

PROMOTION DRESSAGE

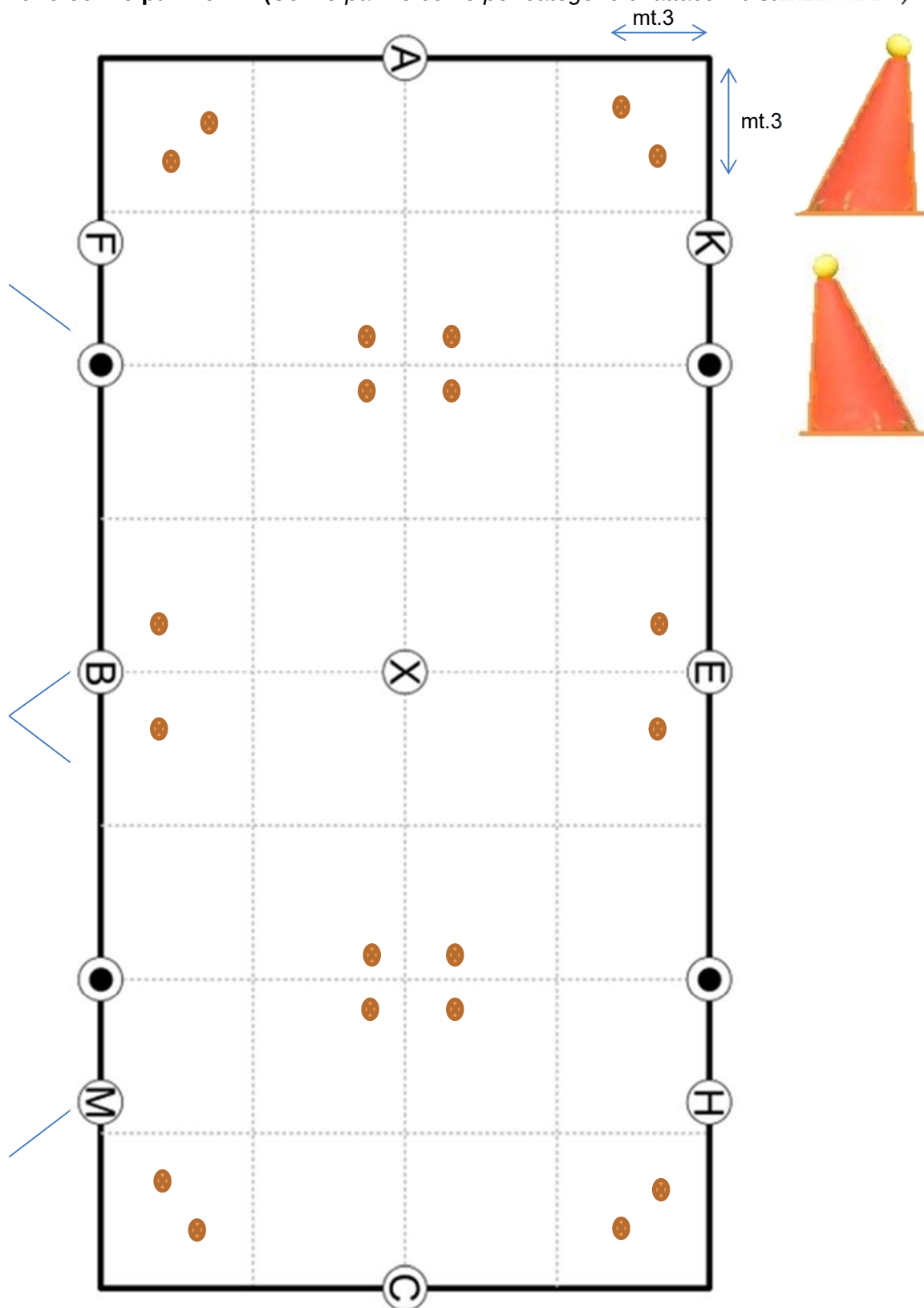
GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

CATEGORIE LUDICHE

RETTANGOLO 20X40 CON CONI PER PROVA DI PRECISIONE

Valida per combinata con E50 – E100

● Posizione coni e palline - (Coni e palline come per categorie di attacchi distanza mt 3-4)



La prova di precisione consiste nella esecuzione del grafico E50 (o E70 o E100) nel rettangolo con montati i coni di riferimento. per ogni pallina caduta o cono abbattuto 3 punti di penalità da sottrarre al punteggio complessivo conseguito)



