si abbassano
Fino a 10	<ul style="list-style-type: none"> - Energia generata dal posteriore – Buona propulsione - Posteriori impegnati sotto il baricentro del cavallo per tutta la performance - Cavallo mostra il desiderio di portarsi avanti. Movimenti elastici - Groppa bassa - Stessa propulsione e stessa energia durante tutta la performance
Fino a 8	<ul style="list-style-type: none"> - Energia generata dal posteriore per la maggior parte del tempo - Cavallo mostra il desiderio di portarsi avanti, con movimenti elastici - Posteriore sotto il baricentro del cavallo per la maggior parte del tempo - Stessa propulsione e stessa energia per la maggior parte della performance
Fino a 6	<ul style="list-style-type: none"> - Energia non sempre dimostrata – Posteriore „i ritardo“, spinge più di quanto carica (groppa alta) - Nessuna elasticità dei passi - Mancanza di energia o voglia di andare avanti - Movimento dell'anteriore „limitato“ (poca ampiezza del movimento) - Cavallo precipitato in avanti
Fino a 4	<ul style="list-style-type: none"> - Energia non dimostrata per la maggior parte del tempo - Chiaramente visibile la mancanza di energia e la voglia di andare avanti - Il cavallo sembra in difficoltà - Cavallo precipitato in avanti
Fino a 2	<ul style="list-style-type: none"> - Mancanza di energia - Posteriori „ritardati“ - Poca o nessuna elasticità - Cavallo chiaramente in difficoltà

Rettilineità (Cavallo dritto)

Voto	Rettilineità sul circolo / Tracce degli arti posteriori allineati con quelle degli arti anteriori/ Tutto il corpo del cavallo allineato sul circolo
Fino a 10	<ul style="list-style-type: none"> - Corpo dritto e allineato (sulla linea del circolo) - Posteriori sulla traccia degli anteriori - cavallo perfettamente in equilibrio - Peso equamente distribuita tra i 4 arti - Corpo verticale
Fino a 8	<ul style="list-style-type: none"> - Corpo quasi dritto ed allineato - I posteriori seguono la traccia degli anteriori con deviazioni minime - Cavallo quasi in equilibrio - Distribuzione del peso quasi uguale su tutti e 4 gli arti - Testa non o leggermente inclinata – corpo leggermente inclinato all'interno
Fino a 6	<ul style="list-style-type: none"> - Corpo non sempre dritto ed allineato - Posteriori non in linea con le tracce degli anteriori - Groppa a volte all'interno o all'esterno (spinge dentro o fuori) - corpo moderatamente inclinato verso l'interno - Testa moderatamente inclinata
Fino a 4	<ul style="list-style-type: none"> - Cavallo non dritto - Posteriore non in linea con l'anteriore - Groppa all'interno o all'esterno del circolo per la maggior parte del tempo – corpo chiaramente angolato sul circolo - Testa chiaramente inclinata - Cavallo su 3 o 4 piste
Fino a 2	<ul style="list-style-type: none"> - Cavallo non dritto - Posteriore non in linea con l'anteriore - Groppa all'interno o all'esterno del circolo per tutta la performance - Inclinato all'interno - Testa fortemente inclinata - Cavallo su 4 piste

Riunione

Voto	Abassamento della groppa / Impegno dei posteriori / Intera linea superiore in azione e allungata / Passi accorciati, potenti ed energici
Fino a 10	<ul style="list-style-type: none"> - Chiara elevazione del garrese (galoppo „in alto“) - Posteriori impegnati sotto la massa del cavallo - Falcate ridotte – nuca nel punto più alto - Corretto funzionamento della linea superiore („top line stretched“) - Leggerezza delle falcate on mobilità degli anteriori
Fino a 8	<ul style="list-style-type: none"> - Chiara elevazione per la maggior parte del tempo - Posteriori impegnati sotto la massa del cavallo - Falcate ridotte - Nuca nel punto più alto per la maggior parte del tempo - Corretto funzionamento della linea superiore („top line stretched“) - Leggerezza dell'anteriore per la maggior parte del tempo
Fino a 6	<ul style="list-style-type: none"> - Posteriori a volte trascinano (non sempre impegnati sotto) - Falcate non ridotte - Nuca non sempre nel punto più alto, comincia ad irrigidirsi Funzionamento della linea superiore non sempre corretto („top line non always streched“) - Leggerezza delle falcate non sempre mostrata, moderata leggerezza degli anteriori
Fino a 4	<ul style="list-style-type: none"> - Tendenza a „scendere“ (galoppo „sull'anteriore“) - Posteriori trascinano e non „portano“ (non impegnati sotto la massa del cavallo) - Falcate „aperte“ - Nuca instabile, non nel punto più alto - Nessun funzionamento della linea superiore (dorso „congelato“) - Nessuna leggerezza degli anteriori
Fino a 2	<ul style="list-style-type: none"> - Galoppo discendente, groppa più alta della nuca - I posteriori si trascinano - Ritmo lento, mancanza di energia - Falcate „aperte“ - Nessuna funzione della linea superiore, schiena rigida - Sull'anteriore, nessuna elevazione dell'avantreno

2.56.2. A2 (Impulso) - Abilità di volteggio del cavallo (esecuzione)

Questo voto include la confidenza e l'attenzione del cavallo, la leggerezza e facilità del movimento, l'accettazione degli aiuti. Il cavallo deve dare l'impressione di stare a suo agio e di effettuare il test di sua propria iniziativa.

Una lingua fuori con bocca aperta, contatto forte e duro di longia/redini laterali, agitazione della coda, digrignare i denti, orecchie indietro, segni di stress oppure di resistenza si devono prendere in considerazione.

Voto	Obbedienza (50%) <i>Accettazione dell'imboccatura / Armonia e leggerezza / Assenza di stress ed ansia</i>	Tempo (25%) <i>Galoppo regolare / Regolarità della velocità o della cadenza / Regolarità dell'energia</i>	Circolo (25%) <i>Circolo minimo di 15 m / Stabilità sul circolo</i>
Fino a 10	<ul style="list-style-type: none"> - Nessuna resistenza - Leggerezza - Nessun stress e ansia - Volontà del cavallo di far bene 	<ul style="list-style-type: none"> - Galoppo regolare - Velocità ed energia costante 	<ul style="list-style-type: none"> - Circolo costante di min. 15 m - Cavallo perfettamente sul suo circolo
Fino a 8	<ul style="list-style-type: none"> - Qualche piccolo momento di resistenza - Assenza di tensione o esitazione - Buona armonia tra cavallo e longeur 	<ul style="list-style-type: none"> - Galoppo regolare per la maggior parte del tempo - Velocità ed energia costante per la maggior parte del tempo 	<ul style="list-style-type: none"> - Diametro del circolo per lo più maggiore o uguale a 15 m. - Alcune variazioni della linea del circolo (più piccolo, più grande...)
Fino a 6	<ul style="list-style-type: none"> - Qualche resistenza - Qualche tensione o esitazione - Mancanza di permeabilità 	<ul style="list-style-type: none"> - A volte irregolare - Alcuni cambiamenti nella velocità e nell'energia 	<ul style="list-style-type: none"> - Linea del Circolo variabile - Diametro del circolo talvolta inferiore a 15 m.
Fino a 4	<ul style="list-style-type: none"> - Diversi momenti di resistenza - Segni di stress ed ansia 	<ul style="list-style-type: none"> - Diversi cambiamenti nella velocità e nell'energia 	<ul style="list-style-type: none"> - Diametro del circolo inferiore a 15 m per la maggior parte del tempo - Variazione costante della linea del circolo
Fino a 2	<ul style="list-style-type: none"> - Molti segnali di disobbedienza - Cavallo non educato / diventa irrequieto - Resistenza costante – cavallo senza controllo 	<ul style="list-style-type: none"> - Variazioni costanti di velocità 	<ul style="list-style-type: none"> - Diametro del circolo costantemente inferiore a 15 m – Cavallo non è mai sulla linea del circolo

Detrazioni dal voto A2:

	Individuali	Squadra / Pas-de-Deux
Il cavallo è <u>fino a</u> 4 tempi al trotto / galoppo disunito / galoppo sbagliato	2 pt.	1,5 pt.
Il cavallo <u>più di</u> 4 tempi al trotto / galoppo discunito / galoppo sbagliato	4 pt.	3 pt.
Interruzioni maggiori: per es. il cavallo si ferma, sgroppa, calcia, scatta in avanti, si gira...	4 – 6 pt.	3 – 5 pt.
Interruzioni per aggiustare l'equipaggiamento <u>durante</u> la performance	Fino a 4 pt.	Fino a 4 pt.
Volteggianti corrono vicino al cavallo senza l'intenzione di salire:		
- Fino a due giri (eccezione per una salita o discesa assistita)	_____	2 pt.
- Due giri e più	-----	3 pt.

La detrazione viene data ogni volta che l'errore viene commesso durante la prestazione. La stessa penalità può essere applicata più volte. Se più di un errore avviene in un caso (p. es. sgroppata seguita da passi di trotto prima di tornare al galoppo), si applica una detrazione soltanto.

2.56.3. A3 Longeur

Voto	Uso corretto degli aiuti / Utilizzo della frusta / Tensione della longia / Stabilità e postura del longeur
Fino a 10	<ul style="list-style-type: none"> - Aiuti corretti e discreti - Utilizzo pertinente della frusta - Longia tesa dimostrando contatto (la longia può abbassarsi leggermente a causa del peso della longia stessa) - Longeur fermo con postura molto buona, vestito in maniera appropriata
Fino a 8	<ul style="list-style-type: none"> - Aiuti corretti ma chiaramente visibili - Utilizzo corretto ma non discreto della frusta - Longia non sempre tesa con qualche perdita di contatto - Longeur si muove in un circolo molto piccolo ogni tanto (max. 1 m)
Fino a 6	<ul style="list-style-type: none"> - Aiuto non sempre corretti, oppure aiuti non sempre efficaci - Frequente uso della frusta - Longia spesso non tesa („longia persa“) e/o girata - Longeur si muove in un circolo di ca 1-2 m di diametro, per la maggior parte della performance
Fino a 4	<ul style="list-style-type: none"> - Longeur disturba il cavallo - Uso costante della frusta / altri aiuti, oppure frusta / altri aiuti usati quando non necessari - Perdita costante della contatto con la longia oppure longia molto tesa che risulta in un contatto duro - Longeur si muove in un circolo di più di 3 m di diametro, per la maggior parte della performance
Fino a 2	<ul style="list-style-type: none"> - Risultato di diversi errori severi

Detrazioni dal voto A3: (riguardano entrata, saluto e giro di trotto)

	Detrazione
- Errore minore (piccola disobbedienza del cavallo, saluto non al centro, cavallo non sta fermo oppure non sta dritto durante il saluto..)	0,1 – 0,2 pt.
- Errore medio (media disobbedienza del cavallo, entrata nel circolo non al trotto, longia/equipaggiamento non ordinato, uso improprio degli aiuti..)	0,2 – 0,5 pt.
- Errore maggiore (maggiore disobbedienza del cavallo, giro di trotto chiaramente troppo piccolo oppure circolo non regolare...), - Longeur porta il cavallo a mano sulla linea del circolo dopo il saluto	0,5 – 1 pt.
- Longeur non entra dritto con il cavallo nel centro per il saluto, ma fa un mezzo circolo o più nel arena prima di arrivare al centro del circolo per il saluto	1 pt.

La detrazione viene data ogni volta che l'errore viene commesso durante la prestazione. La stessa penalità può essere applicata più volte. Se più di un errore avviene in un caso (p. es. il cavallo sgroppa durante il giro di trotto seguito da alcuni tempi di galoppo prima di rimettersi al trotto), si applica una detrazione soltanto.

4.5. 2.7. 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

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: Volteggiatore/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 aiuti 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	<p>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".</p> <p>Saluto: Buon comportamento del cavallo, perfettamente dritto sui quattro piedi ("chiuso"), durante il saluto e fin quando tutti i volteggiatori sono usciti dal circolo.</p> <p>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</p>
5	Giro di trotto su un diametro di meno 15 m
4	<p>Saluto: Cavallo non sta mai fermo, si muove in continuazione. Non sotto il controllo del longeur.</p> <p>Giro di trotto: Cavallo disubbidiente, ci vuole molto tempo prima che il cavallo presenta un giro al trotto</p>

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 penzolini ecc.

2 pt.: ————— Entrata: Il longeur fa mezzo giro di circolo o tutto un giro prima di arrivare al centro del circolo

Art. 3 - Principi di valutazione

3.1. Elementi nel volteggio

Esercizi statici

Una parte significativa della massa corporea non si muove / non è spostata relativamente al cavallo.

Il baricentro ha quasi la stessa distanza a terra, perché parti del corpo assorbono il movimento su e giù del cavallo.

L'esercizio è tenuto per almeno una completa falcata negli obbligatori e negli esercizi Tecnici, per numero di falcate definito nel Test Libero e negli esercizi aggiuntivi del Test Tecnico:

- Esercizi obbligatori vanno tenuti per quattro falcate di galoppo
- Esercizi Tecnici del Test Tecnico vanno tenuti per tre falcate di galoppo
- Esercizi del Test Libero vanno tenuti per tre falcate di galoppo
- Esercizi aggiunti agli esercizi Tecnici del T.T. vanno tenuti per tre falcate di galoppo

Esercizi dinamici

Una parte significativa della massa corporea è in movimento / si muove lungo una traiettoria identificabile.

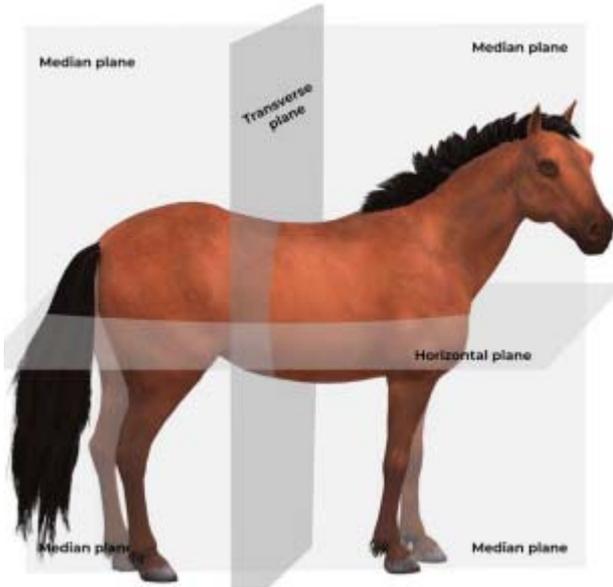
Il movimento è intenzionale e controllato

Transizioni

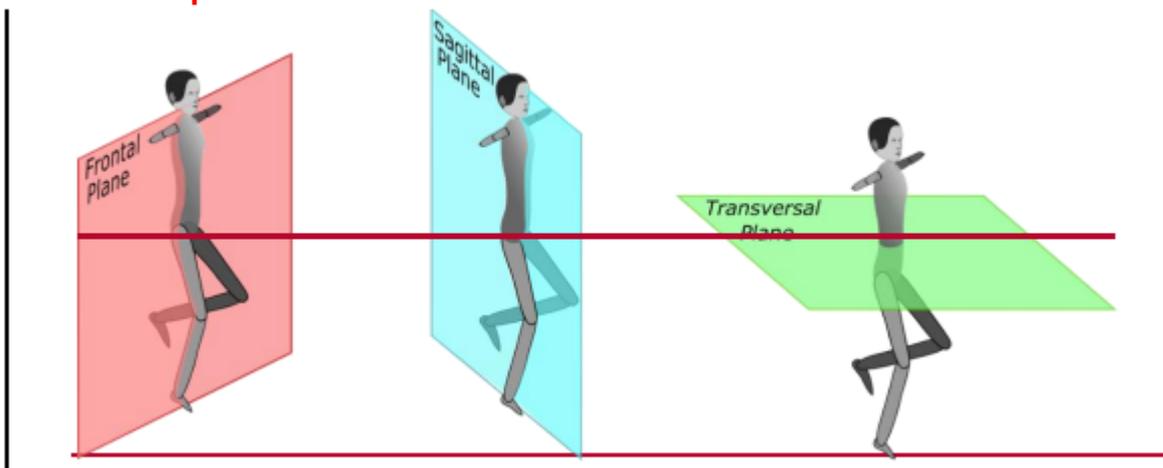
Una transizione è un elemento che non si conta per il grado di difficoltà del Test Libero o come esercizio addizionale del Test Tecnico, ma viene contato per l'esecuzione e il voto artistico (ad eccezione del voto C1).

3.2. Terminologia biomeccanica

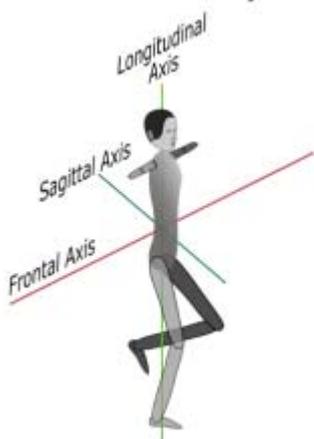
Piani del corpo del cavallo



Piani del corpo umano



Assi del corpo umano

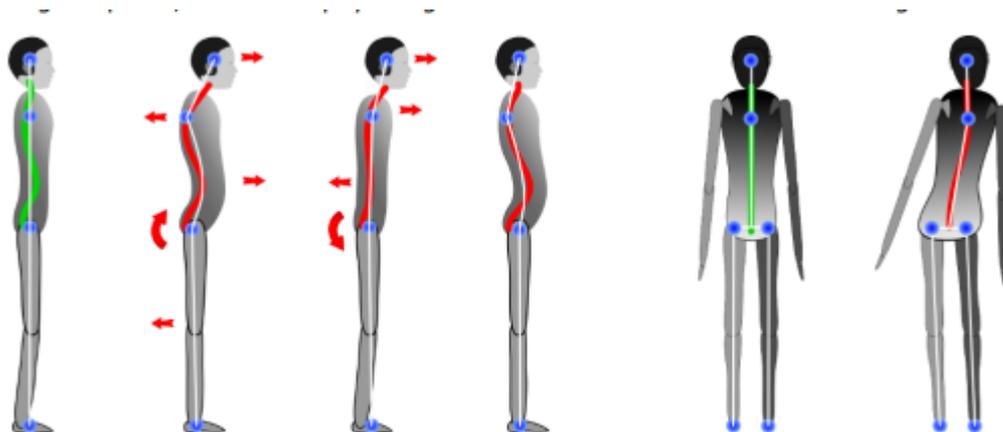


Postura fisiologica

Postura significa la posizione del corpo nello spazio e ha lo scopo di mantenerlo in equilibrio e sotto controllo durante movimenti/esercizi statici e dinamici.

La postura si mantiene attraverso la contrazione di muscoli e attraverso aggiustamento continuo di tipo neuromuscolare.

Nella postura fisiologica del torace, la colonna vertebrale è allungata verso l'alto, dalla base del sacro sul piano sagittale, con tre curvature fisiologiche che si formano lungo la linea del baricentro.



3.3. Valutazione degli esercizi

3.3.1. Generalità

Tutti gli esercizi possono essere valutati utilizzando i seguenti criteri:

- Armonia con il cavallo
- Controllo corporeo & postura
- Qualità di movimento
- Equilibrio
- Flessibilità/scioltezza

Ciascun criterio ed i suoi requisiti sono descritti nelle tabelle del punto 3.4.3. "Voto di referenza e detrazioni generali".

3.3.2 Essenza di un esercizio

Per esercizi del Test Obbligatorio ed esercizi Tecnici del Test Tecnico, i criteri sono elencati all'inizio della descrizione nella sezione corrispondente di queste Linee Guida.

Per esercizi del Test Libero, i criteri variano a secondo dei rispettivi gruppi strutturali del singolo elemento. Esercizi liberi sono esercizi conformi alla definizione del punto 3.1. "Elementi nel volteggio" e non sono elencati come es. obbligatori o es. tecnici nelle Linee Guida.

Armonia con il cavallo è il criterio più importante per tutti gli esercizi.

3.3.3. Voti di riferimento e Detrazioni generali (impostazione dei voti)

Regole del punteggio di riferimento:

- Il voto di riferimento è fissato tra il punteggio della casella prescelta e il punteggio della casella immediatamente inferiore; decimali possono essere utilizzati.
- Una volta scelto il voto di riferimento, si applicano specifiche detrazioni (per es. falcate di galoppo mancanti...)
- Inoltre si può applicare un'ulteriore detrazione per errori non legate all'essenza dell'esercizio, per il massimo di 1 punto (per es. braccia non tese in bandiera o posizione base, gamba non tesa nel mulino, punte non tese nei slanci...)

Esempi:

- a. Una piccola deviazione legata all'essenza dell'esercizio implicherebbe un voto di riferimento di 8, che significa una detrazione di 2 (dal voto massimo 10) per l'esecuzione
- b. Ulteriori deviazioni non legati all'essenza dell'esercizio aumenteranno la detrazione da prendere in considerazione per l'esercizio (max. 1 punto di ulteriore detrazione).
Un esercizio con piccola deviazione legata all'essenza (a.) + ulteriore deviazione (b.), potrebbe ricevere una detrazione di $2 + 1 = 3$ per l'esecuzione. Quindi il voto per questo esercizio è 7. (per il voto di rif. si è scelta la casella "fino a 8", e si applica un'ulteriore detrazione di 1 pt., quindi voto finale è 7.)

3.3.4. Armonia con il cavallo, "Considerazione del cavallo"

Descrizione:

Stabilire una connessione fluida ed armoniosa con il cavallo e minimizzare le forze esercitate sul cavallo, anticipando ed assorbendo il movimento del cavallo ed accelerando/decelerando dolcemente ed in ritmo con il movimento del cavallo in ogni momento.

