

Freestyle – Direttive per i Giudici

Valido dal 01.01.2016

Punteggi Tecnici:

Il voto per l'esecuzione tecnica dipende esclusivamente dalla qualità dell'esecuzione dei movimenti obbligatori del test, e quindi viene attribuito secondo gli stessi principi di un test standard. Il giudice attribuirà un voto (i mezzi punti sono permessi) ogniqualvolta un dato movimento viene presentato. Se il cavaliere effettua un dato movimento più volte, quindi, verranno attribuiti altrettanti voti. Alla fine della ripresa il giudice sceglierà il punteggio medio della performance.

Il totale per l'esecuzione tecnica si ottiene sommando i vari voti finali per ciascun movimento (moltiplicati per i loro coefficienti) e dividendo per il numero dei movimenti + i coefficienti.

Vedi oltre per le deduzioni di punteggio in caso di errori.

Punteggi Artistici:

I cinque voti artistici sono espressi consentendo anche i mezzi punti e vengono moltiplicati per i relativi coefficienti:

1. Ritmo, Energia, Elasticità
2. Armonia fra Cavallo e Cavaliere
3. Coreografia
4. Grado di Difficoltà
5. Musica ed interpretazione della Musica

Il totale per la performance artistica si calcola sommando i cinque voti finali moltiplicati per i relativi coefficienti.

Tutti i punti artistici sono più o meno dipendenti dalla qualità dell'esecuzione tecnica. E' particolarmente importante che i punteggi artistici per:

1. Ritmo, Energia, Elasticità
2. Armonia fra Cavallo e Cavaliere
4. Grado di difficoltà

siano strettamente correlati al punteggio tecnico.

Ma anche i punteggi per :

3. Coreografia
4. Interpretazione della Musica

possono essere negativamente influenzati in caso di resistenza, disobbedienza, o disturbi di vario genere nell'esecuzione della prova.

Deduzioni dal punteggio Artistico:

Tempo: Nel caso la prova risulti chiaramente troppo lunga o troppo corta rispetto al tempo stabilito, ogni giudice detraerà due punti dal totale del punteggio artistico. Un errore di minore entità, come ad esempio 10 secondi, andrà trattato con generosità e quindi senza penalizzare il punteggio, specialmente nel caso si siano presentate circostanze inusuali (come eventi esterni o cattive condizioni del fondo).

Errori: per tutti i tipi di errori si fa riferimento al manuale FEI Dressage Rules, Art. 430.

Musica: nel caso non si adatti alle andature, alle transizioni o al saluto finale, il voto per la musica deve essere abbassato.

Vedere oltre per quanto riguarda le omissioni o gli errori di esecuzione.

Esecuzione dei movimenti:

Alt: il primo e l'ultimo alt e il saluto devono avvenire lungo la linea di centro, in direzione della C.

Passo: il passo deve essere mostrato lungo almeno 20 metri senza interruzione. Al suo interno, laddove il passo è presentato riunito, possono essere presentate delle piroette al passo.

Controcambiamenti di mano in appoggiata.

- **Trotto:** i controcambiamenti di mano al trotto sono sempre permessi. Le angolazioni sono a discrezione del cavaliere.
- **Galoppo:** per gli Juniores è consentito solo un controcambiamento di mano al galoppo. Divengono totalmente leciti a partire dal freestyle livello Young Riders.
- L'angolazione delle appoggiate è a discrezione del cavaliere, ma non deve essere più ripido di quanto consentito dal test standard a cui la ripresa freestyle fa riferimento.

Travers/Renvers: Sono consentiti a titolo coreografico, ma non sostituiscono le appoggiate richieste.

Piroette al galoppo: Le piroette al galoppo (mezze o intere) devono essere presentate a entrando da una linea retta e uscendo sulla stessa linea retta, al galoppo riunito.