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

		SCHEDA GRAFICO 1 L - CAT. LUDICA Ripresa E 50 Ed. 2006/Rev. 2017 -Non qualificante – Rettangolo 20x40	NOTE
1.	A C	Entrare al trotto di lavoro e procedere sulla linea di centro senza alt Pista a mano sinistra	
2.	HB BE EM MC	Mezza diagonale al trotto di lavoro Mezzo circolo a destra di 20 m. di diametro Mezza diagonale al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
3.	CHE E	Passo medio** Cambiamento trasversale al passo medio	
4.	X BFA	Transizione al trotto di lavoro Pista a mano destra Trotto di lavoro	
5.	A Tra X e F	Circolo a destra di 20 m. di diametro al trotto di lavoro Partire al galoppo di lavoro destro Proseguire nel circolo fino ad A	
6.	AK KX X	Galoppo di lavoro Cambiamento diagonale al galoppo di lavoro Transizione al trotto di lavoro	
7.	XM MC	Mezza diagonale al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
8.	C Tra X e M	Circolo a sinistra di 20 m. di diametro al trotto di lavoro Partire al galoppo di lavoro sinistro Proseguire nel circolo fino ad C	
9.	CH HX X	Galoppo di lavoro Cambiamento diagonale al galoppo di lavoro Transizione al trotto di lavoro	
10.	XF A	Mezza diagonale al trotto di lavoro Linea di centro	
11.	AX Tra X e G	Trotto di lavoro Alt- Immobilità- Saluto (al centro dei 4 con)	

Uscire in A al passo a redini lunghe

** Il passo medio richiede una moderata distensione dell'incollatura pur mantenendo un contatto leggero e morbido, lasciando avanzare il cavallo con falcate regolari e attive. **Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato**

VOTI D'INSIEME (da 0 a10 per ciascun voto)		PUNTI	COEFF	OSSERVAZIONI GENERALI
1	Corretto impiego delle andature (regolarità fluidità e franchezza dei movimenti)		1	
2	Il contatto (capacità del cavaliere di mantenere un contatto costante e leggero con un atteggiamento del cavallo/pony naturale)		2	
3	Impulso (abilità nel mantenere un impulso costante ed energico in tutte le figure ed esercizi)		2	
4	Esecuzione delle transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)		2	
5	Precisione del grafico e disegno delle figure ed esercizi simmetria degli esercizi		4	
6	Posizione e assetto del cavaliere		4	
7	Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti, accuratezza e precisione		4	

Punteggio max totale

190

A dedurre:

PENALITA'

Per ogni cono abbattuto o pallina caduta 3 punti di penalità da dedurre al punteggio conseguito

ERRORI DI PERCORSO O DI RIPRESA

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice _____



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

		SCHEDA GRAFICO 2L – CAT. LUDICA Ripresa E 60 Ed. 2016/Rev. 2017 - Non qualificante - Rettangolo 20 x 40	NOTE
1.	A C	Entrare al trotto di lavoro e procedere sulla linea di centro senza alt Pista a mano destra	
2.	CMF F BM	Trotto di lavoro Mezza volta a destra di 10 m. di diametro e rientrare sulla pista in B Trotto di lavoro	
3.	Tra M e C	Partire al galoppo a sinistra	
4.	C CHE	Circolo a sinistra di 20 m. di diametro al galoppo di lavoro Galoppo di lavoro	
5.	E	Trotto di lavoro	
6.	K EH	Mezza volta a sinistra di 10 m. di diametro e rientrare sulla pista in E Trotto di lavoro	
7.	Tra H e C	Partire al galoppo di lavoro destro	
8.	C CMB	Circolo a destra di 20 m. di diametro al galoppo di lavoro Galoppo di lavoro	
9.	B F	Trotto di lavoro Passo medio*	
10.	FA	Passo medio* Linea di centro	
11.	AX Tra X e G	Passo medio* Alt- Immobilità- Saluto (al centro dei quattro con)	

Uscire in A al passo a redini lunghe

* Il passo medio richiede una moderata distensione dell'incollatura pur mantenendo un contatto leggero e morbido, lasciando avanzare il cavallo con falcate regolari e attive.

Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

VOTI D'INSIEME (da 0 a10 per ciascun voto)		PUNTI	COEFF	OSSERVAZIONI GENERALI
1	Corretto impiego delle andature (regolarità fluidità e franchezza dei movimenti)		1	
2	Il contatto (capacità del cavaliere di mantenere un contatto costante e leggero con un atteggiamento del cavallo/pony naturale		2	
3	Impulso (abilità nel mantenere un impulso costante ed energico in tutte le figure ed esercizi)		2	
4	Esecuzione delle transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)		4	
5	Precisione del grafico e disegno delle figure ed esercizi simmetria degli esercizi		4	
6	Posizione e assetto del cavaliere		4	
7	Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti, accuratezza e precisione		4	

Punteggio max totale

190

A dedurre:

PENALITA'

Per ogni cono abbattuto o pallina caduta 3 punti di penalità da dedurre al punteggio conseguito

ERRORI DI PERCORSO O DI RIPRESA

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice _____



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

		GRAFICO 3L – CAT. LUDICA Ripresa E 70 Ed. 2006/Rev. 2017–Non qualificante - Rettangolo 20x40	NOTE
1.	A C	Entrare al trotto di lavoro e procedere sulla linea di centro senza alt Pista a mano sinistra	
2.	CHE E EKAF	Trotto di lavoro Circolo a sinistra di 20 m. di diametro Trotto di lavoro	
3.	FXH	Cambiamento diagonale allungando qualche falcata	
4.	HCMB B BFA	Trotto di lavoro Circolo a destra di 20 m. di diametro al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
5.	A AKX XMC	Passo medio* Cambiamento diagonale al passo medio* Trotto di lavoro	
6.	Tra C e H HEKAF	Partire al galoppo di lavoro sinistro Galoppo di lavoro	
7.	FX X XH HC	Cambiamento diagonale al galoppo di lavoro Trotto di lavoro Mezza diagonale al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
8.	Tra C e M MBFAK	Partire al galoppo di lavoro destro Galoppo di lavoro	
9.	KX X XM MCH	Cambiamento diagonale al galoppo di lavoro Trotto di lavoro Mezza diagonale al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
10.	HXF FA A	Cambiamento diagonale allungando qualche falcata Trotto di lavoro Linea di Centro	
11.	AX Tra X e G	Trotto di lavoro Alt- Immobilità- Saluto (al centro dei 4 coni)	

Uscire in A al passo a redini lunghe

* Il passo medio richiede una moderata distensione dell'incollatura pur mantenendo un contatto leggero e morbido, lasciando avanzare il cavallo con falcate regolari e attive. Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

VOTI D'INSIEME (da 0 a 10 per ciascun voto)		PUNTI	COEFF	OSSERVAZIONI GENERALI
1	Corretto impiego delle andature (regolarità fluidità e franchezza dei movimenti)		1	
2	Il contatto (capacità del cavaliere di mantenere un contatto e leggero con un atteggiamento del cavallo/pony naturale)		2	
3	Impulso (abilità nel mantenere un impulso costante ed energico in tutte le figure ed esercizi)		2	
4	Esecuzione delle transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)		4	
5	Precisione del grafico e disegno delle figure ed esercizi simmetria degli esercizi		4	
6	Posizione e assetto del cavaliere		4	
7	Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti, accuratezza e precisione		4	

Punteggio max totale

190

A dedurre:

PENALITA'

Per ogni cono abbattuto o pallina caduta 3 punti di penalità da dedurre al punteggio conseguito

ERRORI DI PERCORSO O DI RIPRESA

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice _____



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

		GRAFICO 4L – CAT. LUDICA	NOTE
		Ripresa E 80 Ed. 2006/Rev. 2017 - Non qualificante - Rettangolo 20 x 40 o 20 x 60	
1.	A C	Entrare al trotto di lavoro e procedere sulla linea di centro senza alt Pista a mano destra	
2.	MXK KA	Cambiamento diagonale allungando qualche falcata Trotto di lavoro	
3.	A Prima di K	Circolo a sinistra di 20 m. di diametro Passata la linea di centro partire al galoppo di lavoro sinistro Proseguire nel circolo fino a A	
4.	AF FM MCH	Galoppo di lavoro Proseguire sulla pista allungando qualche falcata Trotto di lavoro	
5.	H HX	Passo medio* Cambiamento diagonale al passo medio*	
6.	X XF	Trotto di lavoro Mezza diagonale al trotto di lavoro E proseguire fino a A	
7.	A Prima di F	Circolo a destra di 20 metri di diametro Passata la linea di centro partire al galoppo di lavoro destro Proseguire nel circolo fino a A	
8.	AK KH	Galoppo di lavoro Proseguire sulla pista allungando qualche falcata	
9.	H HCM	Trotto di lavoro Trotto di lavoro	
10.	MBF FA A	Proseguire sulla pista allungando qualche falcata Trotto di lavoro Linea di centro	
11.	AX Dopo X	Trotto di lavoro Alt- Immobilità- Saluto (al centro dei 4 coni)	