"Considerazione del cavallo" adattando la tecnica e la meccanica di un esercizio alla corporatura ed al livello di addestramento del cavallo, per garantire che il cavallo sia in grado di eseguire l'esercizio senza che il suo benessere ed il suo equilibrio siano disturbati.

(capacità ritmica, capacità di reazione, capacità di adattamento).

Indicatori:

dimensione dell'area di supporto, distribuzione del peso su tutta l'area di supporto, atterrando sul e spingendo giù dal cavallo, accelerazione e rallentamento del peso corporeo, utilizzo del movimento del cavallo.

3.3.5. Controllo del corpo, postura

Descrizione:

Coordinazione dell'azione dei muscoli, mantenendo una postura fisiologica ("tenuta") ed il controllo del corpo durante l'esercizio. Capacità di ottenere aggiustamenti posturali attivi per eseguire un movimento o una posizione specifica. (Orientamento del corpo, forza muscolare).

Indicatori:

Simmetria, allineamento del corpo, stabilità del corpo, tensione del corpo

3.3.6. Qualità del movimento

Descrizione:

Esecuzione del esercizio con meccanica, traiettoria e portata corrette, con un movimento fluido e controllato, con precisione ed accuratezza. (consapevolezza spaziale, capacità cinestetica, forza, mobilità).

Indicatori:

Traiettoria, sequenza, fluidità e tempistica del movimento

3.3.7. Equilibrio

Descrizione:

Mantenere l'intero corpo in equilibrio e/o ripristinare questo stato durante un elemento statico o dinamico. (capacità di equilibrio, ritmo, anticipazione del movimento)

Indicatori:

Rapporta tra baricentro e superficie di appoggio, stabilità del baricentro.

3.3.8. Flessibilità, scioltezza

Descrizione:

Combina la flessibilità passiva delle articolazione e dei muscoli, e la flessibilità attiva necessaria per mantenere la posizione per un certo periodo di tempo (Flessibilità, Scioltezza, Forza).

Indicatori:

Angolo dell'apertura richiesta (es.: spaccata).

3.4. Detrazioni specifici degli esercizi Obbligatori e del Test Tecnico

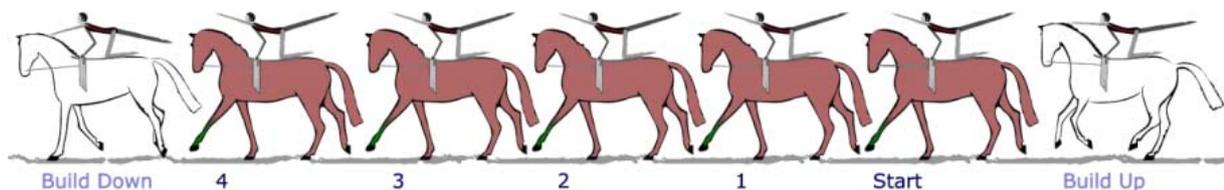
fino 0,5 pt.	Obbl&Tecn	Non buona discesa al suolo (errori nella discesa che non siano cadute – lettera L)
1 pt.	Obbl	<ul style="list-style-type: none"> Non passare dall'in ginocchio prima della bandiera o del In Piedi (lettera K) Ogni discesa che non sia su due piedi (lettera D), in aggiunta alla detrazione per un non buon arrivo al suolo Per ogni errore di ritmo nel mulino, mezzo mulino, passaggi di gamba (lettera T)
1 pt.	Obbl&Tecn	<ul style="list-style-type: none"> Per ogni falcata di galoppo mancante in un esercizio statico (per esempio bandiere tenuta per 3 tempi di galoppo invece di 4 tempi, lettera G) Per ogni errore di ritmo nel mulino, mezzo mulino, passaggi di gamba (lettera T)
2 pt.	Obbl&Tech	<ul style="list-style-type: none"> Ripetere immediatamente un esercizio senza lasciare il cavallo (lettera R); in un esercizio statico la ripetizione si applica ogni volta che la costruzione dell'esercizio ha cominciato, per esempio nell'In Piedi: il volteggiatore comincia ad alzarsi, riprende le maniglie per un momento e poi le lascia ancora per rialzarsi = ripetizione. 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 Se durante l'esercizio Tecnico "Salita in verticale sulla spalla" è costretto di saltare una seconda volta per perdita di equilibrio o contatto
2 pt	Obbl	<ul style="list-style-type: none"> Caduta tra 2 esercizi (la detrazione sarà applicata all'elemento successivo) Eeguire 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)
Voto 0	Obbl&Tecn	<ul style="list-style-type: none"> Uscire (cadere) con perdita di contatto durante un esercizio obbligatorio senza l'uscita prescritta Per ogni esercizio richiesto non eseguito Ripetere un esercizio 2 volte Ogni esercizio non eseguito al galoppo corretto e non ripetuto Dalla cat. C in su, <u>tutto il Test Obbligatorio</u> 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 In una salita: Perdere contatto con il cavallo alla fine della fase di salto
Voto 0	Obbl.	<ul style="list-style-type: none"> Forbici fatte girando dalla parte sbagliata (= esercizio non eseguito) Per ogni esercizio del Test Obbligatorio non eseguito nell'ordine corretto e non rettificato

3.5. Tabella delle detrazioni per le cadute (C) nel Test Libero e Test Tecnico

Cat.	Descrizione	Squadra	PDD	Ind. Libero	Ind. TT
1 a	Il volteggiatore / 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	5.0
1 b	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	—	—
2 a	A causa di una perdita di equilibrio il volteggiatore / tutti i Volteggiatori cadono a terra, ma arrivano in piedi con posizione eretta (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	3.0
2 b	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 arrivo in piedi con posizione eretta, durante o alla fine del test. Cavallo non vuoto Una sola detrazione per tutti i volteggiatori caduti.	0,4	0,6	—	—
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	2.0
4	Più di un passo nei batti e risali	0,4	0,6	0,6	2.0
5 a	Dopo l'uscita il Volteggiatore non riesce a mantenere l'equilibrio sui due piedi e <u>tocca il terreno con altre parti del corpo (oltre alle mani)</u> . (In aggiunta si avrà una detrazione per la cattiva meccanica dell'uscita).	0,2	0,4	0,4	2.0
5 b	Dopo l'uscita il Volteggiatore non riesce a mantenere l'equilibrio sui due piedi e <u>tocca il terreno con le mani (o una mano)</u> .	0,1	0,2	0,2	1.0

	(In aggiunta si avrà una detrazione per la cattiva meccanica dell'uscita).				
--	---	--	--	--	--

3.6. Conteggio delle falcate



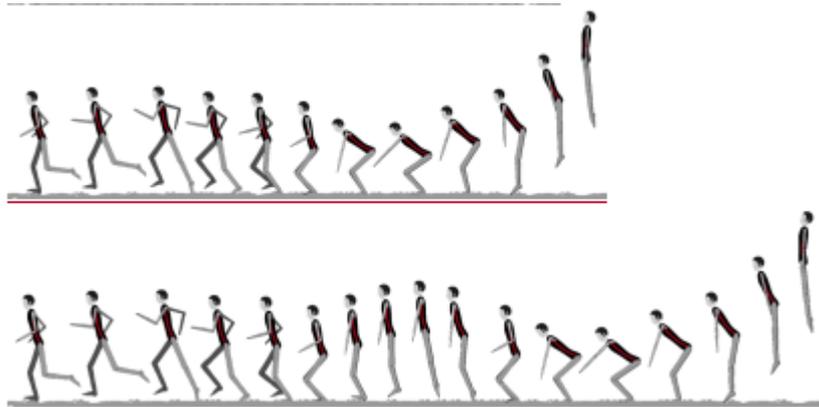
Una volta che la posizione statica è costruita, in conteggio delle falcate di galoppo inizia la prossima volta che la schiena del cavallo è nella posizione più bassa e l'anteriore interno si muove in avanti

3.7. Atterraggio ("Landing")

Tutti gli atterraggi devono essere controllati ed equilibrati, assorbendo le forze di atterraggio.

Meccanica:

- Baricentro sopra i piedi di appoggio
- Ginocchia leggermente piegate
- Busto leggermente piegato in avanti nella fase di assorbimento dell'atterraggio, prima di tornare in posizione eretta
- Nessun arco nella parte bassa della schiena
- Le braccia possono essere distese davanti per mantenere l'equilibrio
- È consentito un piccolo salto dopo l'assorbimento



Detrazioni per un'atterraggio non corretto:

Fino a 0,5 pt.	Test Obbligatorio	(lettera L)
Fino a 5 pt.	Test Libero / Test Tecnico	(lettera L)

Nel caso di una caduta nell'atterraggio, la detrazione per un incorretto atterraggio è incluso nella detrazione per la Caduta (lettera C)

Art. 34 – Test Obbligatorio

3.4.1. Generalità

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

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

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 – lettera L)
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 Per ogni falcata di galoppo mancante in un esercizio statico (per esempio bandiere tenuta per 3 tempi di galoppo invece di 4 tempi, lettera G) Per ogni errore di ritmo nel mulino, mezzo mulino, passaggi di gamba (lettera T)
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> Ripetere immediatamente un esercizio senza lasciare il cavallo (lettera R); in un esercizio statico la ripetizione si applica ogni volta che la costruzione dell'esercizio ha cominciato, per esempio nell'In Piedi: il volteggiatore comincia ad alzarzi, riprende le maniglie per un momento e poi le lascia ancora per rialzarsi = ripetizione. 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 obbligatorio non eseguito 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 (= esercizio non eseguito) 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.

4.2. Descrizione degli esercizi del Test Obbligatorio e ~~voto di base criteri di valutazione~~

Vocabolario per descrivere le deviazioni nei voti di riferimento:

Voto:	Wording:
9	deviazione leggera
8	deviazione minore
7	piccola deviazione
6	deviazione media
5	deviazione significativa
4	deviazione maggiore

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 per il voto finale o per ulteriori detrazioni.

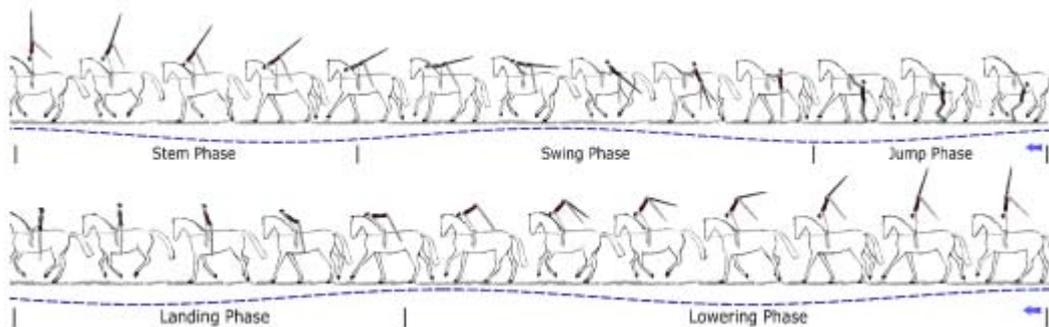
4.2.1. Salita

Essenza:

Armonia con il cavallo

Qualità del movimento

Controllo del corpo & postura



Meccanica:

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

La tecnica della salita prevede 4 5 fasi **biomeccaniche**:

1.

- 1. Fase di salto (inizia quando il volteggiatore tocca il fascione)**
- 2. Fase di slancio (inizia quando i piedi del volteggiatore staccano dal suolo)**
- 3. Fase di appoggio (inizia quando il volteggiatore comincia a spingere con le braccia)**
- 4. Fase di discesa (inizia quando il centro di gravità si comincia ad abbassare)**
- 5. Fase finale = seduto (inizia quando il volteggiatore tocca il cavallo – con gambe, bacina – e finisce con il seduto)**

1. Entrambe le mani toccano qualsiasi parte del fascione, il volteggiatore salto a piedi uniti, vicino al cavallo. La parte superiore del corpo è eretta.
2. La gamba destra è in linea con il torace e ~~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.
3. All'inizio della phase di appoggio, il volteggiatore passa dal tirare al spingere con le braccia. La gamba destra rimane in linea con il torace, fin quando il volteggiatore raggiunge una posizione verticale, Spalle e bacino sono paralleli all'asse delle spalle del cavallo.

4. Seguendo la momentanea posizione verticale, il volteggiatore porta le spalle avanti per mantenere il baricentro al centro dell'area di appoggio (mani), ~~Quando il bacino è nel punto più alto,~~ la gamba destra e il corpo scendono lentamente con un movimento controllato, fluido ed in equilibrio.
5. il volteggiatore abbassa la gamba destra tesa e si siede dolcemente in posizione eretta.

Essenza:

Armonia con il Cavallo

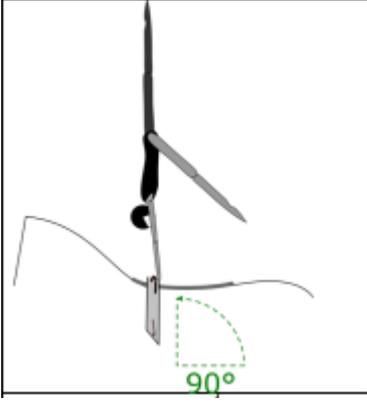
Altezza e posizione del baricentro

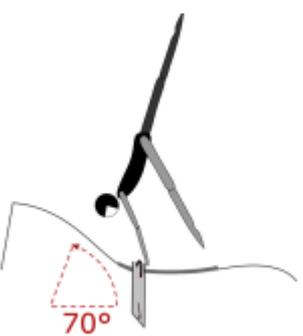
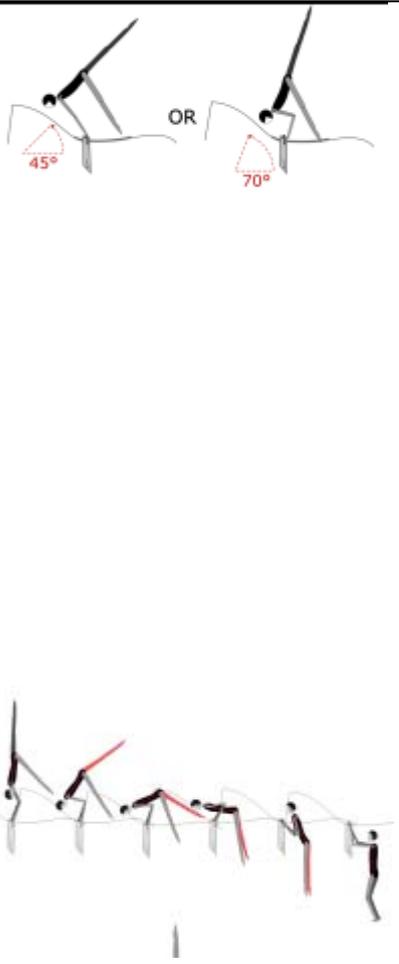
Categorie Ludiche

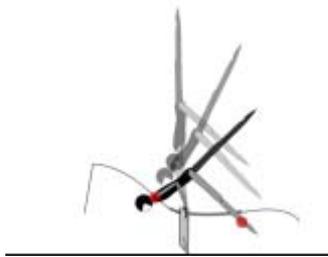
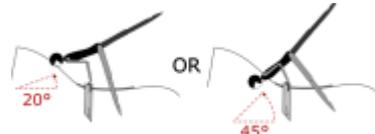
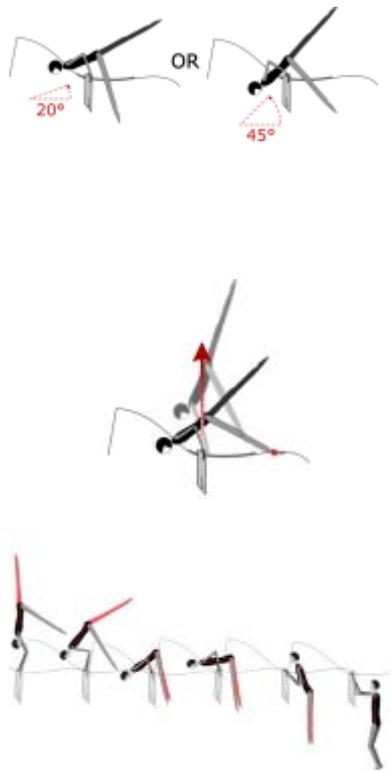
Nelle categorie ludiche la salita non viene valutata e viene sempre eseguita al passo con l'aiuto

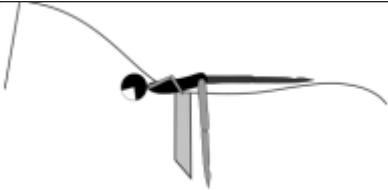
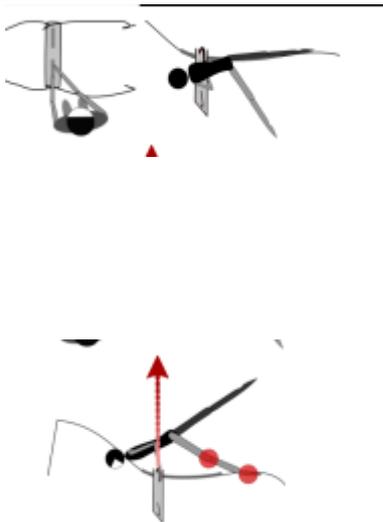
Anche se senza voto, il volteggiatore deve sedersi a Cavallo con leggerezza.

Salita: voto di riferimento

10		<ul style="list-style-type: none">• Corretta fase di salto• Nel punto più alto, angolo tra busto e l'asse orizzontale è di 90° (verticale)• Nel punto più alto, massima estensione del braccio e della spalla• Nel punto più alto, il baricentro è sopra l'area di supporto (mani), le spalle e le anche sono parallele all'asse della spalla del cavallo• L'angolo tra la gamba sinistra e le anche/ il busto è max. 45°• La gamba destra è in linea con il busto durante tutta la fase di slancio e la fase di spinta• Corretto abbassamento e riceversi sul cavallo• Corretto flusso ed equilibrio del movimento
----	---	--

<p>9</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Corretta fase di salto • Nel punto più alto, il baricentro è sopra l'area di supporto, le spalle e le anche sono parallele all'asse della spalla del cavallo, l'asse del corpo è dritto • La gamba destra è in linea con il busto durante tutta la fase di slancio e la fase di spinta • Corretto abbassamento e riceversi sul cavallo <ul style="list-style-type: none"> - Angolo tra busto e orizzontale è 70° - Nel punto più alto: massima estensione delle braccia (non incluso le spalle) - Lieve irregolarità di flusso nel movimento
<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Corretta fase di salto • Nel punto più alto, il baricentro è sopra l'area di supporto, con asse del corpo rettilineo • Spalle sono più alte delle maniglie • Riceversi sul cavallo è centrato <ul style="list-style-type: none"> - Irregolarità minore di flusso nel movimento - Nel punto più alto: Massima estensione delle braccia E angolo tra busto e orizzontale: 45° OPPURE Media estensione delle braccia E angolo tra busto e orizzontale: 70° - Fase di slancio (swing phase): la gamba destra non è in linea con il busto

		<ul style="list-style-type: none"> - Toccare il cavallo durante la fase di slancio e spinta con una parte del corpo diversa delle mani (spalla, piede..), senza utilizzare questo contatto per spingere
<p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Piccola deviazione nel riceversi sul cavallo - Volteggiatore non salta con entrambi i piedi contemporaneamente - Nel punto più alto: Media Estensione delle braccia E angolo tra busto e orizzontale: 20° OPPURE Minima estensione delle braccia E angolo tra busto e orizzontale: 45°
<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Media deviazione nel riceversi e media irregolarità nel flusso (breve interruzione del movimento) - Nel punto più alto: minima estensione delle braccia e angolo tra busto e orizzontale: 20° OPPURE Nessuna estensione delle braccia e angolo tra busto e orizzontale: 45° - Fase di spinta: spingersi via dal cavallo con piede /spalla, con o senza interruzione del movimento - Fase di slancio e spinta: durante lo slancio il volteggiatore salta in una posizione di supporto sulla gamba destra, e slancia la gamba destra in alto da questa posizione (notevole)

		<p>ritardo nel flusso di movimento)</p>
5		<ul style="list-style-type: none"> - Baricentro raggiunge il livello della schiena del cavallo - Riceversi sul cavallo non centrato - Spalle sono più alte delle anche nel punto più alto - L'allineamento del corpo può avere delle deviazioni
4		<ul style="list-style-type: none"> - Fase di slancio: anche e spalle sono girate completamente verso il cavallo - Maggiore irregolarità nel flusso (interruzione significativa, perdita di controllo...) - Fase di spinta: maggiore spinta con piede/spalle, con o senza interruzione del movimento - salita senza spinta, il volteggiatore impiega più di 3 tempi di galoppo per arrivare in posizione seduta sul cavallo
3		<ul style="list-style-type: none"> - salita senza spinta, il volteggiatore impiega più di 5 tempi di galoppo per arrivare in posizione seduta sul cavallo
0		<ul style="list-style-type: none"> - caduta durante la salita, perdendo il contatto con il cavallo <p>OPPURE Caduta durante la salita più di una volta (senza perdita di contatto = volteggiatore non riesce a salire)</p>

LA SALITA: DETRAZIONI

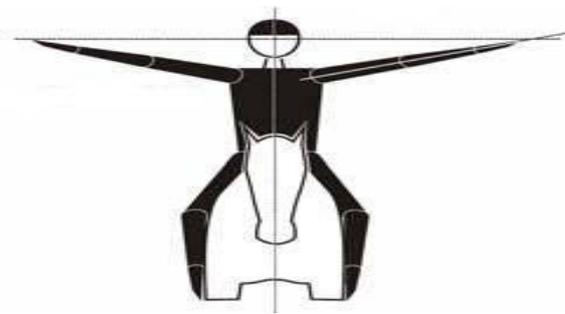
<p>Fino a 1 punto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bacino e spalle non paralleli alle spalle del cavallo • La gamba sinistra non rimane lungo il cavallo e l'anca non è piegata il corpo non è in atteggiamento squadrato • Arrivo fuori dal centro della schiena del cavallo e bisogno di correggere la posizione
------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Arrivo troppo indietro rispetto al fascione e bisogno di correggersi
Fino a 2 punti	<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

Detrazioni:

Fino a 1,5 pt		<ul style="list-style-type: none"> • Detrazione si applica se l'angolo tra la gamba sinistra ed il busto supera i 45° (vedi disegno)
2 pt.		<ul style="list-style-type: none"> • Ripetizione (lettera R): <ol style="list-style-type: none"> a) tentativo di salita non riuscito – volteggiatore non arriva in posizione seduta, deve ripetere, rimanendo in contatto con almeno una maniglia. Passi tra il primo ed il secondo tentativo sono permessi b) presa della maniglia e rilascio delle stesse, prima di tentare la prima volta la salita

4.2.2. Il Seduto (“Posizione Base”)



Essenza:

Armonia con il Cavallo

Equilibrio, postura e rimanere seduti

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

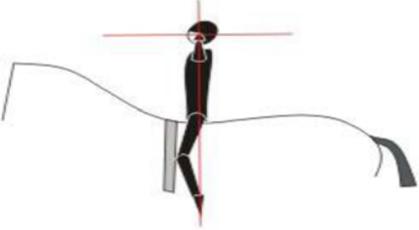
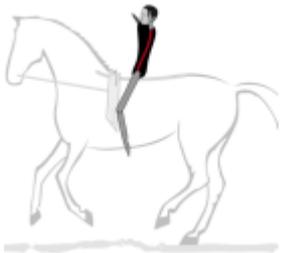
Il seduto è lo stare seduti passivamente sul cavallo seguendone il movimento alla perfezione.