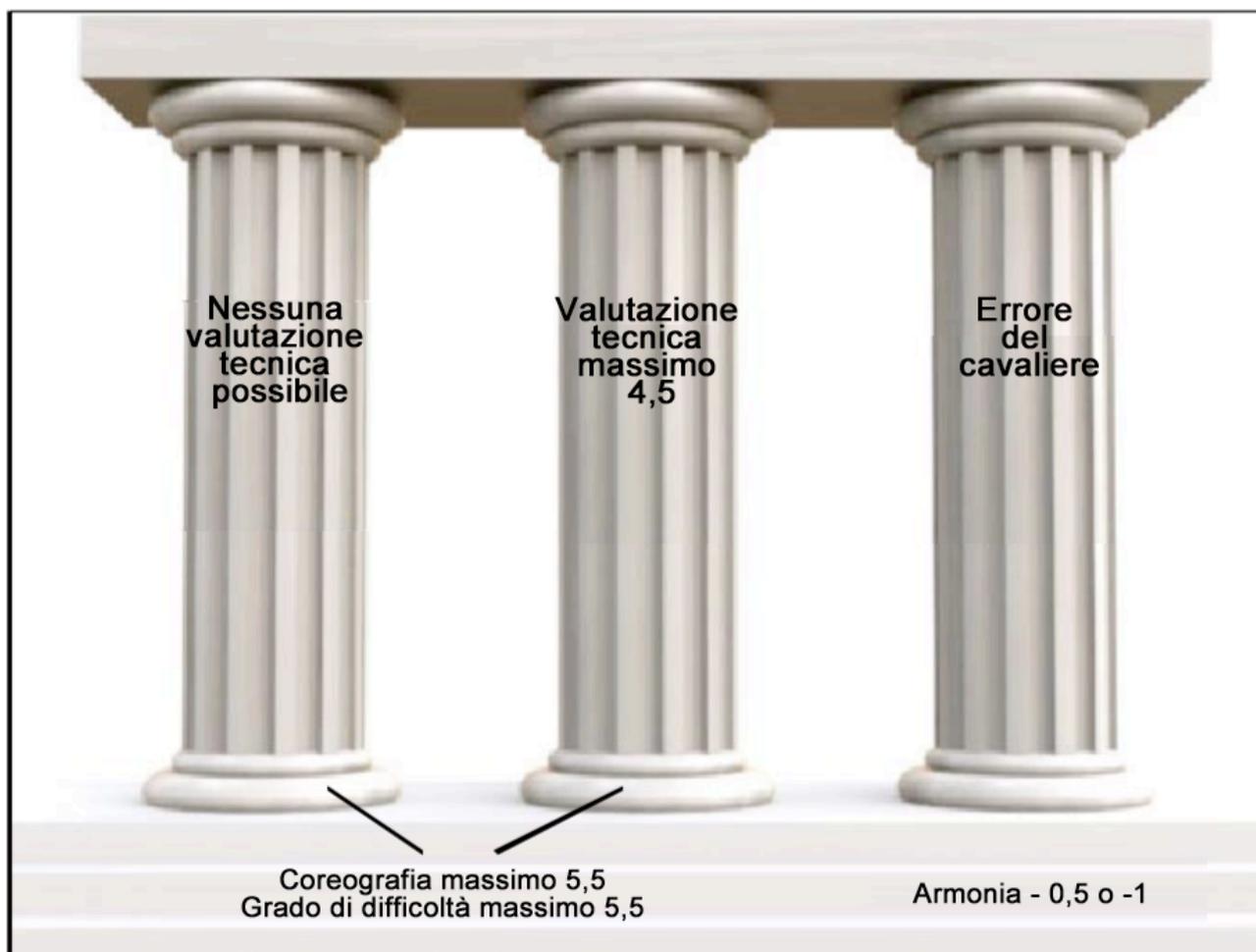
- Le piroette al galoppo che partono o terminano con un alt, il passo, o il piaffe non verranno considerate come piroette, e non riceveranno un punteggio tecnico. Verranno invece tenute in considerazione per quanto riguarda la coreografia e il grado di difficoltà.
- Le piroette al galoppo in combinazione con le appoggiate non subiranno più penalizzazioni. Comunque, allo scopo di ottenere un alto punteggio tecnico (dal 7 in su) dovranno essere ben eseguite e ben bilanciate.
- Le doppie piroette andranno giudicate come un movimento unico, e quindi non gli si dovrà attribuire un punteggio che sia la media di due piroette singole.

Piroette al Piaffe: tali piroette, da presentare in più rispetto al piaffe richiesto con minimo 10 battute in dirittura, riceveranno una valutazione tecnica secondo i normali criteri del piaffe.

Appoggiate in Passage: Anche queste, da presentare in più rispetto al passage richiesto di 20 metri su linea dritta, riceveranno una valutazione tecnica secondo i normali criteri del passage.

Le Piroette al Passage e le appoggiate in passage verranno prese in considerazione per quanto riguarda il grado di difficoltà solo se ben eseguite (dal 7 in su)

Deduzioni in caso di omissioni o di esecuzione errata



I. Omissioni o movimenti di categoria superiore al consentito (non viene attribuito alcun voto tecnico)

Omissioni:

Se un movimento obbligatorio viene completamente e **deliberatamente** dimenticato, il giudice deve dare uno zero (0)

I punteggi per coreografia e grado di difficoltà non possono eccedere il 5.5. E' facoltà del giudice scendere ulteriormente con questi due punteggi nel caso venga omesso più di un movimento.