Uscire in A al passo a redini lunghe

* Il passo medio richiede una moderata distensione dell'incollatura pur mantenendo un contatto leggero e morbido, lasciando avanzare il cavallo con falcate regolari e attive.

Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

VOTI D'INSIEME (da 0 a 10 per ciascun voto)		PUNTI	COEFF	OSSERVAZIONI GENERALI
1	Corretto impiego delle andature (regolarità fluidità e franchezza dei movimenti)		1	
2	Il contatto (capacità del cavaliere di mantenere un contatto costante e leggero con un atteggiamento del cavallo/pony naturale)		2	
3	Impulso (abilità nel mantenere un impulso costante ed energico in tutte le figure ed esercizi)		2	
4	Esecuzione delle transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)		4	
5	Precisione del grafico e disegno delle figure ed esercizi simmetria degli esercizi		4	
6	Posizione e assetto del cavaliere		4	
7	Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti, accuratezza e precisione		4	

Punteggio max totale

190

A dedurre:

PENALITA'

Per ogni cono abbattuto o pallina caduta 3 punti di penalità da dedurre al punteggio conseguito

ERRORI DI PERCORSO O DI RIPRESA

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice _____



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

GRAFICO 5L – CAT. LUDICA			NOTE
Ripresa E 100 Ed. 2006/Rev. 2017 – Rettangolo 20 x 40 oppure 20 x 60			
1.	A Tra A ed X C	Entrare al trotto di lavoro Alt - immobilità – saluto Partire al trotto di lavoro (al centro dei 4 coni) Pista a mano sinistra	
2.	CH HK KAF	Trotto di lavoro Serpentina semplice al trotto di lavoro Toccando la linea di quarto Trotto di lavoro	
3.	FXH	Cambiamento diagonale al trotto allungando qualche falcata	
4.	HCM MF FA	Trotto di lavoro Serpentina semplice al trotto di lavoro toccando la linea di quarto Trotto di lavoro	
5.	A	Partire al galoppo di lavoro destro e circolo a destra di 20 m. di diametro	
6.	EHC CMB	Galoppo di lavoro Trotto di lavoro	
7.	Prima di BBK KA	Transizione al passo medio* Cambiamento diagonale al passo medio* Trotto di lavoro	
8.	A	Partire al galoppo di lavoro sinistro e circolo a sinistra di 20 m. di diametro	
9.	BM MCH	Galoppo di lavoro Trotto di lavoro	
10.	HXF FA	Cambiamento diagonale al trotto allungando qualche falcata Trotto di lavoro	
11.	A AX Dopo X	Linea di centro Trotto di lavoro Alt- Immobilità- Saluto (al centro dei 4 coni)	

Uscire in A al passo a redini lunghe

* Il passo medio richiede una moderata distensione dell'incollatura pur mantenendo un contatto leggero e morbido, lasciando avanzare il cavallo con falcate regolari e attive.
Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

VOTI D'INSIEME (da 0 a 10 per ciascun voto)		PUNTI	COEFF	OSSERVAZIONI GENERALI
1	Corretto impiego delle andature (regolarità fluidità e franchezza dei movimenti)		1	
2	Il contatto (capacità del cavaliere di mantenere un contatto e leggero con un atteggiamento del cavallo/pony naturale)		2	
3	Impulso (abilità nel mantenere un impulso costante ed energico in tutte le figure ed esercizi)		2	
4	Esecuzione delle transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)		4	
5	Precisione del grafico e disegno delle figure ed esercizi degli esercizi		4	
6	Posizione e assetto del cavaliere		4	
7	Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti, accuratezza e precisione		4	

Punteggio max totale 190

A dedurre:

PENALITA'

Per ogni cono abbattuto o pallina caduta 3 punti di penalità da dedurre al punteggio conseguito