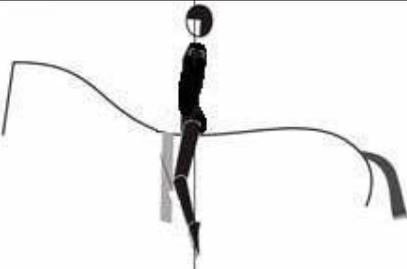
Alla conclusione dell'esercizio il volteggiatore riprende le maniglie con le due mani contemporaneamente.

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.

Seduto: Voto di riferimento

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>
7-		<p>Assorbimento del movimento sufficiente, busto leggermente inclinato in avanti. Posizione delle gambe non del tutto corretta</p>
6		<p>Natiche non sempre in contatto con il cavallo, busto non dritto, posizione delle gambe non del tutto corretta</p>
5		<p>Gambe troppo avanti "chair seat" (come fosse seduto su una sedia)</p>

4		Schiena troppo arcata. "Fork seat": seduto a forchetta
----------	---	---

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 G)
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> Riprendere le maniglie (lettera R) è considerato ripetizione

4.2.3. Bandiera

Essenza:

Armonia col Cavall

Equilibrio e mobilità

Meccanica:

La bandiera è un esercizio statico con 3 fasi biomeccaniche:

1. Fase di costruzione dell'esercizio – comincia dal seduto
2. Fase statica – comincia quando la figura è costruita per intero
3. Fase decostruzione – comincia dopo che la fase statica è stata completata (dopo aver tenuto la figura statica per quattro falcate di galoppo)

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).

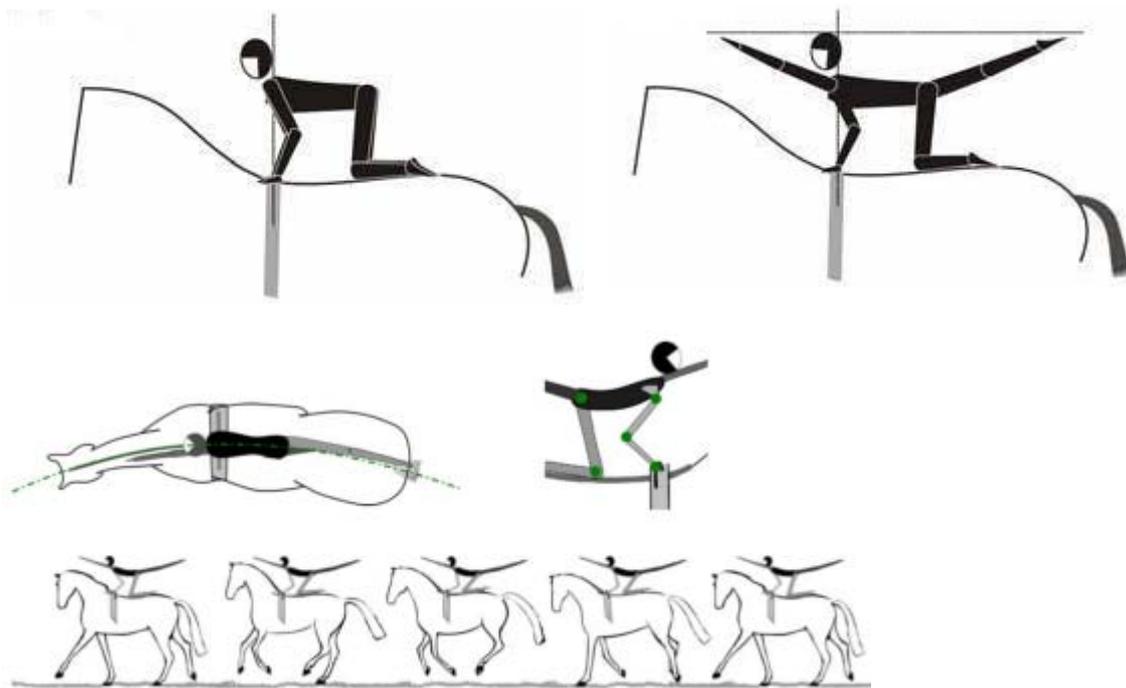
La gamba di appoggio rimane sempre in contatto con la schiena del cavallo ed il peso del volteggiatore è distribuito in ugual misura dal ginocchio al piede.

La testa rimane alta e lo sguardo avanti, **mento più alto delle spalle**. 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.



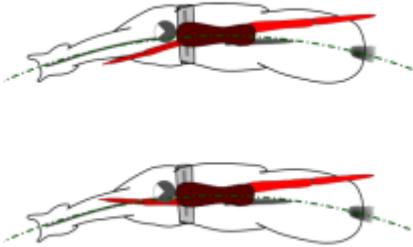
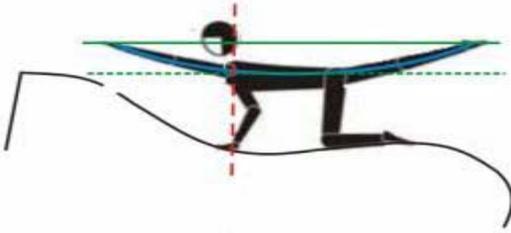
4.2.4. Mezza Bandiera

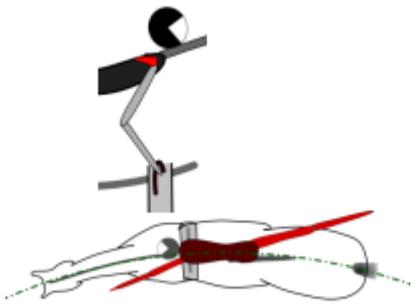
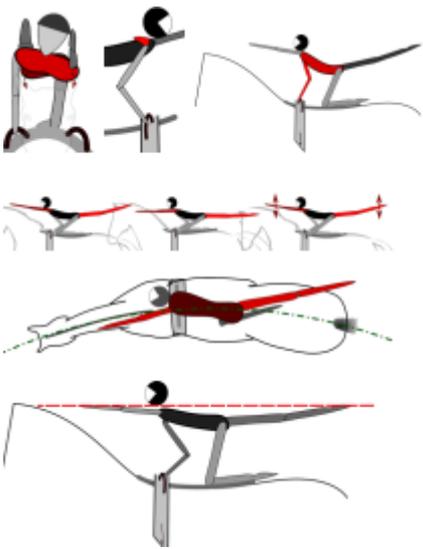
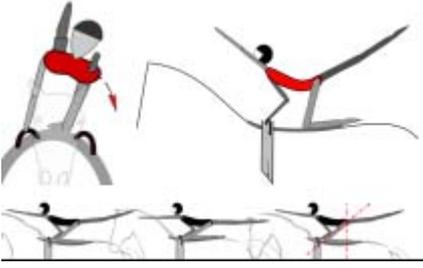
Nelle categorie ludiche e nella categoria D si ha la Mezza Bandiera, eseguita solo con la gamba.

Mezza bandiera cat. ludiche: entrambe le mani tengono le maniglie (sopra).

Mezza bandiera cat. D: la mano esterna tiene la maniglia (sopra), la mano interna si porta dietro alla schiena. La figura si conclude nella posizione in ginocchio.

Bandiera: voto di riferimento

<p>10</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Tecnica corretta con elevazione ottimale. L'arco non è spezzato, le articolazioni assorbono totalmente il movimento del cavallo • Braccio e gamba estesi sono stabili • Posizione corretta delle spalle (sopra o leggermente dietro le maniglie) • Punta delle dita e dei piedi sono all'altezza del punto più alto della testa, con testa centrata e mento più alto delle spalle
<p>9-</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Tecnica corretta • Lieve deviazione nell'assorbimento del movimento • Elevazione di braccio/gamba al livello richiesto, ma non allineati • Braccio e gamba leggermente fuori della linea della spina dorsale del cavallo
<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Tecnica corretta • Leggera deviazione nell'assorbimento del movimento • Elevazione di braccio/gamba all'altezza degli occhi

<p>7-</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Distribuzione del peso non uniforme su tutta la parte inferiore della gamba • Momentanea perdita di equilibrio (per la durata di una falcata) • Leggera mancanza di stabilità del braccio e della gamba estesi • Braccio e gamba estesi chiaramente non il linea con la spina dorsale del cavallo • Spalle chiaramente davanti/indietro rispetto alle maniglie
<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Deviazione media della postura corretta (bacino girato, troppo alto, troppo basso, ...) • Braccio/gamba non stabili • <u>Corpo</u> non allineato con la spina dorsale del cavallo • Elevazione di braccio/gamba al livello del mento, mento non sopra l'altezza delle spalle • Perdita d'equilibrio
<p>5</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Difetto significativo nell'assorbimento con gamba e braccio • Deviazione significativa della postura corretta (bacino girato, troppo alto, troppo basso, schiena inarcata...) • Mancanza di stabilità / tenuta del corpo, braccio e gamba • Elevazione non soddisfacente (appena orizzontale)

4		<ul style="list-style-type: none"> • Mancanza di assorbimento del movimento • Mancanza di stabilità e tenuta • Grave perdita di equilibrio • Bandiera “schiacciata” (elevazione sotto la verticale e/o l’angolo della gamba che poggia sul cavallo molto chiuso (bacino molto vicino al piede))
---	--	---

Detrazioni:

Fino a 1 pt.	<ul style="list-style-type: none"> • Mano e gamba non escono contemporaneamente • La gamba destra viene distesa prima in basso poi alzata • Toccare il collo del cavallo senza perdere la forma della bandiera (lettera N) • Nelle cat. D, C e 1* non tornare in ginocchio
1 pt.	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni falcata di galoppo mancante (meno di 4) (lettera C) • Non passare dall’in ginocchio (lettera K) • 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 Una o entrambe le mani 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.

4.2.5. Mulino

Essenza:

Armonia con il Cavallo

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

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, **le spalle ed il bacino** ed ~~il busto~~ ruotano contemporaneamente 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.

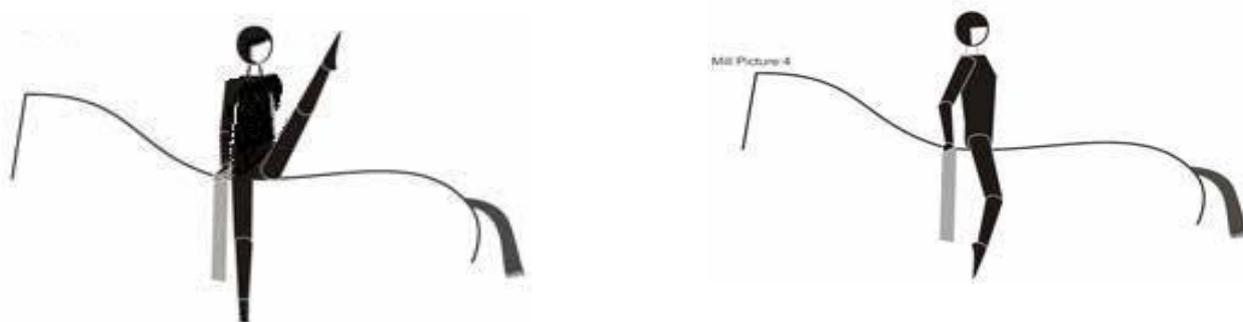
Il mulino: prima fase

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



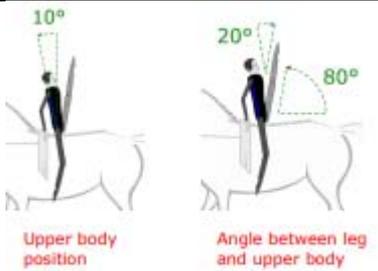
Mil Picture 8 (Dismount after Mil)

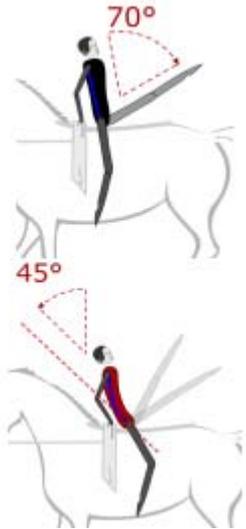
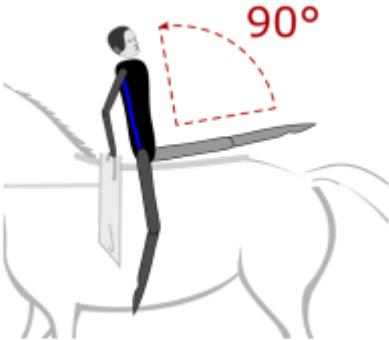
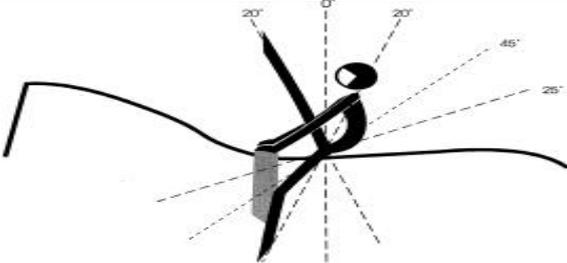


I PASSAGGI DI GAMBA:

Essenza e meccanica sono identiche alle fasi del mulino. Inizia la gamba interna verso esterno, poi si ritorna al seduto in avanti, poi la gamba esterna verso l'interno, seguito dalla discesa. Nel seduto laterale le spalle sono parallele alla spina dorsale del cavallo.

Mulino: voto di riferimento

<p>10</p> <p>9</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Busto e gamba quasi verticali • Angolature -vedi disegni • Eccellente fluidità nel movimento • Testa, spalle e bacino ruotano contemporaneamente • Fluidità con lieve interruzione
<p>8</p> <p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Busto quasi verticale, gamba a circa 45° • Non sempre seduto correttamente (bacino si alza insieme alla gamba ruotante per un breve momento) • Angolo tra gamba ruotante e busto 45° • Fluidità con poche interruzioni • Postura corretta, con momenti di leggera perdita d'equilibrio e spostamento della gamba ferma • Busto max. 20° dietro la verticale e angolo busto/gamba ruotante 60°

<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Non sempre seduto interamente sui glutei (si alzano con il passaggio della gamba) • Tirare con forza le maniglie (per mantenere la posizione seduta con busto eretto OPPURE • Angolo tra bacino e verticale 45° • Nel passaggio la gamba si muove su e giù, mancanza di movimento fluido • Rotazione di testa, spalle e bacino ritardata • Angolo busto/gamba routante 70°
<p>5</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mancanza di fluidità e controllo della gamba routante • Angolo tra busto/gamba 90°
<p>4</p>		<p>Schiena curva (più di 45° dietro alla verticale)</p>

Detrazioni:

<p>1 punto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un punto per ogni errore di ritmo (lettera T)
<p>Fino a 2 punti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sedute 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)

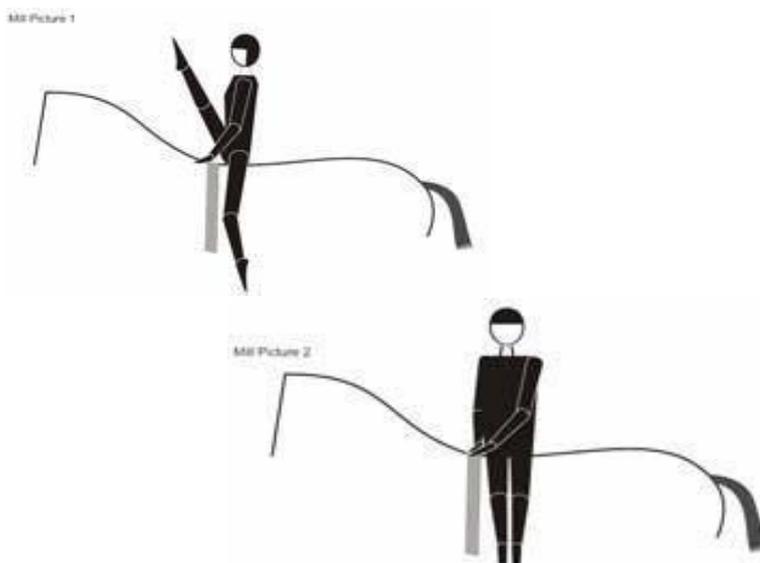
4.2.6. MEZZO MULINO

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.

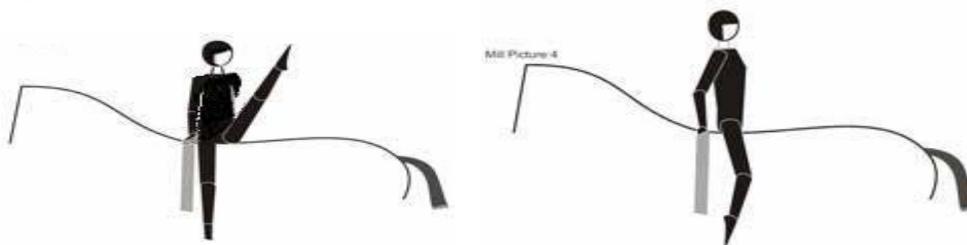
Il ½ mulino: prima fase

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)

4.2.7. Forbice 1° parte (Forbice in Avanti)

Essenza:

Armonia con il Cavallo

Coordinazione del movimento di forbice e altezza

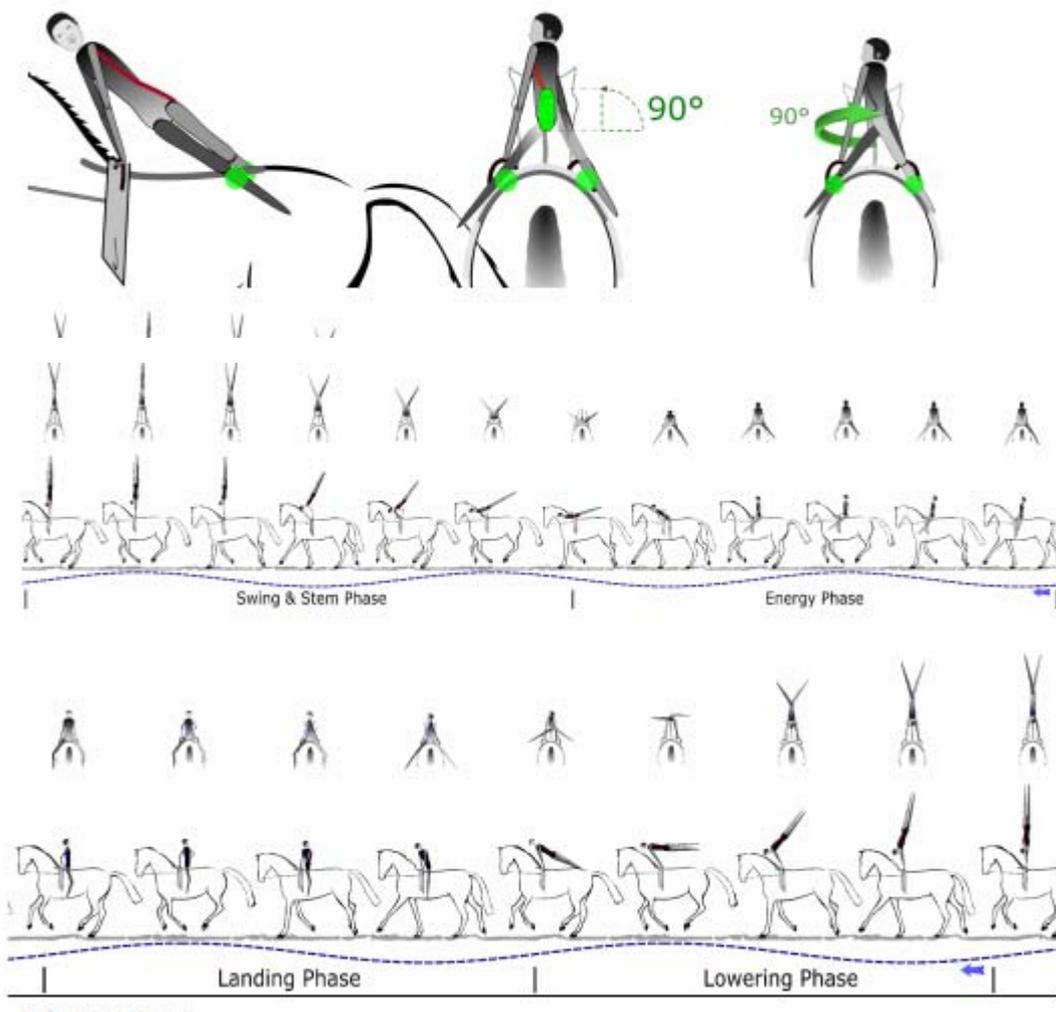
Meccanica:

La Forbici in avanti è un esercizio dinamico che comprende 4 fasi biomeccaniche:

1. Fase energetica – inizia in posizione seduta in avanti e include la presa di slancio con le gambe
2. Fase di slancio e di spinta – la fase di slancio inizia quando il corpo perde il contatto con il cavallo (le mani sono l'unico contatto); la spinta inizia quando il baricentro si trova sopra la superficie di appoggio (maniglie)
3. Fase discendente – inizia dopo il punto di massima elevazione (altezza massima)
4. Riceversi sul cavallo – inizia quando il volteggiatore tocca il cavallo nel riceversi e finisce con il seduto indietro.