Movimenti di categoria superiore:

Se un concorrente mostra deliberatamente dei movimenti di categoria superiore non previsti dal testo della ripresa, non verrà attribuito alcun punteggio tecnico.

I punteggi di coreografia e grado di difficoltà non potranno eccedere il 5.5. E' facoltà del giudice scendere ulteriormente con questi due punteggi nel caso venga presentato **deliberatamente** più di un movimento di categoria superiore.

Il binomio che presenta movimenti di categoria superiore non verrà più eliminato.

Esempi di movimenti di categoria superiore:

Pony: Cambi al volo, appoggiate al galoppo, piroette al galoppo, piaffe, passage.

Junior: Piroette al galoppo, piaffe, passage.

Young Rider: Cambi in serie a due o a un tempo, piaffe, passage.

Intermediate I: Cambi in serie tempi-tempi, piaffe, passage.

Grand Prix: Arie alte, galoppo all'indietro

II. Errori di esecuzione di vario genere

(ossia un movimento è stato presentato, ma in forma sbagliata e quindi deve essere attribuire un punteggio tecnico)

Nel caso i seguenti movimenti vengano deliberatamente presentati (non siano quindi frutto di un errore), il voto per l'esecuzione tecnica **non può andare oltre il 4,5**.

La coreografia e il grado di difficoltà invece **non potranno eccedere il 5,5**. E' facoltà del giudice scendere ulteriormente nel caso che più di un movimento venga eseguito in modo sbagliato, sempre nel caso ciò sia fatto deliberatamente e non per errore.

1. Eccedere deliberatamente da quanto richiesto

(indipendentemente dal fatto che il movimento in sé sia stato correttamente eseguito: niente voti mediati!!)

Pony:

- oltre mezza piroetta al passo (> 180°)

Junior:

- oltre mezza piroetta al passo (> 180°)

- cambi al volo in sequenze da 4 tempi o meno (voto insufficiente per tutti i cambi al volo)

- Più di un controcambiamento di mano al galoppo (voto insufficiente per tutte le appoggiate al galoppo, a destra e a sinistra)

Young Rider:

- oltre mezza piroetta al galoppo (>180°)

- cambi al volo in sequenze a due tempi o ogni tempo (vedi la parte I: Movimenti di categoria superiore)

Intermediate I:

- oltre una singola piroetta al galoppo (>360°)

- cambi al volo ogni tempo (vedi la parte I: Movimenti di categoria superiore)

Grand Prix:

- oltre due piroette al galoppo (più di due piroette di 360°, in un unico movimento)

2. Esecuzione non secondo le regole

(nel caso sia fatto **deliberatamente**, senza mostrare il movimento corretto nemmeno una volta)

Andature:

- Passo mostrato solo come movimento chiaramente laterale, sotto forma di appoggiata o spalla in dentro, e non eseguito su linee dritte o curve

- Trotto allungato eseguito solo lungo un cerchio

- Galoppo riunito senza mostrare una volta di 8 metri (mov. 13 del Pony Freestyle)

Movimenti:

- Piaffe mostrato solo durante una piroetta

- Passage mostrato solo durante un'appoggiata

3. Esecuzione al di sotto delle richieste:

(se fatto **deliberatamente**, senza aver mostrato il movimento in modo corretto nemmeno una volta)

- chiaramente meno di 20 metri di passo consecutivi o di passage consecutivi

- chiaramente meno di 10 battute di piaffe in dirittura

- mezza piroetta invece di una piroetta intera

- numero insufficiente di cambi in serie

Non mostrare il corretto numero di cambi a causa di un errore o di una resistenza del cavallo non ridurrà i voti per la coreografia e per il grado di difficoltà ma ridurrà il voto per l'armonia.

III: Errori del cavaliere

(Deduzione nel voto dell'Armonia = il voto relativo al cavaliere)

Nel caso avvenga quanto segue, il voto dell'armonia deve essere abbassato di **0,5**. Il giudice dovrà detrarre **1,0** punti nel caso il cavaliere cerchi di influenzare il pubblico con le mani più di frequente:

- Influenzare il pubblico con la mano
- Togliere il copricapo

I movimenti relativi dovranno essere giudicati sul piano tecnico come sempre, a meno che il cavaliere non solleciti il cavallo con il copricapo. In tal caso si passerà ad un punteggio tecnico insufficiente per il movimento in questione.

Traduzione di Norma Ridi e Laura Conz