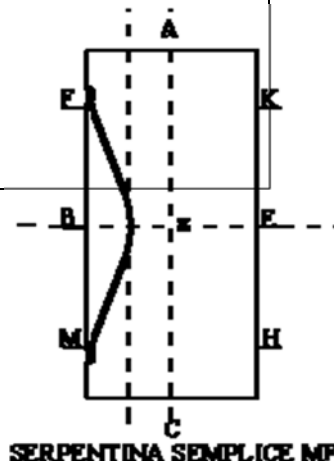
ERRORI DI PERCORSO O DI RIPRESA

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice _____





PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

SCHEDA GRAFICO NR. 1 - Categoria serie «E200-E300-E400»

Descrizione	coeff	punti	note
Entrare in A al trotto di lavoro			
1- Serpentina al trotto di lavoro			
2- Transizione al passo			
3- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità			
4- Partenza al trotto di lavoro 5-Transizione al passo			
5-Transizione al passo			
6- Alt, passi indietro in corridoio			
7- Partenza al trotto di lavoro			
8- Partenza al galoppo dx e circolo di 20 mt			
9. Transizione al trotto di lavoro			
10-Partenza al galoppo sx e circolo di 20 mt			
11-Transizione al trotto di lavoro			
12- Transizione al passo			
13- Corridoio a L al passo (girata a dx)			
14- Partenza al trotto di lavoro e girata a sx			
15-Transizione al passo			
16-Alt e trasferimento oggetto			
17-Partenza al trotto di lavoro			
18-transizione al passo			
19-Corridoio a L al passo (girata a sx)			
20-Partenza al trotto di lavoro			
21-serpentina al trotto di lavoro			
22. Linea di centro in X Alt - immobilità – saluto			

Uscire in A al passo a redini lunghe

Punti di insieme			
1) Corretto impiego delle andature (regolarità e costanza dell'impulso/attività con fluidità e franchezza dei movimenti)			
2) Transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)			
3) Precisione nel disegno			
4) Posizione del cavaliere e assetto	2		
5) Correttezza nell' impiego degli aiuti (leggerezza del contatto, direzione ed equilibrio)	2		

punti totali

290

Da dedurre punti per Errore di grafico o ripresa come da Reg. Nazionale in vigore



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

SCHEDA GRAFICO NR. 2 - Categoria «F»

Descrizione	coeff	punti	note
Entrare in A al trotto di lavoro			
1- Serpentina Semplice al galoppo sinistro			
2- Transizione al passo			
3- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità			
4- Partenza al trotto di lavoro			
5-Transizione al passo			
6-Alt, passi indietro in corridoio			
7-Partenza al trotto di lavoro			
8-Partenza al galoppo dx e circolo di 15 mt			
9-Cambio di galoppo semplice			
10-Circolo di 15 mt al galoppo sx			
11-Transizione al passo			
12-Corridoio a L al passo riunito (girata a dx)			
13-Partenza al galoppo sx			
14-Alt			
15-Trasferimento oggetto e ripartenza al galoppo sx			
16-Transizione al passo			
17-Corridoio a L al passo riunito (girata a sx)			
18-Partenza al galoppo dx			
19. Linea di centro in X Alt - immobilità – saluto			

Uscire in A al passo a redini lunghe

Punti di insieme			
1) Corretto impiego delle andature (regolarità e costanza dell'impulso/attività con fluidità e franchezza dei movimenti)			
2) Transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)			
3) Precisione nel disegno			
4) Posizione del cavaliere e assetto	2		
5) Correttezza nell' impiego degli aiuti (leggerezza del contatto, direzione ed equilibrio)	2		

punti totali

260

Da dedurre punti per Errore di grafico o ripresa come da Reg. Nazionale in vigore



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

SCHEDA GRAFICO NR. 3 - Categoria «M»

Descrizione	coeff	punti	note
Entrare in A al trotto di lavoro			
1- Serpentina Doppia a 6 mt			
2- Transizione al passo			
3- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità			
4-Partenza al galoppo dx			
5-Transizione al passo			
6- Alt, passi indietro			
7- Partenza al galoppo dx			
8-Aggiramento di due pilieri (dx-sx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)			
9- Transizione al passo			
10- Corridoio al passo riunito (girata a dx)			
11-Partenza al galoppo dx			
12- Transizione al passo			
13- Appoggiata su barriera a L verso sx (1/4 pir. inversa a sx)			
14- Partenza al galoppo sx			
15-Transizione al passo			
16-Corridoio al passo riunito (girata a sx)			
17-Partenza al galoppo sx			
18- Transizione al passo			
19- Appoggiata su barriera a L verso dx (1/4 pir. diretta a dx)			
20- Partenza al galoppo sx			
21- Aggiramento di due pilieri (sx-dx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)			
22- Transizione al passo			
23- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità			
24-Transizione al galoppo dx			
25- Serpentina Doppia a 6 mt			
26. Linea di centro in X Alt - immobilità – saluto			