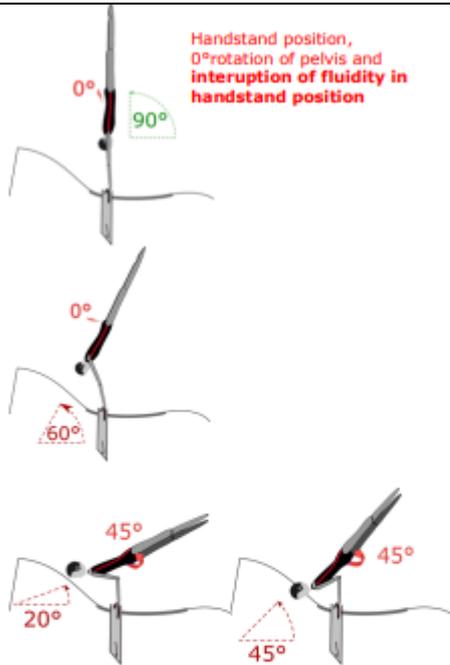
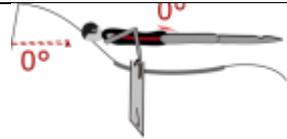
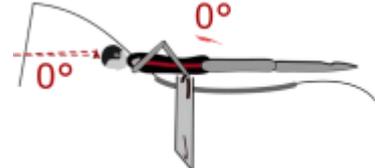
Il movimento delle forbici è una rotazione sull'asse longitudinale del corpo con un movimento simultaneo delle gambe tese.

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 ed equidistante da terra nel punto di massima elevazione. La prima parte termina con un arrivo morbido sul cavallo con il busto eretto in posizione seduta all'indietro.



Forbici in Avanti: Voto di riferimento

<p>10</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Nel punto più alto: estensione massima di braccia e spalle, angolo tra busto e orizzontale: 90° • Rotazione del bacino prima di iniziare la fase discendente: 60° • Gambe passano vicini l'un l'altra in equidistante da terra. • “step position” delle gambe (vedi disegno) • Discesa controllata ed equilibrata • Nel momento della fase di riceversi il bacino è girato 90° e si slitta in maniera fluida in una corretta posizione seduta indietro • Seduto indietro centrato
<p>9</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Nel punto più alto: estensione massima delle braccia (non spalle), angolo tra busto e orizzontale 80° • Discesa abbastanza controllata • Lieve deviazione della fluidità
<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Rotazione del bacino prima della fase discendente corretta (60°) • Rotazione del bacino nel riceversi corretta (90°) • Punto più alto: massima estensione delle braccia (non spalle), angolo tra busto e orizzontale 60° • Schiena leggermente inarcata • Fase discendente/riceversi: seduto indietro leggermente non centrato e irregolarità nella fluidità
<p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Estensione delle braccia media e angolo tra busto e orizzontale 45°, rotazione del bacino 60° <p>OPPURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minima estensione delle braccia e angolo tra busto e orizzontale 80°, rotazione del bacino 60° <p>OPPURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Massima estensione delle braccia e spalle e angolo tra busto e orizzontale 90°, rotazione del bacino 0° ma 90° nel riceversi. <p>OPPURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Girato 45° al punto più alto, e 45° nel riceversi

<p>6</p>	 <p>Handstand position, 0° rotation of pelvis and interruption of fluidity in handstand position</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Massima estensione braccia/spalle, angolo busto/orizzontale 90°, rotazione del bacino 0°, con interruzione del movimento (rimane in posizione verticale) <p>OPPURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media estensione braccia, angolo busto/orizzontale 60°, rotazione del bacino 0°, con corretta fase discendente e seduto indietro correttamente girato e centrato <p>OPPURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minima estensione braccia, angolo busto/orizzontale 45°, rotazione bacino 45° • Leggermente schiena inarcata • Non allineato con l'asse longitudinale del cavallo • Irregolarità nella fluidità • Riceversi pesantemente
<p>5</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Minima estensione braccia, angolo busto/orizzontale 0°, rotazione bacino 0°. • Movimento gambe (passaggio l'una vicino l'altra) non corretto/non esistente • Irregolarità nella fluidità
<p>4</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Nessuna estensione braccia, angolo busto/orizzontale 0°, rotazione bacino 0°. • Problemi di postura e controllo del corpo (schiena inarcata, non allineato con l'asse longitudinale del cavallo, mancanza di tenuta delle gambe...) • Disturbo dell'equilibrio del cavallo

FORBICI 1° PARTE : DETRAZIONI

<p>Fino a 2 punti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arrivo fuori dal centro del cavallo o troppo indietro • Movimento interrotto • Braccia non estese
------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none">• 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

4.2.8. Forbice 2° parte (Forbice indietro)

Essenza:

Armonia con il Cavallo

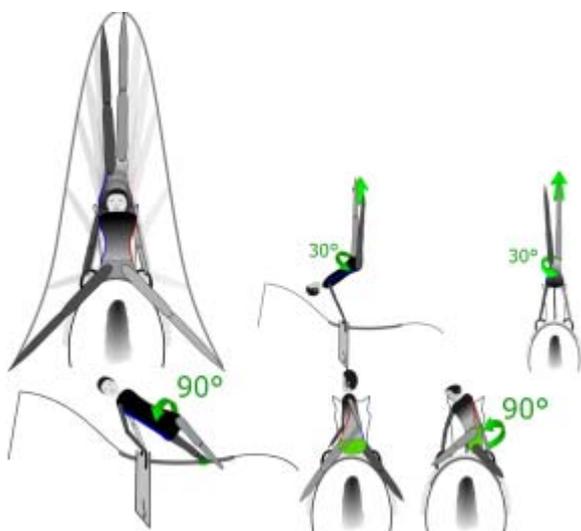
Coordinazione del movimento di forbice e altezza

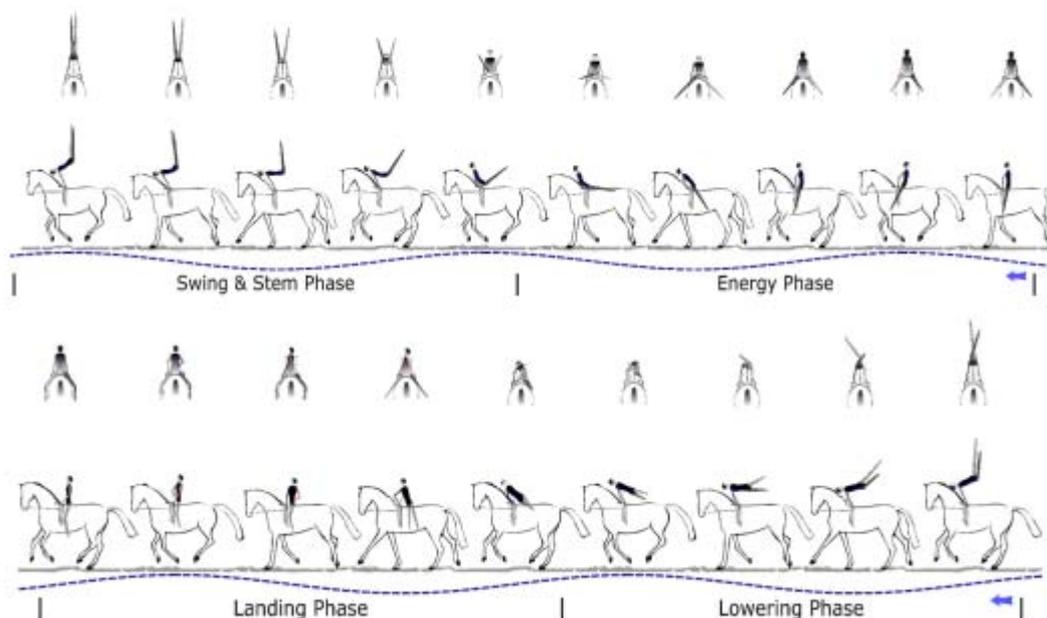
Meccanica:

La Forbici indietro è un esercizio dinamico che comprende 4 fasi biomeccaniche:

1. Fase energetica – inizia in posizione seduta indietro
2. Fase di slancio e di spinta – la fase di slancio inizia quando il corpo perde il contatto con il cavallo (le mani sono l'unico contatto);
3. Fase discendente – inizia dopo il punto di massima elevazione (altezza massima)
4. Riceversi sul cavallo – inizia quando il volteggiatore tocca il cavallo con una gamba e finisce con il seduto in avanti.

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.

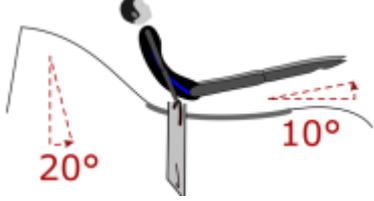




Forbice indietro: Voto di riferimento

<p>10</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra busto e la verticale è più di 90°, e quello tra orizzontale e gambe 90° • Estensione massima delle braccia al punto più alto • Rotazione del bacino prima della fase discendente: 30° • Corretto Movimento delle gambe • Discesa controllata ed equilibrata • Nel riceversi, bacino girato a 90° • Fluidità corretta
<p>9</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale è circa 90°, quello tra l'orizzontale e le gambe è meno di 90°, braccia estese • Rotazione del bacino prima della fase discendente: 30° • Nel riceversi, la rotazione del bacino è 90°

<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale è appena sotto 90°, quello tra l'orizzontale e le gambe è 60°, braccia estese • Rotazione bacino prima della fase discendente: 10° • Nel riceversi, rotazione del bacino 60° • Leggermente fuori centro • Movimento non completamente fluido
<p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale 60°, quello tra l'orizzontale e gambe 45°, braccia estese • Rotazione bacino prima della fase discendente: 0° • Nel riceversi, rotazione del bacino 45° • fuori centro nel riceversi girato in avanti, Movimento non completamente fluido
<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale 45°, quello tra l'orizzontale e gambe 45° • Movimento non fluido • Gamba esterna non controllata, "cade" giù • Bacino va spinto in su rapidamente, stendendo le gambe nell'anca, causando un'interruzione del movimento

<p>5</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Angolo tra verticale e busto 20°, angolo tra gambe ed orizzontale 10°
<p>4</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Angolo tra verticale e busto 20°, angolo tra gambe ed orizzontale 0° • Fluidità di movimento non sufficiente • Crollo indietro sul collo del cavallo • Rotazione bacino 0°

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

4.2.9. Slancio indietro, seguito dall'uscita all'interno con passaggio di gamba

Essenza:

Armonia con il Cavallo

Coordinazione del movimento di slancio e altezza

Meccanica:

Lo slancio indietro seguito dall'uscita all'interno è un esercizio dinamico che comprende 5 fasi biomeccaniche:

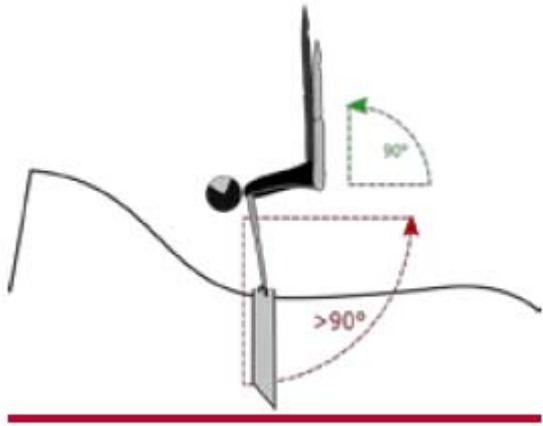
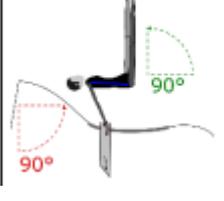
1. Fase energetica – inizia in posizione seduta indietro
2. Fase di slancio e di spinta – la fase di slancio inizia quando il corpo perde il contatto con il cavallo (le mani sono l'unico contatto);
3. Fase discendente – inizia dopo il punto di massima elevazione (altezza massima)
4. Riceversi sul cavallo – inizia quando il volteggiatore tocca il cavallo con una gamba
5. Uscita all'interno – inizia dalla posizione seduta indietro e finisce con l'atterraggio

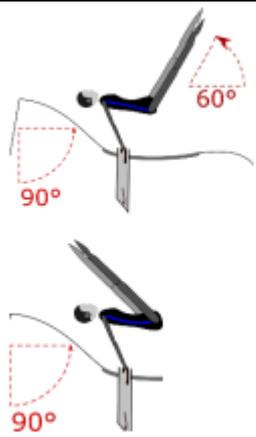
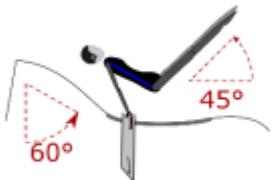
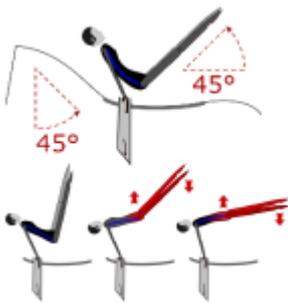
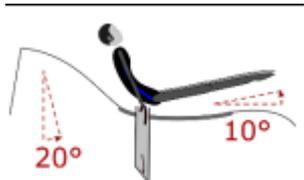
Da seduto all'indietro il volteggiatore slancia le gambe tese e aperte (larghezza dell'anca) in avanti-alto e i piedi e il bacino devono raggiungere il punto più alto nello stesso momento. Le braccia si distendono per raggiungere il punto più alto, l'angolo tra le braccia e il busto deve essere il più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

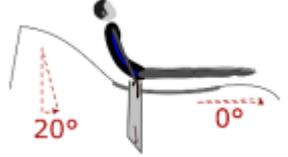
Discesa all'interno:

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.

Slancio indietro: voto di riferimento

<p>10</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale è più di 90°, quello tra il busto e le gambe è di 90° (gambe rispetto l'orizzontale circa 90°) • Braccia completamente estese alla massima altezza
<p>9</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale è 90°, quello tra gambe e orizzontale 90° • Braccia completamente estese alla massima altezza

<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale è appena sotto 90°, quello tra gambe e orizzontale 60° • Braccia completamente estese alla massima altezza • Leggermente fuori centro nel riceversi seduto indietro
<p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale è 45°, quello tra gambe e orizzontale 45° • Controllo del corpo, postura con deviazioni medie dalla tecnica ottimale • Non centrato nel riceversi seduto indietro • Seduto indietro deve essere corretto
<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale è 60°, quello tra gambe e orizzontale 45° • Controllo del corpo, postura con piccole deviazioni dalla tecnica ottimale • Riceversi pesantemente • Bacino va spinto in su rapidamente, stendendo le gambe nell'anca, causando un'interruzione del movimento
<p>5</p>		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale è 20°, quello tra gambe e orizzontale 10° • Riceversi non centrato

4		<ul style="list-style-type: none"> • L'angolo tra il busto e la verticale è 20°, quello tra gambe e orizzontale 0° • Poco controllo del corpo e del movimento • Movimento non fluido • Crollo indietro sul collo del cavallo
---	---	--

Detrazioni:

Fino a 1 pt.	<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 • Gollasse

4.2.10. In Piedi

Essenza:

Armonia con il Cavallo

Equilibrio

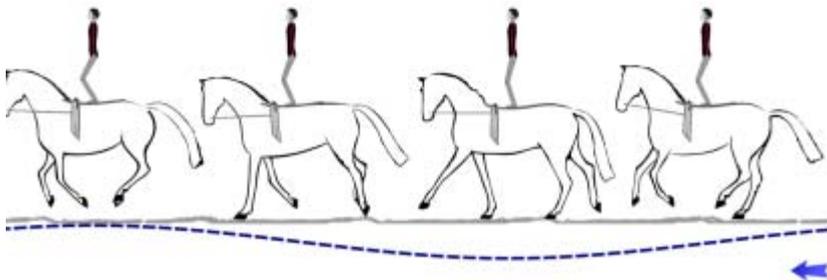
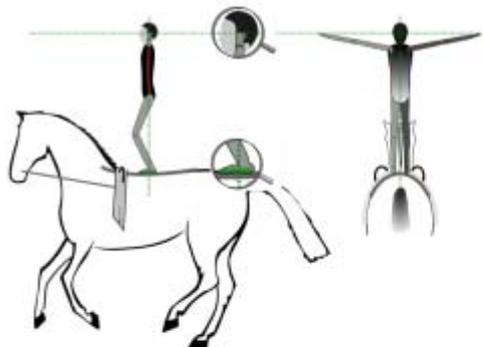
Controllo del corpo, postura

Meccanica:

Da seduto (oppure dall'In ginocchio, dipendente dalla categoria) 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.



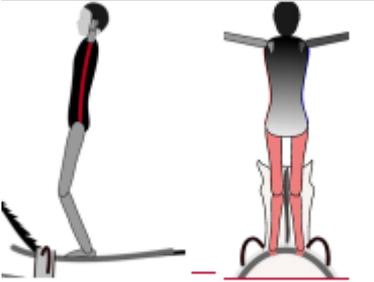
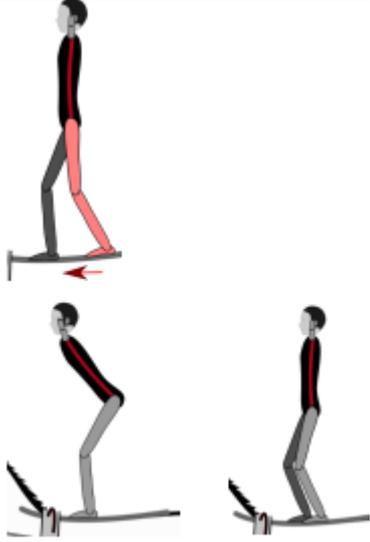
Categorie Ludiche/Integrate:

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: Voto di riferimento

<p>10</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Vedi descrizione della meccanica e relativo disegno
<p>9-8</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Leggera perdita di equilibrio nella costruzione o decostruzione dell'esercizio • Postura: leggermente in avanti o indietro, ginocchia troppo chiuse o aperte
<p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Troppo peso sulle punte dei piedi/ tacchi oppure su un piede, breve perdita di equilibrio e stabilità
<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mancanza di assorbimento del movimento • Equilibrio e stabilità: troppo peso sulle punte dei piedi/tacchi o un piede per più di 2/3 tempi di galoppo con perdita di stabilità ed equilibrio • Piccolo passo per equilibrare • Piccoli saltini con entrambi i piedi • Busto 45° davanti alla verticale

5		<ul style="list-style-type: none"> • Peso è maggiormente sulle punte dei piedi / tacchi oppure su un piede durante tutto l'esercizio • Notevole passo oppure saltino per non perdere completamente l'equilibrio
4		<ul style="list-style-type: none"> • Movimento non viene assorbito • Costante perdita di equilibrio, volteggiatore esegue continui passi o saltini • Postura: busto più di 45° davanti alla verticale

Detrazioni:

Fino a 1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Piedi e/o ginocchia non rivolti in avanti • Piedi più larghi del bacino • Fare un passo • Costruzione lenta
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 G) • Per non essere passati dall'in ginocchio (lettera K)
Fino a 2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Sollevare i talloni durante l'esercizio
2 punti	<ul style="list-style-type: none"> • Riprendere le maniglie una volta (lettera R)

4.2.11. In Ginocchio

Essenza:

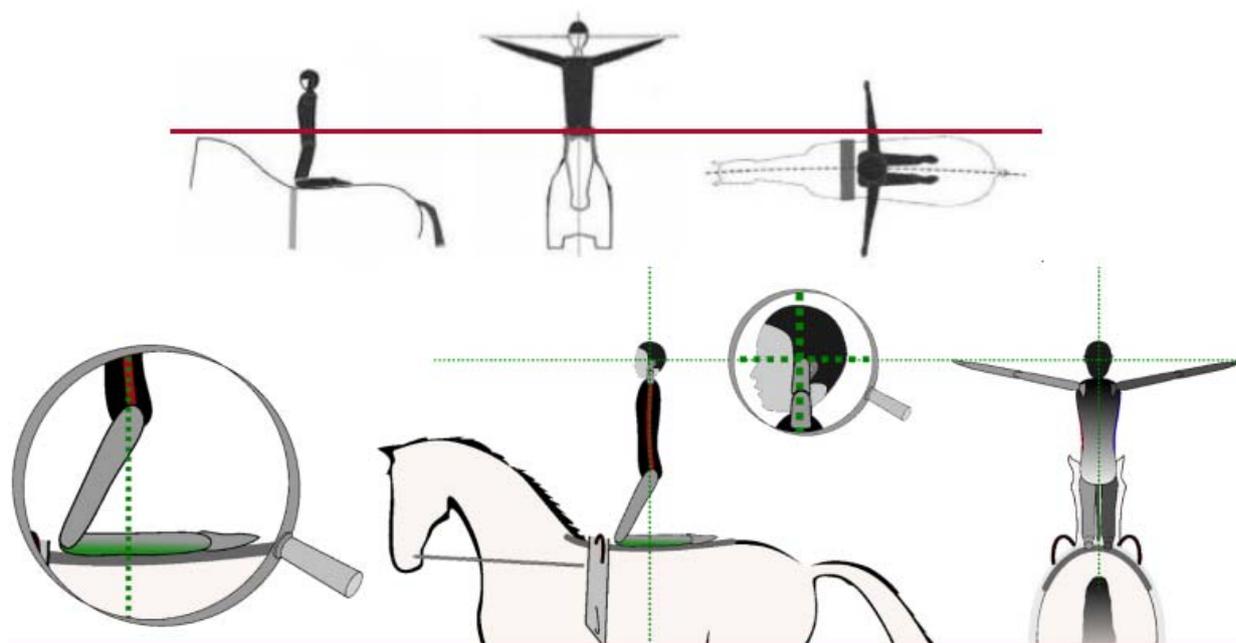
Armonia con il Cavallo, equilibrio, postura.