Uscire in A al passo a redini lunghe

Punti di insieme			
1) Corretto impiego delle andature (regolarità e costanza dell'impulso/attività con fluidità e franchezza dei movimenti)			
2) Transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)			
3) Precisione nel disegno			
4) Posizione del cavaliere e assetto	2		
5) Correttezza nell' impiego degli aiuti (leggerezza del contatto, direzione ed equilibrio)	2		

punti totali

330

Da dedurre punti per Errore di grafico o ripresa come da Reg. Nazionale in vigore



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

SCHEDA GRAFICO NR. 4 - Categoria «D»

Descrizione	coeff	punti	note
Entrare in A al trotto di lavoro			
1- Serpentina Doppia a 6 mt			
2- Transizione al passo			
3- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità			
4- Partenza al galoppo dx			
5-Alt, passi indietro a slalom			
6- Partenza al galoppo dx			
7- Aggiramento di due pilieri (dx-sx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)			
8- Mezza volta obbligata al galoppo dx			
9- Transizione al passo			
10- Appoggiata su barriera verso sx			
11- Partenza al galoppo sx			
12-Mezza volta obbligata al galoppo sx			
13-Transizione al passo			
14-Appoggiata su barriera verso dx			
15-Partenza al galoppo sx			
16- Aggiramento di due pilieri (sx-dx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)			
17- Transizione al passo			
18- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità			
19-Partenza al galoppo dx			
20-Serpentina Doppia a 6 mt			
21. Linea di centro in X Alt - immobilità – saluto			

Uscire in A al passo a redini lunghe

Punti di insieme			
1) Corretto impiego delle andature (regolarità e costanza dell'impulso/attività con fluidità e franchezza dei movimenti)			
2) Transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)			
3) Precisione nel disegno			
4) Posizione del cavaliere e assetto	2		
5) Correttezza nell' impiego degli aiuti (leggerezza del contatto, direzione ed equilibrio)	2		

punti totali

280

Da dedurre punti per Errore di grafico o ripresa come da Reg. Nazionale in vigore



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

SCHEDA GRAFICO NR. 5 - Categoria «GP»

Descrizione	coeff	punti	note
Entrare in A al galoppo riunito			
1- Serpentina Parallela a 6 mt al galoppo riunito			
2- Transizione al trotto			
3- Passage			
4-Transizione al piaffe			
5- Passage			
6- partenza al galoppo riunito sx			
7- Alt, passi indietro a slalom			
8- Partenza al galoppo dx			
9- Aggiramento di due pilieri (dx-sx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)			
10- Mezza piroetta obbligata al galoppo dx			
11-Transizione al passo			
12-Appoggiata su barriera verso sx			
13-Partenza al galoppo sx			
14-Mezza pirouette obbligata al galoppo sx			
15-Transizione al passo			
16-Appoggiata su barriera verso dx			
17-Partenza al galoppo sx			
18- Aggiramento di due pilieri (sx-dx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)			
19- Transizione al trotto			
20- Passage			
21-Transizione al piaffe			
22 Passage			
23-Partenza al galoppo dx			
24-Serpentina Parallela a 6 mt al galoppo riunito			
25. Linea di centro in X Alt - immobilità – saluto			

Uscire in A al passo a redini lunghe

Punti di insieme			
1) Corretto impiego delle andature (regolarità e costanza dell'impulso/attività con fluidità e franchezza dei movimenti)			
2) Transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)			
3) Precisione nel disegno			
4) Posizione del cavaliere e assetto	2		
5) Correttezza nell' impiego degli aiuti (leggerezza del contatto, direzione ed equilibrio)	2		