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.

Meccanica:

Da seduto il volteggiatore si porta in ginocchio con leggerezza con entrambe le gambe. Le ginocchia 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 **le braccia vengono distese in fuori con la punta delle dita all'altezza degli occhi.** Per le categorie ludiche: 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 movimento del galoppo viene assorbito principalmente dalle articolazioni dai piedi all'anca, il busto eretto, le articolazioni delle gambe piegate quanto necessario per poter assorbire il movimento del cavallo.** La parte inferiore delle gambe parallele alla spina dorsale del cavallo, le ginocchia alla larghezza delle anche. **Ginocchia e piedi rimangono fermi con il peso distribuito in ugual misura su tutta la lunghezza degli stinchi.**



In Ginocchio: Voto di riferimento

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 (45°), la linea tra spalle e anche non esiste più (anche piegate)

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 G)
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)

4.2.12. Amazzone 1° parte

Essenza:

Armonia con il cavallo

Altezza e posizione del baricentro

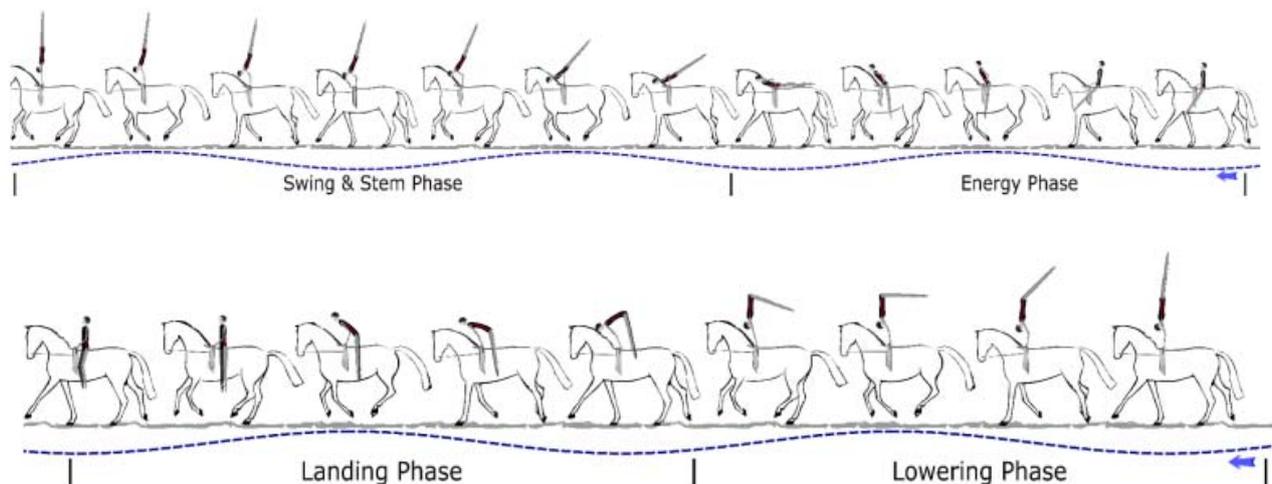
Meccanica :

L'Amazzone 1° parte è un esercizio dinamico che comprende 4 fasi biomeccaniche:

1. Fase energetica – inizia in posizione seduta in avanti e include la presa di slancio con le gambe
2. Fase di slancio e di spinta – la fase di slancio inizia quando il corpo perde il contatto con il cavallo (le mani sono l'unico contatto)
3. Fase discendente – inizia dopo il punto di massima elevazione (altezza massima)
4. Riceversi sul cavallo – inizia quando il volteggiatore tocca il cavallo (con bacino o gambe) nel riceversi e finisce con il seduto di lato all'interno.

~~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. **Le braccia e spalle sono in completa estensione.** 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.

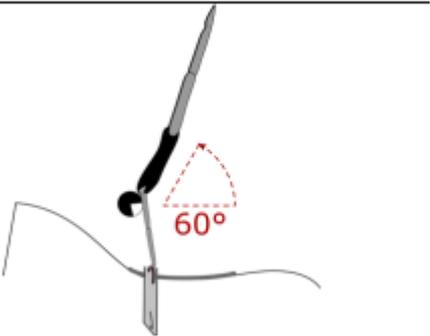
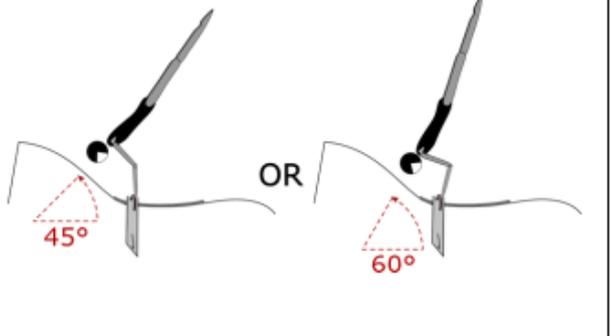
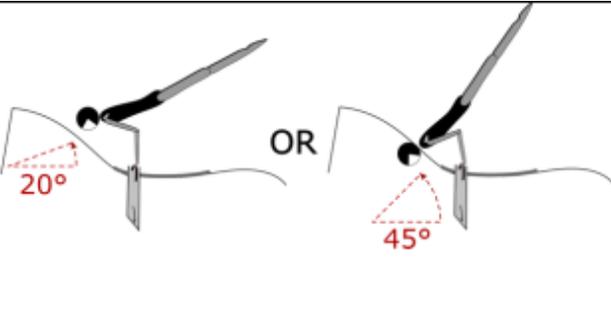


Obbligatorî Test 3 Squadra – passaggio di gamba in posizione seduta

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.)

Amazzone 1° Parte: Voto di riferimento

10		<ul style="list-style-type: none"> • Al punto piú alto: 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. • Movimento fluido senza interruzioni
9		<ul style="list-style-type: none"> • Al punto piú alto: estensione massima delle braccia (non compreso le spalle), angolo tra busto e orizzontale 80° • Movimento non completamente fluido

<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Al punto più alto: estensione massima delle braccia, angolo tra busto e orizzontale 60° • Movimento non completamente fluido
<p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Al punto più alto: estensione non totalmente estesa delle braccia, angolo tra busto e orizzontale 45° <p>OPPURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estensione media delle braccia e angolo tra busto ed orizzontale 60° <p>- Riceversi non controllato e armonioso, movimento non fluido, postura non ideale (schiena inarcata, non in linea con l'asse longitudinale del cavallo...)</p>
<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Al punto più alto: estensione media delle braccia, angolo tra busto e orizzontale 20° <p>OPPURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estensione delle braccia minima, angolo tra busto e orizzontale 45° <p>- Postura, controllo: deviazioni alla tecnica ottimale come schiena inarcata, non in linea con l'asse longitudinale del cavallo, spalle e/o bacino non parallele al fascione...</p>

5		<ul style="list-style-type: none"> • Al punto più alto: estensione minima delle braccia, angolo tra busto e orizzontale 0° OPPURE • Nessuna Estensione delle braccia, angolo tra busto e orizzontale 20°
4		<ul style="list-style-type: none"> • Al punto più alto: Nessuna estensione delle braccia, angolo tra busto e orizzontale 0° - Postura, controllo: deviazioni alla tecnica ottimale come schiena inarcata, non in linea con l'asse longitudinale del cavallo, spalle e/o bacino non parallele al fascione, gambe non tese, perdita di controllo che risulta in un crollo della figura...
3		<ul style="list-style-type: none"> • Peso appoggiato sulla spalle durante l'esercizio

Detrazioni:

Fino a 0,5 pt	<ul style="list-style-type: none"> • Nelle squadre 3*: quando il passaggio di gamba per tornare seduti è mal eseguito
Fino 1 punto	<ul style="list-style-type: none"> • Obbligatoro Test 2: l'uscita all'interno non viene eseguito come descritto (vedi 4.2.13.)
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

4.2.13. Amazzone 1° parte, seguito dall'uscita all'interno

(per l'amazzone 1° parte vedi precedente punto 4.2.12)

Fase 5: Uscita all'interno: parte dal seduto laterale all'interno, con l'asse delle spalle leggermente girata in avanti. Con le gambe unite, il volteggiatore si gira in avanti e allunga braccia e fianchi, quindi spinge contro le maniglie verso l'alto e scende dal cavallo. Atterraggio corretto in direzione avanti

4.2.14. Slancio in avanti

Essenza :

Armonia con il cavallo

Qualità del movimento

Postura e controllo del corpo

Meccanica :

Lo slancio in avanti è un esercizio dinamico che comprende 4 fasi biomeccaniche:

1. Fase energetica – inizia in posizione seduta in avanti e include la presa di slancio con le gambe
2. Fase di slancio e di spinta –inizia quando il corpo perde il contatto con il cavallo (le mani sono l'unico contatto)
3. Fase discendente – inizia dopo il punto di massima elevazione (altezza massima)
4. Riceversi sul cavallo – inizia quando il volteggiatore tocca il cavallo (con bacino o gambe) nel riceversi e finisce con il seduto in avanti.

Da seduto il volteggiatore raggiunge la verticale di slancio con la massima estensione delle braccia per raggiungere la massima elevazione. Le braccia e spalle sono in completa estensione. Senza interruzione del movimento, al punto di altezza massima, il volteggiatore porta le spalle leggermente in avanti per mantenere il baricentro sopra alle maniglie, assorbendo il movimento del cavallo con le braccia. Gambe e corpo si abbassano lentamente con un movimento fluido e controllato, con una velocità costante ed un corretto allineamento del corpo lungo l'asse longitudinale, con spalle e bacino ad angolo retto rispetto al fascione. Quindi si siede delicatamente in avanti in posizione eretta.

Voto di riferimento e grafiche: vedi Amazzone prima parte, eccetto per la fase discendente che deve essere gestito secondo la descrizione di cui sopra.

4.2.15. Slancio in Uscita all'esterno

Essenza :

Armonia con il cavallo

Qualità del movimento

Postura e controllo del corpo

Meccanica :

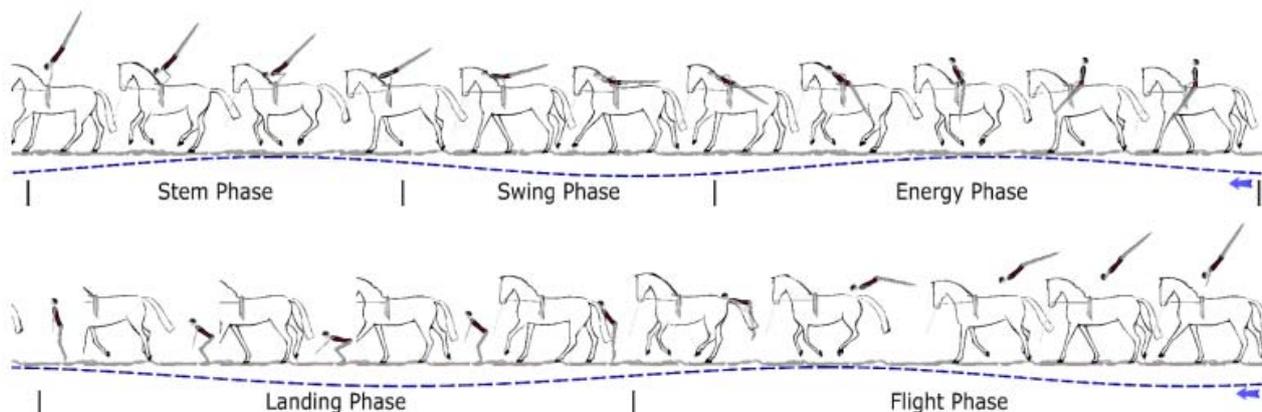
Lo slancio in uscita all'esterno è un esercizio dinamico che comprende 4 fasi biomeccaniche:

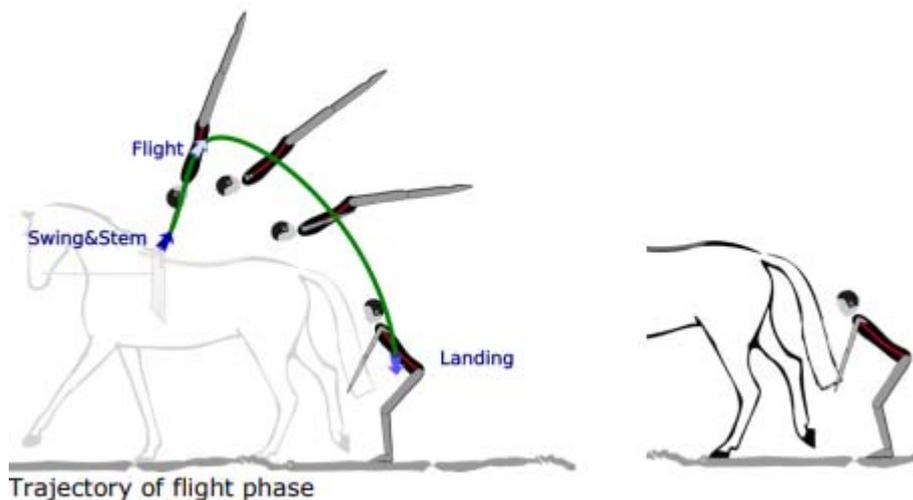
1. Fase energetica – inizia in posizione seduta in avanti e include la presa di slancio con le gambe
2. Fase di slancio e di spinta – inizia quando il corpo perde il contatto con il cavallo (le mani sono l'unico contatto)
3. Fase di volo – inizia quando entrambe le mani perdono il contatto con le maniglie
4. Fase di atterraggio – inizia appena prima che i piedi tocchino il suolo.

Dal seduto in avanti con le mani sulle maniglie, il volteggiatore prende lo slancio in alto. Appena il corpo perde il contatto con il cavallo (eccetto per la mani), le gambe si chiudono e si allungano, in linea con l'asse longitudinale del volteggiatore. Con un angolo compreso tra 80° e 90° rispetto all'orizzontale, il volteggiatore spinge contemporaneamente contro le maniglie con entrambe le braccia.

All'inizio della fase di volo il volteggiatore guadagna ulteriore e continua con un movimento fluido verso l'alto e all'indietro. Le gambe rimangono estese durante questa fase di volo, le braccia sono quasi dritte, i gomiti ed i polsi possono essere leggermente piegati.

Atterraggio corretto, all'esterno.





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

40		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.
7		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.

5		<p>I 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

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"> • Crollo dell'esercizio

AMAZZONE 2° PARTE

Meccanica:

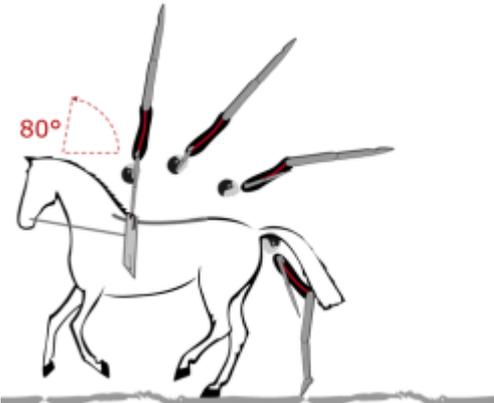
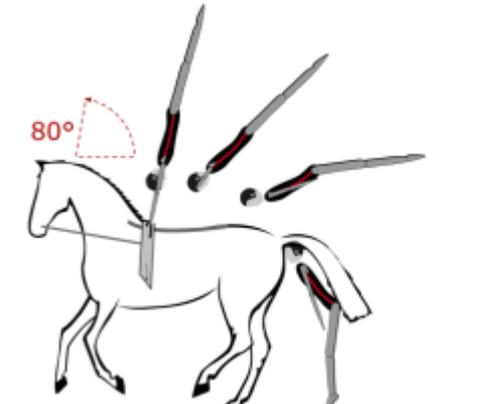
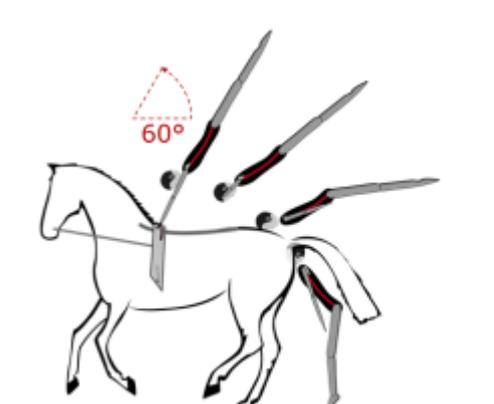
Da seduto all'interno il volteggiatore slancia le gambe unite e tese in alto dietro verso la verticale ed estende le braccia per raggiungere la massima elevazione. Nel punto di massima estensione delle braccia spinge contro le maniglie e con la spinta delle spalle guadagna un'ulteriore elevazione e ottenendo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

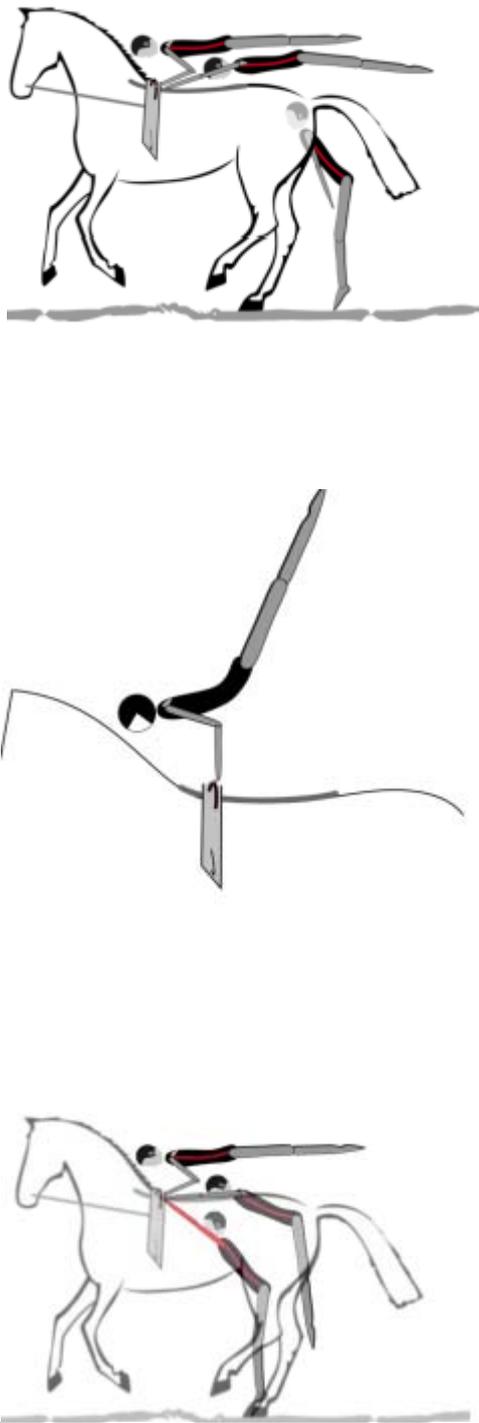
Essenza:

Armonia con il cavallo

Altezza e posizione del baricentro

Slancio di uscita all'esterno: voto di riferimento

<p>10</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Alla fine della fase di spinta: braccia estese completamente e angolo tra busto e orizzontale tra 80° e 90°. • Spinta con entrambe le braccia contemporaneamente senza ritardo • Meccanica corretta come descritta
<p>9</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Vedi voto 10 ma con: <ul style="list-style-type: none"> - Leggero ritardo nella spinta con le braccia - Fase di volo senza ulteriore elevazione
<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Alla fine della fase di spinta: braccia estese completamente e angolo tra busto e orizzontale 60°. <ul style="list-style-type: none"> - Spinta con leggero ritardo - Irregolarità di fluidità - Gambe leggermente aperte • Alla fine della fase di spinta: braccia non completamente estese e angolo tra busto e orizzontale 45°. <ul style="list-style-type: none"> - Postura/controllo del corpo: Deviazione minore nella postura (schiena inarcata), spalle o anche non parallele alla linea delle spalle del cavallo, non in linea con l'asse longitudinale del cavallo

<p style="text-align: center; font-size: 2em; color: red;">4</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Nessuna fase di spinta e angolo tra busto e orizzontale 0°. • Gravi errori di postura e controllo del corpo • Crollo sul cavallo
<p style="text-align: center; font-size: 2em; color: red;">3</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Tenendo le maniglie fino all'atterraggio - Dallo slancio riceverci sul cavallo e scivolare a terra, senza interruzione (senza rimanere seduto)
<p style="text-align: center; font-size: 2em; color: red;">0</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Dallo slancio riceverci sul cavallo scendendo poi a terra, dopo una chiara interruzione (rimanere seduti prima di scendere)

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

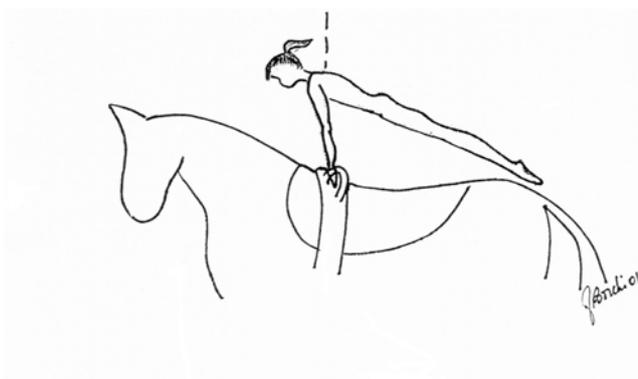
10		Il corpo forma una linea retta dalle braccia ai piedi uniti. Dallo slancio si raggiunge la verticale sulle maniglie, formando un angolo di 90° con il cavallo, le gambe chiuse le braccia completamente distese. Atterraggio leggero in centro al cavallo per tornare in posizione seduta in avanti
7		Il 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
5		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

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

4.2.16 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



4.2.17 Appoggio orizzontale supino

Meccanica:

Cat. C:

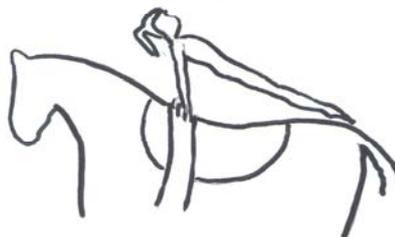
Dalla posizione seduta indietro il volteggiatore slancia gli arti inferiori tesi verso la groppa del cavallo arrivando leggero in appoggio coi piedi su quest'ultima. Nella fase di appoggio le spalle devono essere leggermente avanzate rispetto alla verticale passante per le mani.