punti totali

320

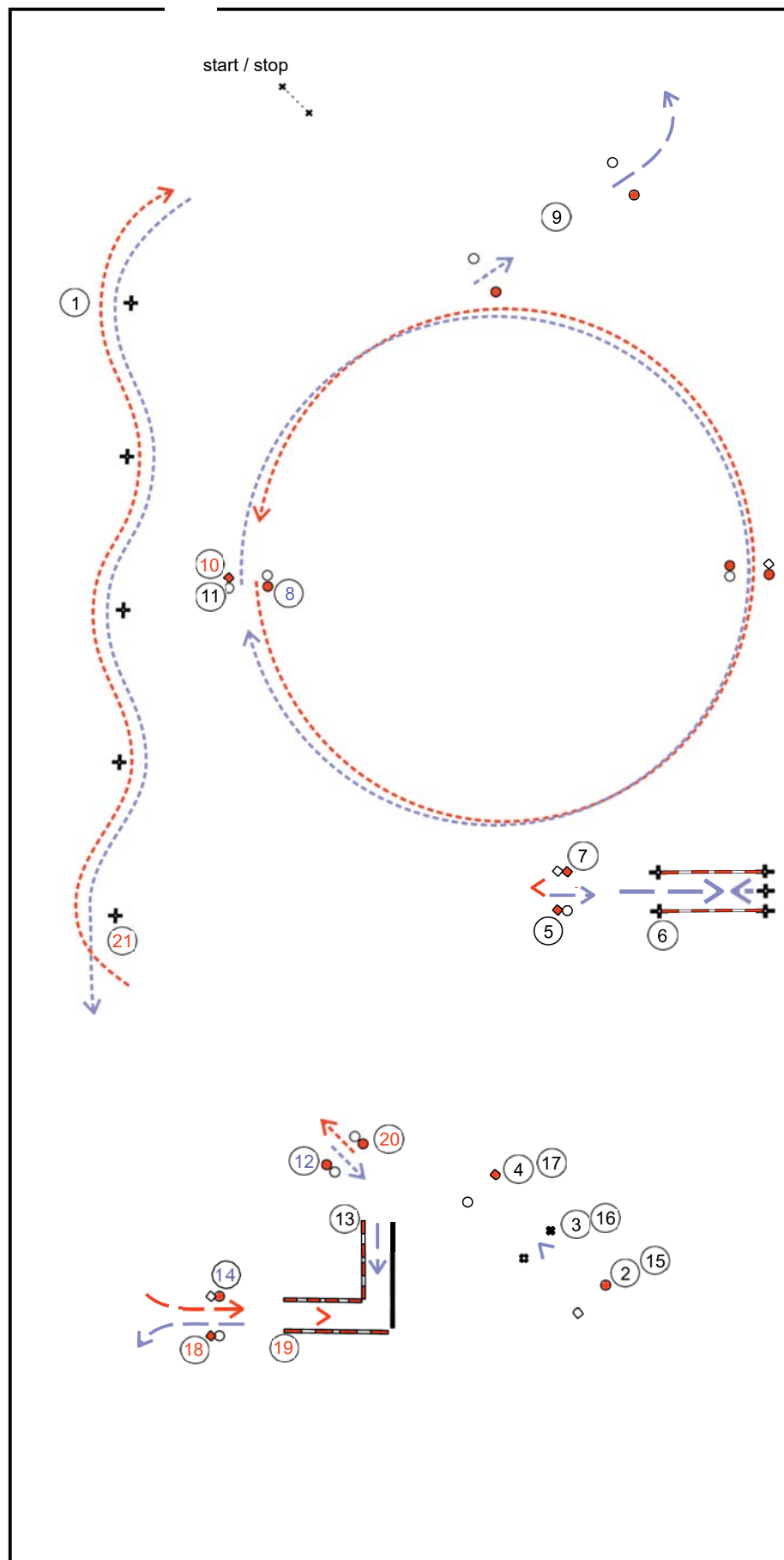
Da dedurre punti per Errore di grafico o ripresa come da Reg. Nazionale in vigore



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

GRAFICO NR. 1 - categoria «E»