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. 5 – 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 Agonistiche

<u>Voto</u>		<u>Coefficiente</u>
<u>A</u>	<u>Voto Cavallo</u>	<u>25%</u>
<u>B</u>	<u>Voto Tecnico</u>	<u>25%</u>
<u>C</u>	<u>Voto Artistico</u>	<u>25%</u>
<u>D</u>	<u>Voto Tecnico</u>	<u>25%</u>

4.2 Il Voto Tecnico del Test Libero e modalità di giudizio

5.1. Requisiti del Test Libero

5.1.1. Test Libero Squadra

4.2.1.1. Test Libero Categorie Ludiche: Eseguito al passo. Può includere esercizi individuali e/o 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'.~~

Sono ammessi al massimo due volteggianti sul cavallo. Ai fini del Voto Tecnico la difficoltà non viene valutata. Tempo Limite 3 min.

4.2.1.5. Test Libero 2* JUNIOR: Eseguito al galoppo. Può includere esercizi con uno due o tre Volteggianti insieme sul Cavallo. I 20 elementi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà. Tempo Limite 3 min 30 sec.

Test Libero 2* SENIOR: 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'.~~ Tempo Limite 3 min 30 sec

5.1.2. 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/1*: Eseguito al galoppo. Include elementi statici e dinamici. Ai fini del Voto Tecnico, la Difficoltà non viene valutata. Tempo Limite 1'

Test Libero 2*/3* 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'

5.1.3. 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 volteggianti dovranno rimanere in contatto con il Cavallo, le maniglie o fra di loro (**Salti non sono permessi, se eseguiti non vengono valutati**). 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 volteggianti 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. 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 volteggianti 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’

4.3.5.2. 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. 5.2.1. 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).

Per detrazioni vedi cap. 3.3. "Valutazione esercizi", e Detrazioni generali.

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.

La salita del Test Libero, se ripetuto perché non riuscito, avrà la detrazione per ripetizione (R):

- Se il volteggiatore perde il contatto con il cavallo (maniglie, pad). In questo caso si applica una detrazione di 2 pt. per l'esecuzione della salita.

Cadute:

Una caduta è un movimento fuori controllo dove il volteggiatore tocca terreno, e viene valutato in base alla severità.

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 nell'Average System si registrano tra parentesi con la lettera "C" e la detrazione, La somma delle detrazioni per caduta va riportata nell'apposita casella, la segreteria provvederà poi a detrarre del Voto Tecnico.

Le categorie delle varie cadute si fa riferimento al punto 3.5. "Tabella delle cadute in Test Libero e Test Tecnico"

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 volteggianti 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 volteggianti caduti.	2.0	2.0	2.0
Caduta Livello 1b	Un volteggiatore del PDD/ uno o due Volteggianti 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 volteggianti caduti.	1.0		1.0
Caduta Livello 2a	A causa di una perdita di equilibrio tutti i Volteggianti 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 Volteggianti caduti.	1.0	1.0	1.0
Caduta Livello 2b	Un volteggiatore del PDD/ uno o due volteggianti 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 volteggianti 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 compute 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 F2 R82 D2 D3 M1 D5 (C1,0) 3 D D2 (C2,0) F D R5 D M3 M2 (C0,4)

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

Numero Esercizi: E=2

Detrazioni: 41

M=3

D=7

R=2

Totale 14

Media delle Detrazioni: 41 detrazioni/14 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 volteggianti 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. 5.2.2. Voto di Difficoltà

Generalità:

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, **non importa la posizione delle braccia.**
- Elementi non eseguiti al galoppo **giusto (destra o sinistra) al galoppo disunito**
- Ripetizione di uno stesso Elemento
- **Salite e discese assistite da terra (per le cat. al galoppo). In cat. squadra al galoppo: 1 salita e una discesa assistita da terra sono permessi. Se più di una, si applica una detrazione dal voto artistico (vedi cap. "Voto Artistico").**

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

5.2.2.1 Grado di difficoltà – cat. individuale

Gli esercizi sono divisi in quattro gradi di difficoltà. Soltanto i 10 esercizi con il grado di difficoltà più alto saranno presi in considerazione per il voto della difficoltà:

Esercizio di rischio (R) 1,3 punti

Esercizio difficile (D) 0,9 punti

Esercizio medio (M) 0,4 punti

Esercizio facile (F) 0,0 punti

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 di un elemento D che non possono essere resi ancora più difficili (esempio: verticale con un solo braccio)
- Complessa costruzione o decostruzione di un elemento D
- Serie di elementi D eseguiti in immediata successione (la discesa da un esercizio rappresenta la costruzione del successivo).

5.2.2.2. Grado di difficoltà - Test Libero Squadre

Libero Test 2 Junior Squadre: soltanto i 20 esercizi con il grado di difficoltà più alte verranno prese in considerazione per il voto della difficoltà:

Esercizio difficile (D)	0,5 punti
Esercizio medio (M)	0,3 punti
Esercizio facile (F)	0,1 punti

Libero Test 2 Senior Squadre: soltanto i 25 esercizi con il grado di difficoltà più alte verranno prese in considerazione per il voto della difficoltà:

Esercizio difficile (D)	0,4 punti
Esercizio medio (M)	0,3 punti
Esercizio facile (F)	0,1 punti

Elementi che si contano per il voto di difficoltà nelle cat. a squadre:

- Salita e discesa di ogni volteggiatore (ad eccezione che nella cat. D)
- Esercizi singoli (statici e dinamici)
- Elementi doppi o tripli:
 - 2 elementi statici eseguiti contemporaneamente: voto per il più difficile
 - 1 elemento statico e 1 dinamico eseguiti contemporaneamente: vengono calcolati entrambi (solo se i volteggiatori non si supportano o si stabilizzano a vicenda)
 - 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

4.3.2.2. 5.2.2.3. Grado di difficoltà - Test Libero Pas De Deux

Libero Test 1 Pas de Deux: soltanto i 10 esercizi con il grado di difficoltà più alte verranno prese in considerazione per il voto della difficoltà:

Esercizio difficile (D)	1 punto
Esercizio medio (M)	0,5 punti
Esercizio facile (F)	0,0 punti

Libero Test 2 Pas de Deux: soltanto i 13 esercizi con il grado di difficoltà più alte verranno prese in considerazione per il voto della difficoltà:

Esercizio difficile (D)	0,8 punti
Esercizio medio (M)	0,4 punti
Esercizio facile (F)	0,0 punti

Elementi che si contano per il voto della difficoltà delle cat. Pas de Deux:

- 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 (**solo se i volteggiatori non si supportono o si stabilizzano a vicenda**)
- 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. 5.3. Il Voto Artistico

5.3.1. Generalità

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. C/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).

Accessori decorativi

Ogni accessorio deve essere di materiale morbido e flessibile. Non devono in alcun modo compromettere la sicurezza né del cavallo né del volteggiatore.

Il viso del volteggiatore deve essere visibile: non sono permessi maschere o completa pittura del viso ("Clown").

Accessori di scena come cinture sulla superficie della tuta, cappelli, mantelli e quant'altro non parte integrante della tuta non sono permessi.

Il Voto Artistico viene giudicato secondo i seguenti criteri:**5.3.2. Percentuali dei singoli voti del Programma Artistico****Categorie 1*/2*/3*****(Valido per Squadre, Individuali, Pas de Deux)****Voto CoH:** Considerazione del Cavallo**Voto C1:** Varietà degli elementi (“Struttura del programma artistico”)**Voto C2:** Varietà delle posizioni (“Struttura del programma artistico”)**Voto C3:** Unità della composizione e complessità (“Coreografia del progr. Artistico”)**Voto C4:** Interpretazione della Musica (“Coreografia del progr. Artistico”)

	1*	2*	3*
CoH	20%	20%	20%
C1	25%	20%	10%
C2	20%	10%	10%
C3	20%	25%	30%
C4	15%	25%	30%

Categorie D/C**(Valido per Squadre, Individuali, Pas de Deux)****Voto C1:** Varietà degli elementi (“Struttura del programma artistico”)**Voto C2:** Varietà delle posizioni (“Struttura del programma artistico”)**Voto C3:** Unità della composizione e complessità (“Coreografia del progr. Artistico”)**Voto C4:** Interpretazione della Musica (“Coreografia del progr. Artistico”)

	D	C
C1	30%	30%
C2	25%	25%
C3	35%	35%
C4	10%	10%

5.3.3. CoH: Considerazione del cavallo**Voti di riferimento:**

Fino a 10 punti	Considerazione eccellente	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Composizione:</u> Completamente in armonia con il fisico del cavallo, il suo livello di addestramento e la qualità del galoppo in circolo ● <u>Equilibrio:</u> Elementi statici e esercizi dinamici sono equilibrati e non compromettono l'equilibrio del cavallo ● <u>Contatto/interazione:</u> Il contatto tra il volteggiatore ed il cavallo è sempre leggero e controllato. I movimenti del volteggiatore non compromettono l'equilibrio del cavallo, il suo
------------------------	----------------------------------	---

		allineamento del corpo o la sua capacità di rimanere sulla linea del circolo
Fino a 8 punti	Buona considerazione	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Composizione:</u> Completamente in armonia con il fisico del cavallo, il suo livello di addestramento e la qualità del galoppo in circolo ● <u>Equilibrio:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Elementi statici e esercizi dinamici sono <i>maggiormente</i> equilibrati e compromettono <i>maggiormente</i> l'equilibrio del cavallo ● <u>Contatto/interazione:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Il contatto tra il volteggiatore ed il cavallo è <i>maggiormente</i> leggero e controllato. I movimenti del volteggiatore non compromettono in modo <i>significante</i> l'equilibrio del cavallo, il suo allineamento del corpo o la sua capacità di rimanere sulla linea del circolo
Fino a 6 punti	Considerazione soddisfacente	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Composizione:</u> <ul style="list-style-type: none"> - il Test Libero contiene alcuni esercizi/combinazioni che non corrispondono con il fisico del cavallo ed il suo livello di addestramento ed influenzano la sua qualità di galoppo in circolo ● <u>Equilibrio:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Elementi statici e esercizi dinamici sono <i>ripetutamente</i> equilibrati e compromettono <i>ripetutamente</i> l'equilibrio del cavallo ● <u>Contatto/interazione:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Il contatto tra il volteggiatore ed il cavallo non è sempre leggero e controllato a sufficienza. I movimenti del volteggiatore compromettono alcune volte l'equilibrio del cavallo, il suo allineamento del corpo o la sua capacità di rimanere sulla linea del circolo. - Il cavallo reagisce almeno una volta su un'esercizio
Fino a 4 punti	Considerazione insufficiente	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Composizione:</u> <ul style="list-style-type: none"> - il Test Libero contiene tanti esercizi/combinazioni che non corrispondono con il fisico del cavallo ed il suo livello di addestramento ed influenzano la sua qualità di galoppo in circolo ● <u>Equilibrio:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Elementi statici e esercizi dinamici sono <i>spesso</i> equilibrati e compromettono <i>spesso</i> l'equilibrio del cavallo ● <u>Contatto/interazione:</u> <ul style="list-style-type: none"> - I volteggiatori sono spesso non sufficientemente controllato sul cavallo (volteggiatore "duro") - I movimenti del volteggiatore compromettono visibilmente l'equilibrio del cavallo, il suo

		<p>allineamento del corpo o la sua capacità di rimanere sulla linea del circolo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il cavallo reagisce più volte su esercizi.
Fino a 2 punti	Considerazione pessima	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Composizione:</u> <ul style="list-style-type: none"> - il Test Libero contiene numerosi esercizi/combinazioni che non corrispondono con il fisico del cavallo ed il suo livello di addestramento ed influenzano significativamente la sua qualità di galoppo in circolo • <u>Equilibrio:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Elementi statici e esercizi dinamici non sono equilibrati e compromettono l'equilibrio del cavallo • <u>Contatto/interazione:</u> <ul style="list-style-type: none"> - I volteggiatori sono spesso non sufficientemente controllato sul cavallo (volteggiatore "duro") - I movimenti del volteggiatore compromettono spesso l'equilibrio del cavallo, il suo galoppo o la sua capacità di rimanere sulla linea del circolo. - Il cavallo reagisce frequentemente su esercizi.

4.4.1.1. 5.3.4. 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 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
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

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
4	Esercizi " In piedi " testa in su (area di supporto: arti inferiori)	In qualsiasi direzione	1 esercizio
5	Esercizi di supporto testa in giù (area di supporto: arti superiori, spalle, nuca..)		1 esercizio
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 (non richiesto per cat. D/C/1*)
7	Movimento oscillante (include ogni cerchio delle gambe e libero slancio di una gamba in alto = "kick") Ruota Shoot up		2 esercizi 1 esercizio
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	Giri si possono contare anche in combinazione con esercizi di un altro gruppo, p.es. Saltino con mezzo giro si conta in gruppo 6 e 8.	2 esercizi 1 esercizio
9	Salita e oppure uscita deve il con livello di difficoltà è almeno D ("difficile")	Possono contare anche in altre Box	Salita 0,5 pt. Uscita 0,5 pt 1 esercizio (non richiesto per cat. D/C/1*)
10	Batti-risali (esterno o interno)		1-all'interno (= 0,5 pt) 1-all'esterno (= 0,5 pt) 1 esercizio (non richiesto per cat. D/C/1*)

- 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/o** 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 Uso eccessivo di esercizi statici o dinamici
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

4.4.2.1. 5.3.5 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

4.4.1.2. 5.3.6 C 1: Varietà degli esercizi del voto artistico (cat. Squadre e Pas de Deux)

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

~~Si dovrebbero eseguire tutte le combinazioni. Le combinazioni possono essere esercizi in due o in tre. Esercizi in tre non sono necessari.~~

~~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~~ **supporto**: un volteggiatore ~~sostiene~~ **supporta** 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).

4.4.2.2. 5.3.7. C2: Varietà delle posizioni del voto artistico (cat. Squadre e Pas de Deux)

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. 5.3.5. sono richieste

Direzioni: tutte le direzioni elencati in 4.4.2.1. 5.3.5. 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/Pas de Deux va considerato inoltre:

- Livello "aria": ogni esercizio in cui il volante è 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 / Pas de Deux

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

Voti di Base (Basic scores):

10	Eccellente scelta di elementi e sequenze, dimostrando continuamente una connessione fluida in armonia con il cavallo
6	Soddisfacente 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)

Flusso, controllo, connessione, complessità e libertà di movimento.

Flusso: Descritto al punto 3.3.6. “Qualità di movimento”

Controllo: Capacità di effettuare aggiustamenti posturali attivi e dirigere corpo e arti per effettuare un movimento specifico.

Complessità: Un elemento o una sequenza di elementi è complesso nelle condizioni seguenti:

- modo elaborato o eccezionale di assemblare esercizi, combinazioni, transizioni (indipendentemente dal livello di difficoltà degli elementi collegati), posizioni, direzioni...
- un unico elemento che si distingue con una difficoltà eccezionale, come per esempio: superficie di supporto molto ridotta, diversi assi/direzioni, punti di contatto insoliti tra volteggiatore e cavallo o tra i volteggiatori...
- Connessione: interazione basata sulla comunicazione tra i volteggiatori per coordinare i loro movimenti e per migliorare il modo in cui utilizzano i punti di contatto tra loro.

C 3: Voto di riferimento

Voto	Descrizione	Osservazione
Fino a 10 punti	Test Libero che dimostra leggerezza con un effetto fluttuante, senza esitazioni Controllo coerente	Libertà di movimento Uso creativo ed inaspettato dello spazio sul cavallo

	<p>Eccellente livello di complessità</p> <p>Uso creativo dello spazio, nessuna dipendenza costante delle maniglie</p> <p>Connessione significativa e creativa per Squadre e PdD</p>	
Fino a 8 punti	<p>Momenti di esitazione nell'esecuzione del Test Libero</p> <p>Elementi sono essenzialmente controllati durante il Test</p>	<p>Gli esercizi sono ben collegati, flusso buono con qualche momento di interruzione</p> <p>Il Test dimostra un costante livello di sicurezza, tutti gli elementi corrispondono al livello di allenamento dei volteggiatori</p> <p>Nel caso di una caduta con cavallo vuoto: il voto max. 8.</p>
Fino a 6 punti	<p>Flusso riconoscibile, ma qualche volta interrotto</p> <p>Elementi talvolta complessi</p> <p>Diversi elementi non vengono eseguiti in modo controllato</p> <p>Connessione con poca sinergia oltre la semplice stabilizzazione e supporto</p>	<p>Nel caso di due o più cadute con cavallo vuoto: il voto max. 6.</p>
Fino a 4 punti	<p>Interruzioni frequenti</p> <p>Grave mancanza di controllo ed insufficiente livello di sicurezza</p> <p>Nessun elemento complesso</p> <p>Sempre vicino alle maniglie e nessun uso creativo dello spazio</p> <p>Qualità e varietà di connessione insufficienti</p>	
Fino a 2 punti	<p>Nessun flusso, continue interruzioni</p> <p>Gli elementi non sono controllati ed influenzano il cavallo</p> <p>Solo elementi molto basilari</p>	

	<p>Constantemente sbilanciato, tirando le maniglie</p> <p>I volteggiatori lottano costantemente per rimanere in contatto</p>	
--	--	--

4.4.5. 5.3.9 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 riferimento (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 punteggio più bassi nel box dovrebbero essere scelti per il voto.

Voto	Descrizione	Osservazioni
Fino a 10 punti	<p>Volteggiatori 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 volteggiatori</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Volteggiatori 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 • Volteggiatori sono molto espressivi, generosi e completamente impegnati per tutta la prestazione e dimostrano varietà di presenza e coinvolgimento emotivo
Fino a 8 punti	<p>Volteggiatori 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
Fino a 6 punti	<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
Fino a 4 punti	Interpretazione della musica molto limitata e rudimentale	<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
Fino a 2 punti	<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 • Nessuna espressione
0 punti	Non viene riprodotta la musica	

Se il test Libero viene eseguito senza musica, potrebbe succedere che il concetto artistico venga riconosciuto.

4.4.6. 5.3.10. 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 Nel Test Libero 1: eseguire esercizi in tre 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
----------------	--

Art. 5 6– TEST Tecnical **TECNICO**

6.1. Generalità

Voto		Coefficiente
A	Voto Cavallo	25%
B	Voto Esercizi Tecnici	25%

C	Voto Artistico	25%
D	Voto Esercizi Tecnici	25%

Il Test Tecnico 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. Individuale 3* Senior deve eseguire tutti e cinque esercizi tecnici, in qualsiasi ordine. 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.

6.2. Criteri di giudizio del Test Tecnico

6.2.1. 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.

Errori specifici negli esercizi tecnici con penalità e detrazioni sono riportati nel capitolo 3.4. “Detrazioni specifici degli esercizi obbligatori e degli esercizi del Test Tecnico”.

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 esercizio 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.

6.2.2. 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 3.5. "Tabella cadute".

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 compute 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.~~

6.4. Descrizione degli esercizi del Test Tecnical e criteri di punteggio valutazione

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

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

Meccanica:

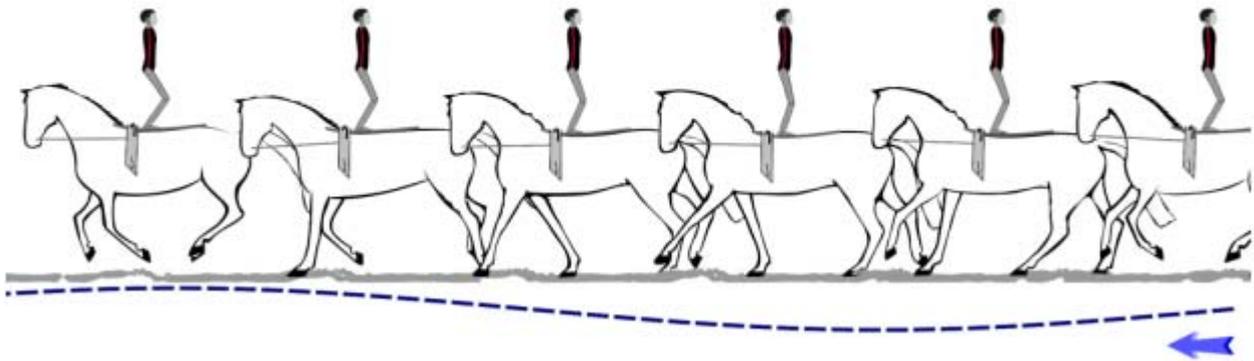
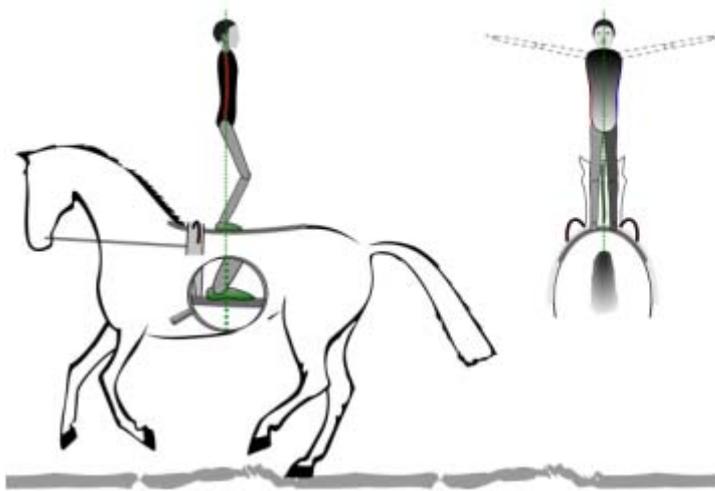
~~In ginocchio faccia avanti sul dorso del cavallo, dietro il fascione, con entrambe le gambe parallele alla spina dorsale del cavallo. Il busto eretto, con le braccia in una posizione a scelta.~~

~~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).

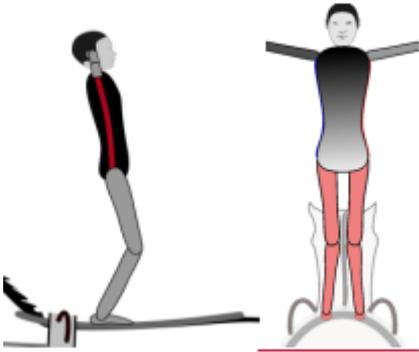
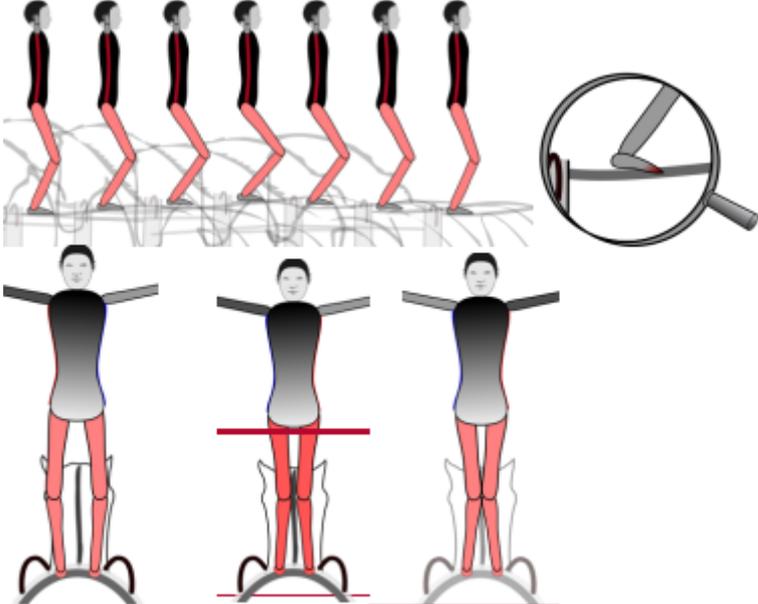
Essenza:

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.



Voto di riferimento:

<p>10</p>	The image contains two diagrams. On the left, a rider is shown in profile on a horse, with a vertical green line indicating the center of gravity. A green circle highlights the rider's seat area. On the right, a top-down view shows the rider's arms extended horizontally, with dashed lines indicating the intended arm position.	<ul style="list-style-type: none">• Assorbimento del movimento: corretto• Equilibrio e stabilità: il peso è distribuito uniformemente su tutto il piede (suola)• Postura: corretta
------------------	---	--

<p>9</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Assorbimento del movimento: corretto • Equilibrio e stabilità: il peso è distribuito uniformemente su tutto il piede (suola) • Postura: inclinarsi leggermente in avanti o indietro, ginocchia o piedi troppo larghi o troppo stretti
<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Assorbimento: leggermente mancato (p.es. poca tensione nella parte superiore del corpo e/o delle gambe) • Postura: le articolazioni delle gambe sono piegate più del necessario per compensare il movimento del cavallo. Ginocchia più larghi o più stretti rispetto ai piedi
<p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio: piccolo passo

<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio: troppo peso sulla punta dei piedi, sui talloni • Piccolo passo senza ritornare a piedi pari • Busto 45° davanti alla verticale
<p>5</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio: il peso è sulle punte dei piedi, sui talloni oppure su un piede solo. • Grande passo senza ritornare a piedi pari • Saltellare
<p>4</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Gambe rigide (non assorbono il movimento del cavallo) • Saltellare in continuazione • Busto più di 45° davanti alla verticale
<p>0</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Un piede sta sul collo o sul fascione durante l'esercizio

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

6.3.2. 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.

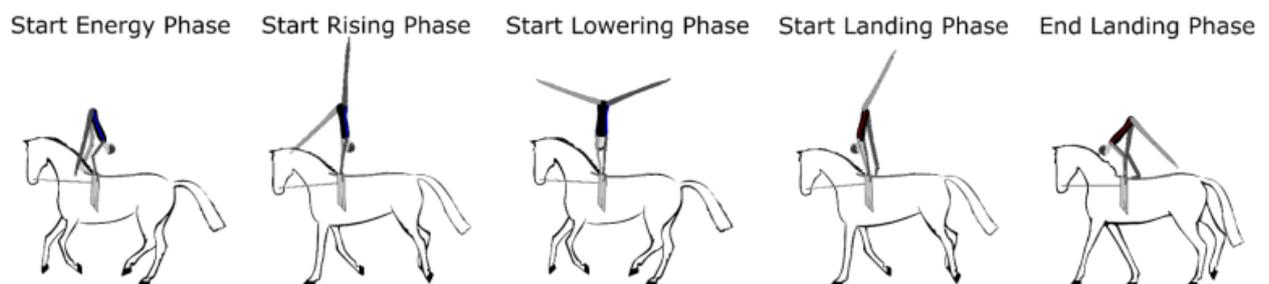
La ruota è un movimento lungo l'asse centrale del cavallo.

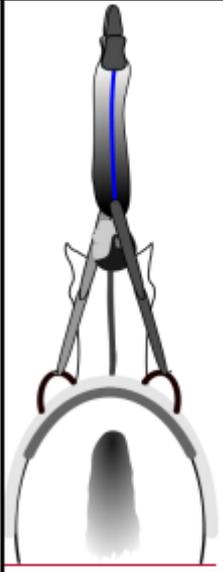
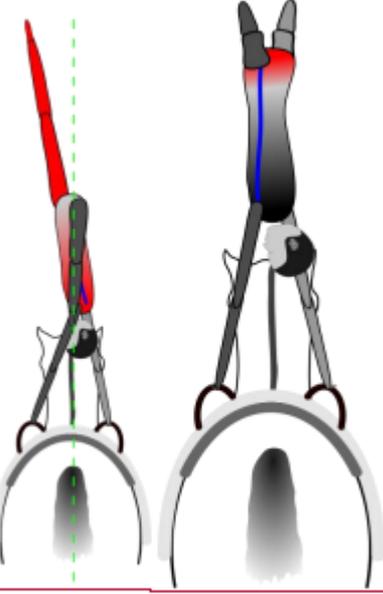
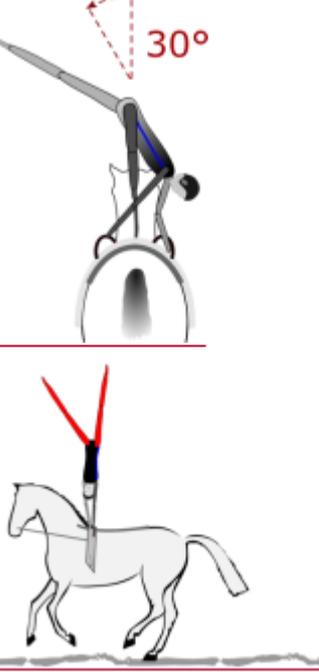
Fase di atterraggio:

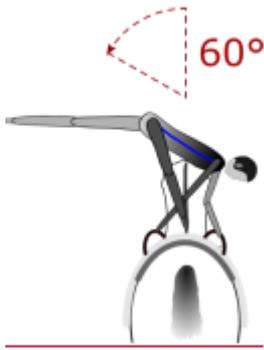
La prima gamba si riceve dolcemente sulla suola del piede, in posizione controllata in avanti, su un piede con entrambe le mani sulle maniglie. La seconda gamba segue con un movimento controllato e fluido.

Posizione finale dell'esercizio:

In piedi sulla suola del primo piede, punta del piede in avanti, entrambe le mani sulle maniglie, per almeno un tempo di galoppo, 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.



<p>10</p>		<ul style="list-style-type: none"> +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>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> +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</p>		<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

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 -tenere la posizione finale non per almeno 1 falcata di galoppo -usando come supporto altre parti del corpo invece di mani e piedi

6.3.3. Verticale sull'avambraccio (forza)

Meccanica:

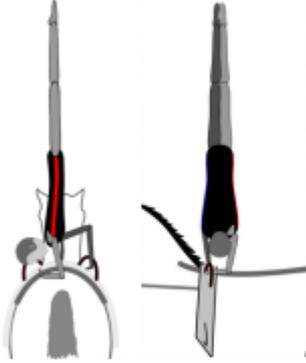
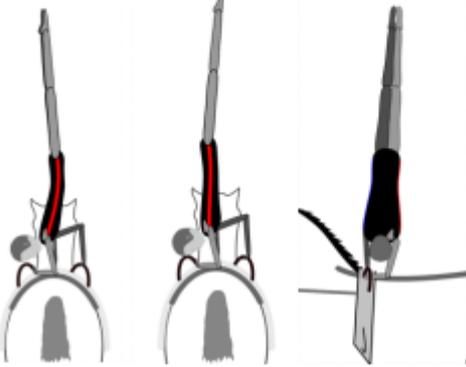
Ciascuna mano tiene una maniglia; il peso viene supportato maggiormente dall'avambraccio. Il gomito dell'altro braccio è pressappoco verticale sulla mano che tiene l'altra maniglia. Il petto del volteggiatore è direzionato all'interno o all'esterno del circolo. Se l'esercizio viene eseguito sull'avambraccio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

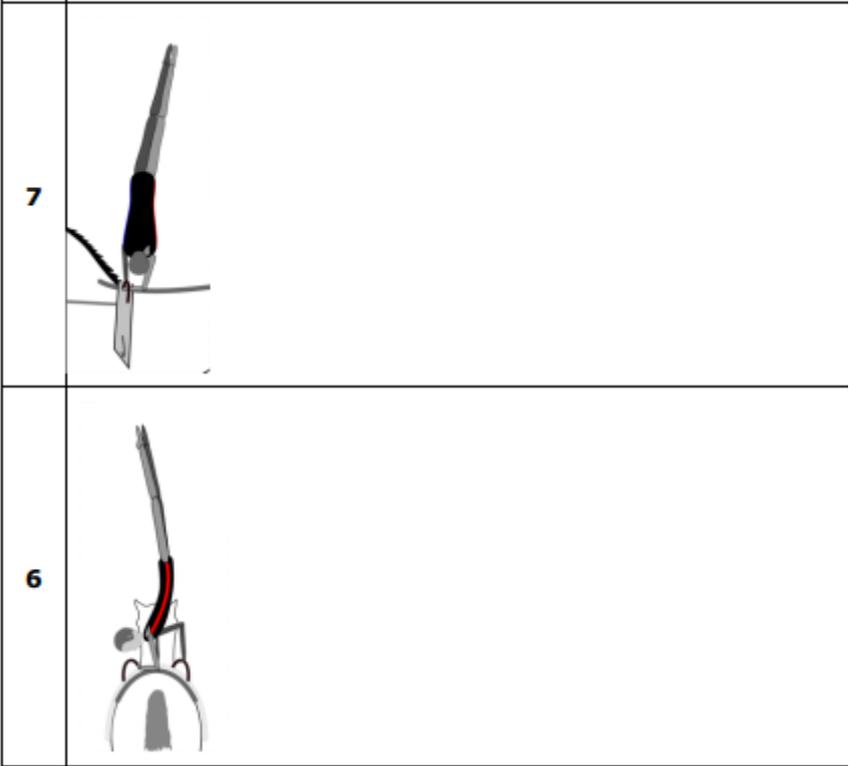
La posizione finale viene tenuta 3 tempi di galoppo che si cominciano a contare alla prima posizione statica delle gambe.

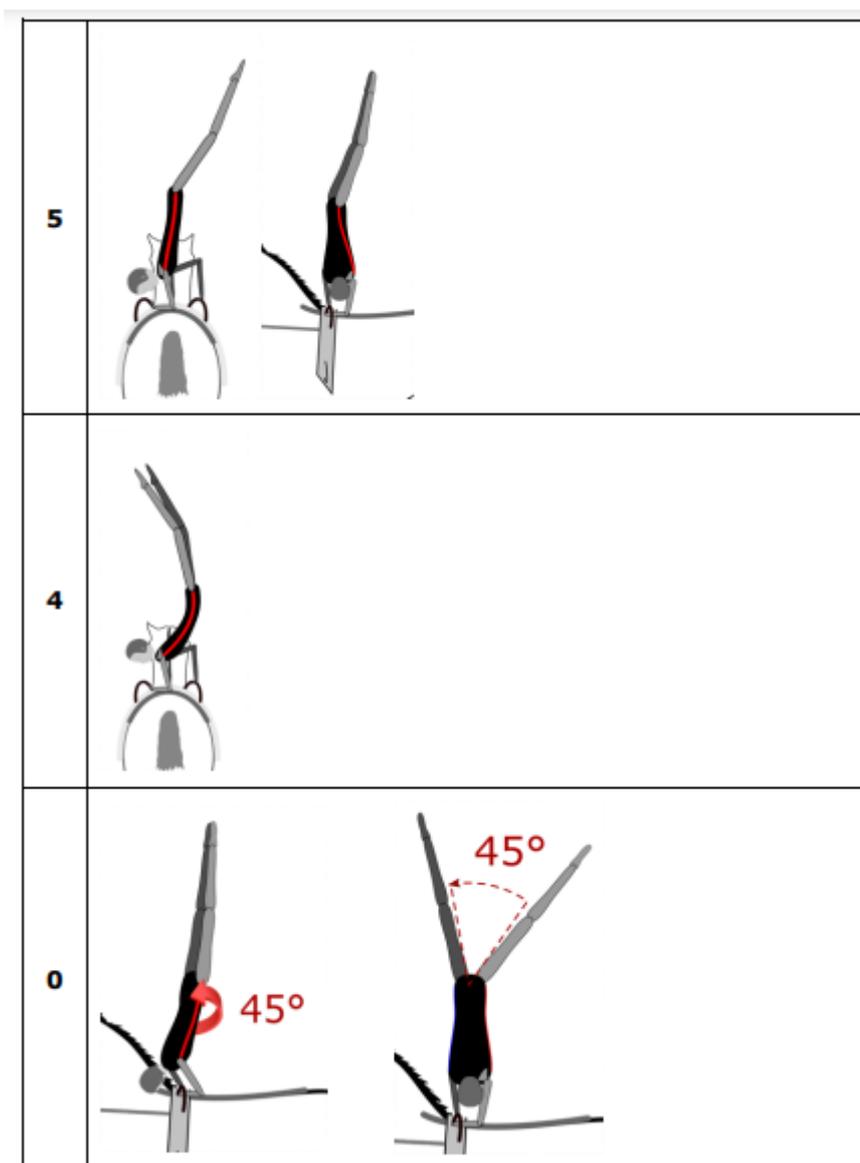
Errore dopo il terzo tempo di galoppo si considera come errore di esecuzione (p.es. il volteggiatore cade durante il quarto tempo di galoppo, si conta come esercizio tecnico quello fatto durante i tre tempi stabiliti, poi si calcola la caduta come errore di esecuzione).

Essenza:

Armonia con il cavallo, postura ed equilibrio.

<p>10</p>	
<p>9</p>	
<p>8</p>	





Voto di riferimento:

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) - Gambe leggermente aperte
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	Gambe tenute aperte in qualsiasi posizione
3 punti	- Le mani non tengono la maniglia alla parte superiore

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

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

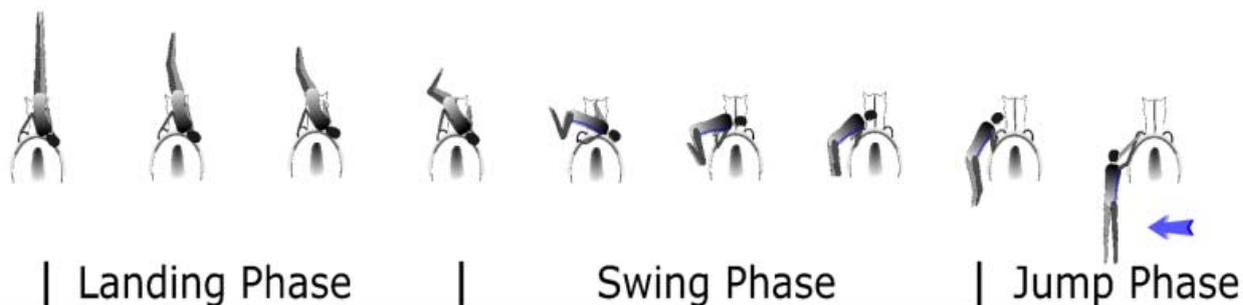
Meccanica:

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.

Errore 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:

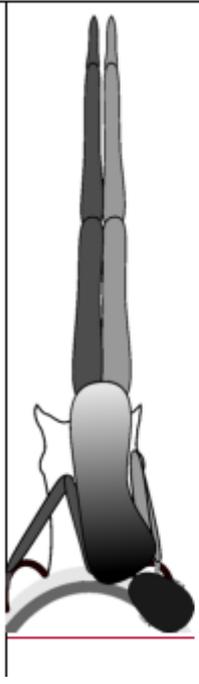
Armonia con il cavallo. Coordinazione del movimento e raggiungimento della posizione finale.



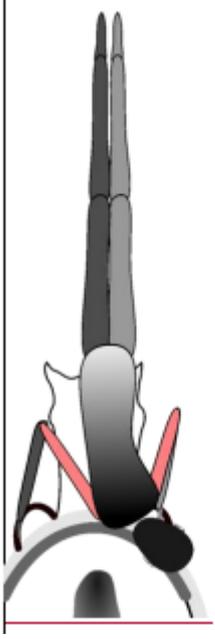
Voto di riferimento:

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.
9-8	<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
6	<ul style="list-style-type: none"> - Una gamba tocca cavallo o fascione durante la fase di salita - Torna indietro durante la fase di salita e la parte laterale del busto tocca il cavallo (senza spingersi in alto)
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

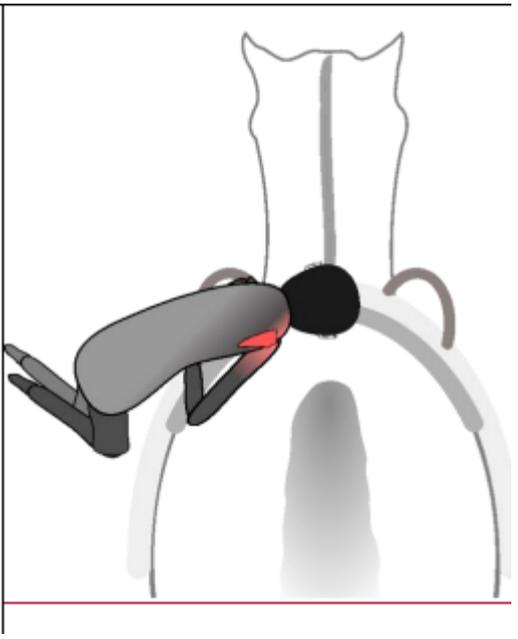
10

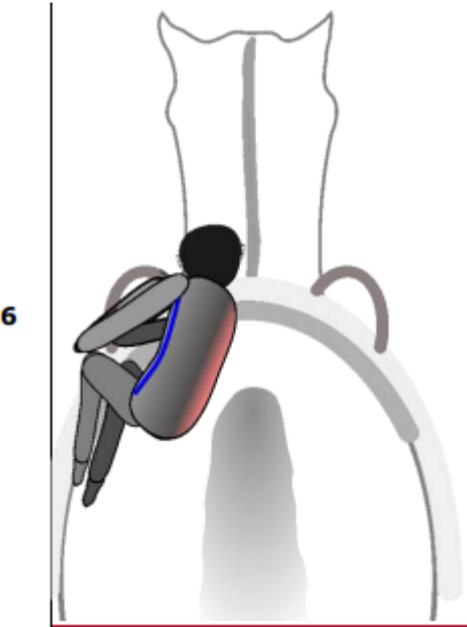


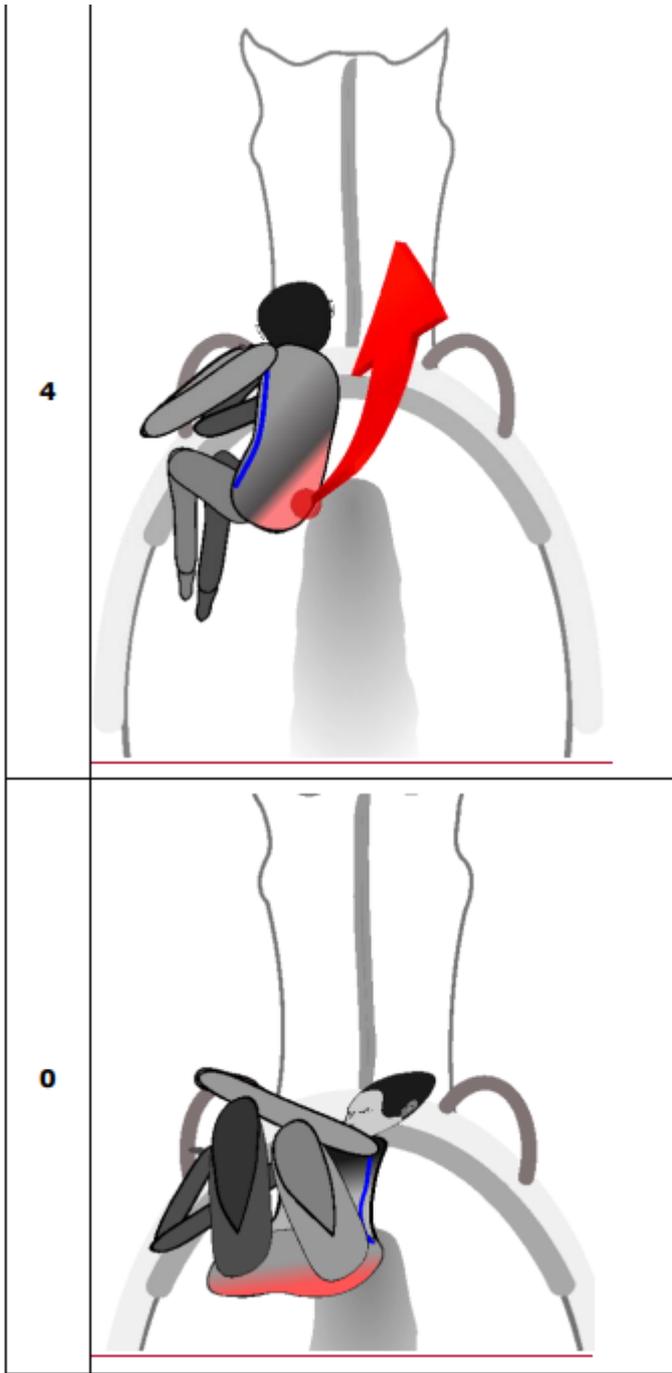
9



8







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 alte

5.4. 6.3.5. Ago indietro (flessibilità)

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

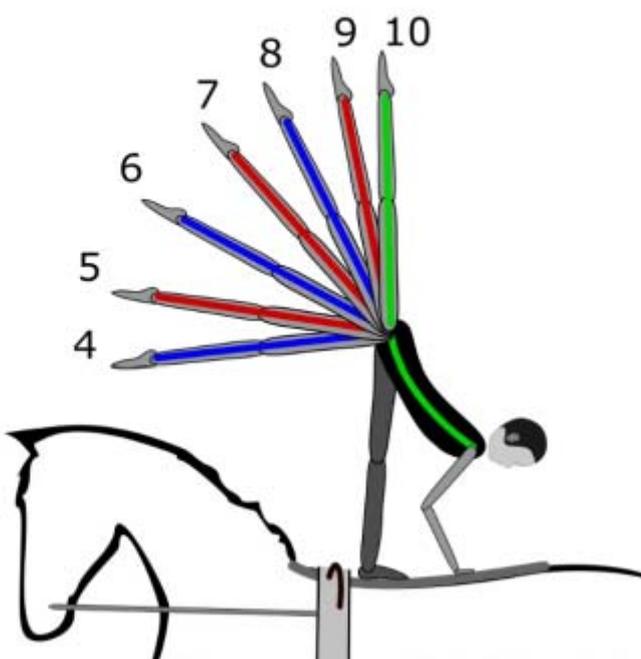
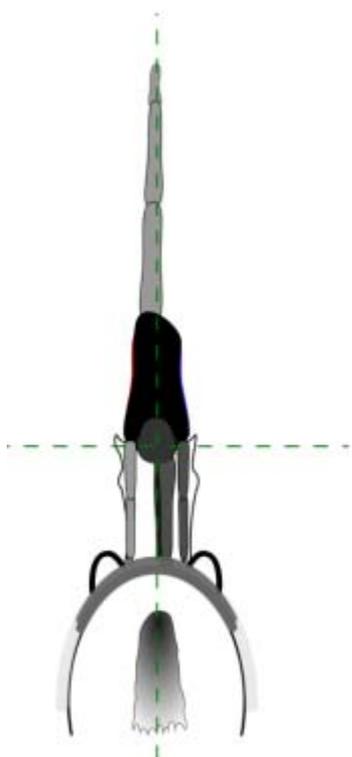
Meccanica:

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.

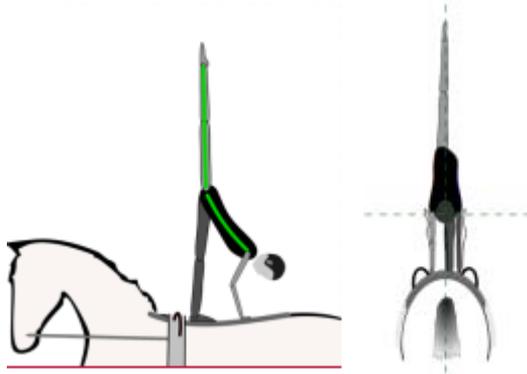
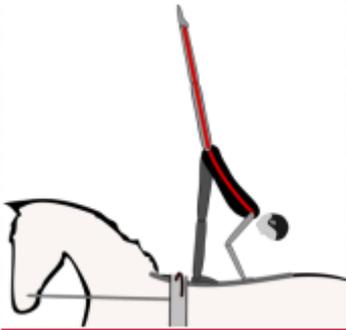
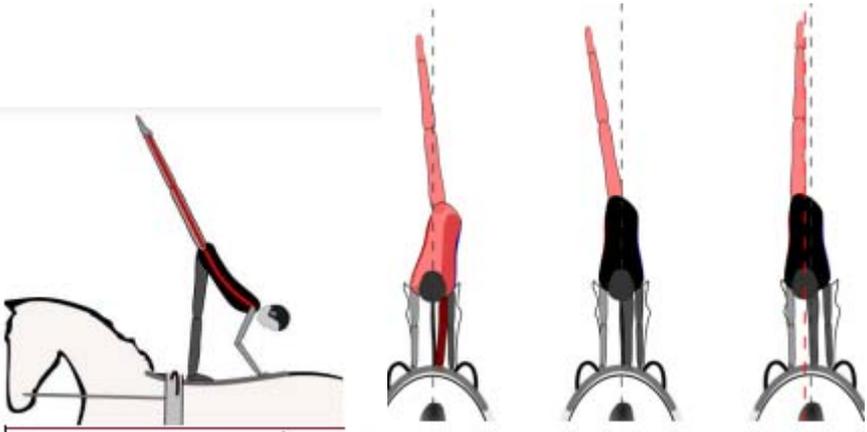
Essenza:

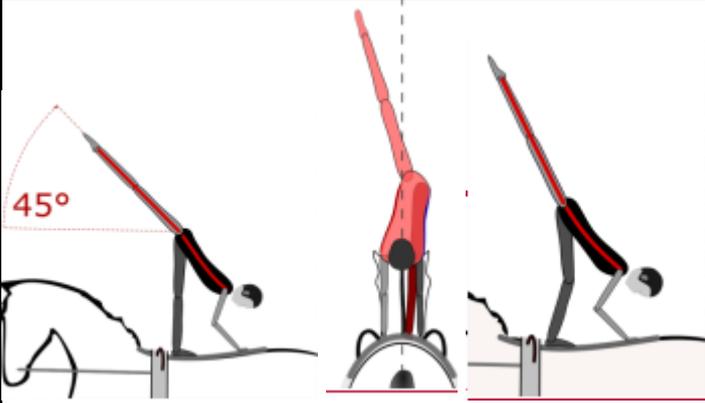
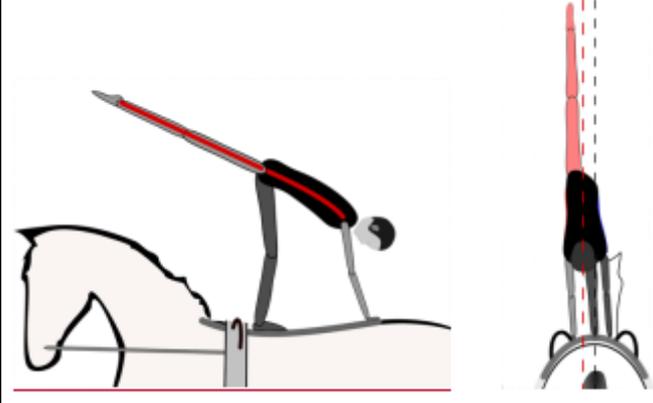
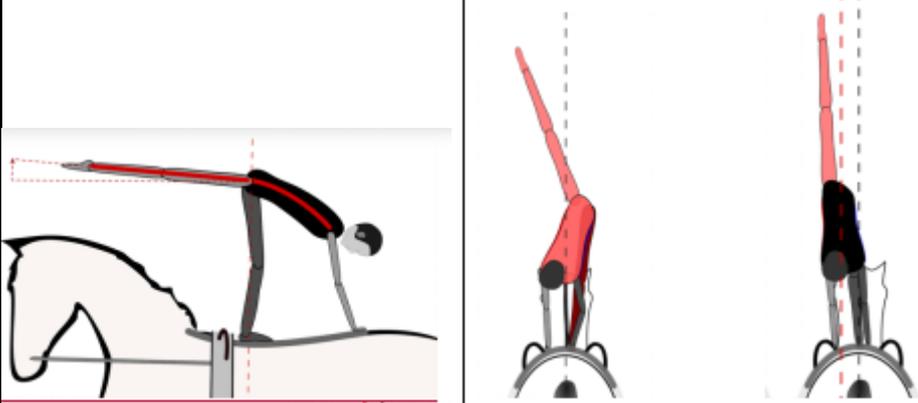
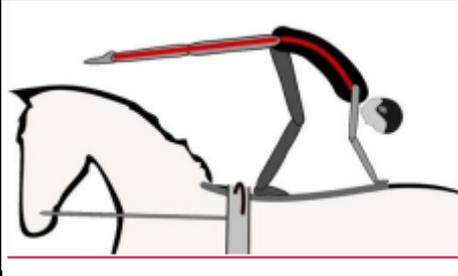
Armonia con il cavallo. Flessibilità.

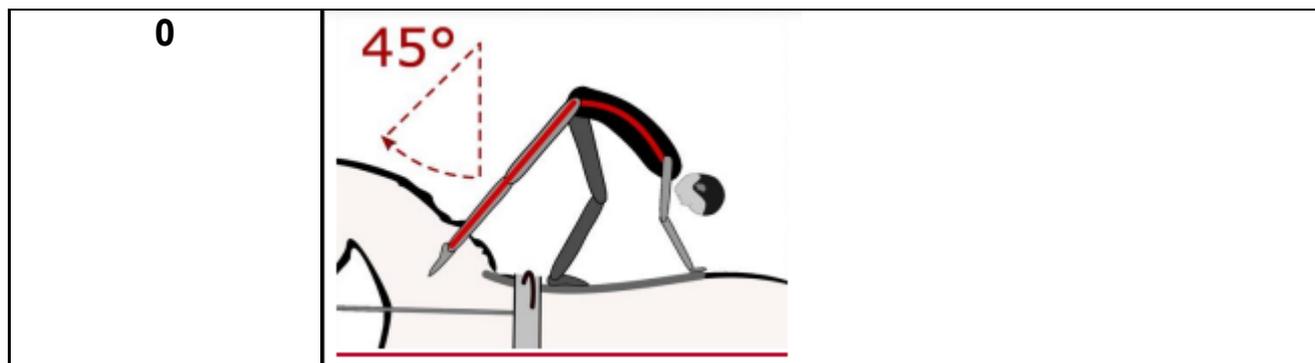
Errore dopo il terzo tempo di galoppo si considera come errore di esecuzione (p.es. il volteggiatore cade durante il quarto tempo di galoppo, si conta come esercizio tecnico quello fatto durante i tre tempi stabiliti, poi si calcola la caduta come errore di esecuzione).



BASIC SCORE

<p>10</p>	 <p>Angolo delle gambe è 180° Angolo tra la parte superiore del corpo e la gamba di supporto non più di 20°</p>
<p>9</p>	 <p>Gamba dell'ago si muove leggermente Angolatura: vedi disegno</p>
<p>8</p>	 <p>Angolatura: vedi disegno. Leggera deviazione nell'allineamento della gamba (fuori centro)</p>

<p>7</p>	 <p>Gamba di supporto leggermente piegato Angolatura: vedi disegno</p>
<p>6</p>	
<p>5</p>	
<p>4</p>	 <p>Gamba di supporto piegata</p>



Detrazioni:

1 punto	<ul style="list-style-type: none"> — Per ogni falcata di galoppo mancante (Lettera C) - Piede di supporto in contatto con il fascione
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. 6.4 Voto Artistico del Test Technical Tecnico

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 Technical 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 Technical Integrazione degli elementi tecnici che dimostrano efficienza, connessione e fluidità all'interno del Test Technical 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)
----------------	--

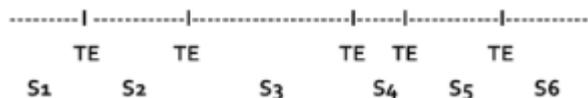
Voto T1 Individuali Senior 3*

1. Il Test Tecnical 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 salita in verticale sulla spalla indietro**, 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 Tecnical 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 salita in verticale sulla spalla indietro**, 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: Tabella Difficoltà Squadre e Pas de Deux**Distribuzione dei Giudici (4 Giudici):****Grado di difficoltà per Squadre:****Test Libero 2 Senior:**

D-Exercises		M-Exercises		Total Score	E-Exercises	
	Score		Score			Score
25	10,0	0	0,0	10,0	0	0,0
24	9,6	1	0,3	9,9	1	0,1
23	9,2	2	0,6	9,8	2	0,2
22	8,8	3	0,9	9,7	3	0,3
21	8,4	4	1,2	9,6	4	0,4
20	8,0	5	1,5	9,5	5	0,5
19	7,6	6	1,8	9,4	6	0,6
18	7,2	7	2,1	9,3	7	0,7
17	6,8	8	2,4	9,2	8	0,8
16	6,4	9	2,7	9,1	9	0,9
15	6,0	10	3,0	9,0	10	1,0
14	5,6	11	3,3	8,9	11	1,1
13	5,2	12	3,6	8,8	12	1,2
12	4,8	13	3,9	8,7	13	1,3
11	4,4	14	4,2	8,6	14	1,4
10	4,0	15	4,5	8,5	15	1,5
9	3,6	16	4,8	8,4	16	1,6
8	3,2	17	5,1	8,3	17	1,7
7	2,8	18	5,4	8,2	18	1,8
6	2,4	19	5,7	8,1	19	1,9
5	2,0	20	6,0	8,0	20	2,0
4	1,6	21	6,3	7,9	21	2,1
3	1,2	22	6,6	7,8	22	2,2
2	0,8	23	6,9	7,7	23	2,3
1	0,4	24	7,2	7,6	24	2,4
0	0,0	25	7,5	7,5	25	2,5

Test Libero 2 Junior:

<u>D-Exercises</u>		<u>M-Exercises</u>		<u>Total Score</u>	<u>E-Exercises</u>	
	<u>Score</u>		<u>Score</u>			<u>Score</u>
<u>20</u>	<u>10,0</u>	<u>0</u>	<u>0,0</u>	<u>10,0</u>	<u>0</u>	<u>0,0</u>
<u>19</u>	<u>9,5</u>	<u>1</u>	<u>0,3</u>	<u>9,8</u>	<u>1</u>	<u>0,1</u>
<u>18</u>	<u>9,0</u>	<u>2</u>	<u>0,6</u>	<u>9,6</u>	<u>2</u>	<u>0,2</u>
<u>17</u>	<u>8,5</u>	<u>3</u>	<u>0,9</u>	<u>9,4</u>	<u>3</u>	<u>0,3</u>
<u>16</u>	<u>8,0</u>	<u>4</u>	<u>1,2</u>	<u>9,2</u>	<u>4</u>	<u>0,4</u>
<u>15</u>	<u>7,5</u>	<u>5</u>	<u>1,5</u>	<u>9,0</u>	<u>5</u>	<u>0,5</u>
<u>14</u>	<u>7,0</u>	<u>6</u>	<u>1,8</u>	<u>8,8</u>	<u>6</u>	<u>0,6</u>
<u>13</u>	<u>6,5</u>	<u>7</u>	<u>2,1</u>	<u>8,6</u>	<u>7</u>	<u>0,7</u>
<u>12</u>	<u>6,0</u>	<u>8</u>	<u>2,4</u>	<u>8,4</u>	<u>8</u>	<u>0,8</u>
<u>11</u>	<u>5,5</u>	<u>9</u>	<u>2,7</u>	<u>8,2</u>	<u>9</u>	<u>0,9</u>
<u>10</u>	<u>5,0</u>	<u>10</u>	<u>3,0</u>	<u>8,0</u>	<u>10</u>	<u>1,0</u>
<u>9</u>	<u>4,5</u>	<u>11</u>	<u>3,3</u>	<u>7,8</u>	<u>11</u>	<u>1,1</u>
<u>8</u>	<u>4,0</u>	<u>12</u>	<u>3,6</u>	<u>7,6</u>	<u>12</u>	<u>1,2</u>
<u>7</u>	<u>3,5</u>	<u>13</u>	<u>3,9</u>	<u>7,4</u>	<u>13</u>	<u>1,3</u>
<u>6</u>	<u>3,0</u>	<u>14</u>	<u>4,2</u>	<u>7,2</u>	<u>14</u>	<u>1,4</u>
<u>5</u>	<u>2,5</u>	<u>15</u>	<u>4,5</u>	<u>7,0</u>	<u>15</u>	<u>1,5</u>
<u>4</u>	<u>2,0</u>	<u>16</u>	<u>4,8</u>	<u>6,8</u>	<u>16</u>	<u>1,6</u>

<u>3</u>	<u>1,5</u>	<u>17</u>	<u>5,1</u>	<u>6,6</u>	<u>17</u>	<u>1,7</u>
<u>2</u>	<u>1,0</u>	<u>18</u>	<u>5,4</u>	<u>6,4</u>	<u>18</u>	<u>1,8</u>
<u>1</u>	<u>0,5</u>	<u>19</u>	<u>5,7</u>	<u>6,2</u>	<u>19</u>	<u>1,9</u>
<u>0</u>	<u>0,0</u>	<u>20</u>	<u>6,0</u>	<u>6,0</u>	<u>20</u>	<u>2,0</u>

Grado di difficoltà Pas de Deux Test 1 – D/Junior 2*

D-Exercises		M-Exercises		Total Score
	Score		Score	
10	10,0	0	0,0	10,0
9	9,0	1	0,5	9,5
8	8,0	2	1,0	9,0
7	7,0	3	1,5	8,5
6	6,0	4	2,0	8,0
5	5,0	5	2,5	7,5
4	4,0	6	3,0	7,0
3	3,0	7	3,5	6,5
2	2,0	8	4,0	6,0
1	1,0	9	4,5	5,5
0	0,0	10	5,0	5,0

Grado di difficoltà Pas de Deux Test 2 – Senior 2*/Senior 3*

D-Exercises		M-Exercises		Total Score
	Score		Score	
13	10,0	0	0,0	10,0
12	9,6	1	0,4	10,0
11	8,8	2	0,8	9,6
10	8,0	3	1,2	9,2
9	7,2	4	1,6	8,8
8	6,4	5	2,0	8,4
7	5,6	6	2,4	8,0
6	4,8	7	2,8	7,6
5	4,0	8	3,2	7,2
4	3,2	9	3,6	6,8
3	2,4	10	4,0	6,4
2	1,6	11	4,4	6,0
1	0,8	12	4,8	5,6
0	0,0	13	5,2	5,2

Allegato II: Codice dei commenti (Abbreviazioni)

Lettera	Detrazione	Descrizione
G	1 pt. per ogni falcata di galoppo mancante	Errore nel conteggio delle falcate in Test Obbligatorio e Test Tecnico
K	1 pt.	Mancata posizione in Ginocchio prima della bandiera o dell'In Piedi (Test Obbligatorio)
N	1 pt.	Toccare il collo del cavallo con la mano nella bandiera, senza perdere la costruzione della stessa (Test Obbligatorio)
C	1 pt.	CADUTA = ogni atterraggio diverso dal quello su entrambi i piedi (Test Libero, Test Tecnico)
T	1 pt.	Per ogni Errore di ritmo nel mulino
R	2 pt.	RIPETIZIONE (Testo Obbligatorio, Test Tecnico)