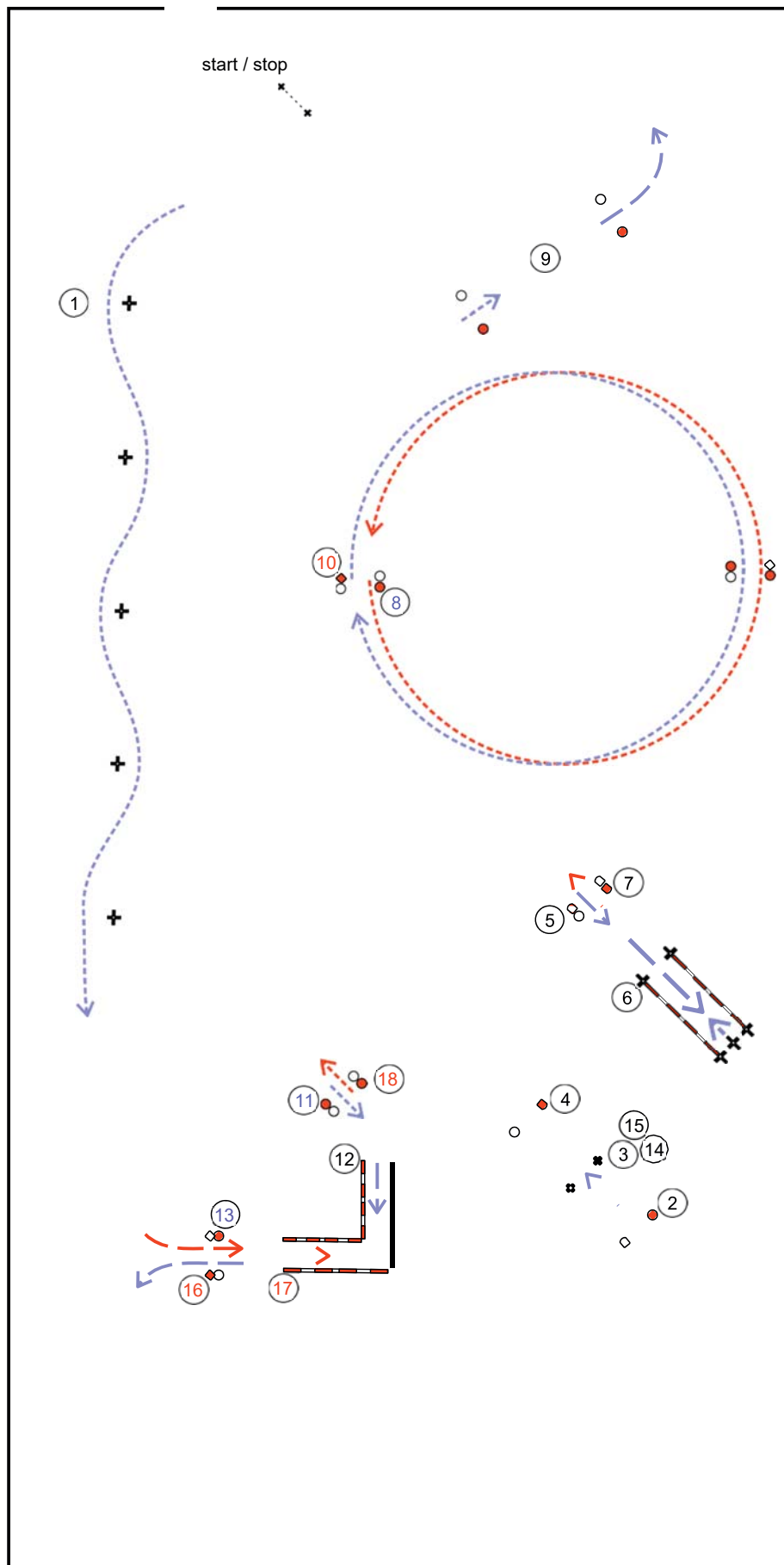
- 1- Serpentina al trotto di lavoro
- 2- Transizione al passo
- 3- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità
- 4- Partenza al trotto di lavoro
- 5- Transizione al passo
- 6- Alt, passi indietro in corridoio
- 7- Partenza al trotto di lavoro
- 8- Partenza al galoppo dx e circolo di 20 mt
- 9- Transizione al trotto di lavoro
- 10- Partenza al galoppo sx e circolo di 20 mt
- 11- Transizione al trotto di lavoro
- 12- Transizione al passo
- 13- Corridoio a L al passo (girata a dx)
- 14- Partenza al trotto di lavoro e girata a sx
- 15- Transizione al passo
- 16- Alt e trasferimento oggetto
- 17- Partenza al trotto di lavoro
- 18- transizione al passo
- 19- Corridoio a L al passo (girata a sx)
- 20- Partenza al trotto di lavoro
- 21- serpentina al trotto di lavoro



PROMOTION DRESSAGE

GRAFICO PROVA DI PRECISIONE

GRAFICO NR. 2 - Categoria «F»

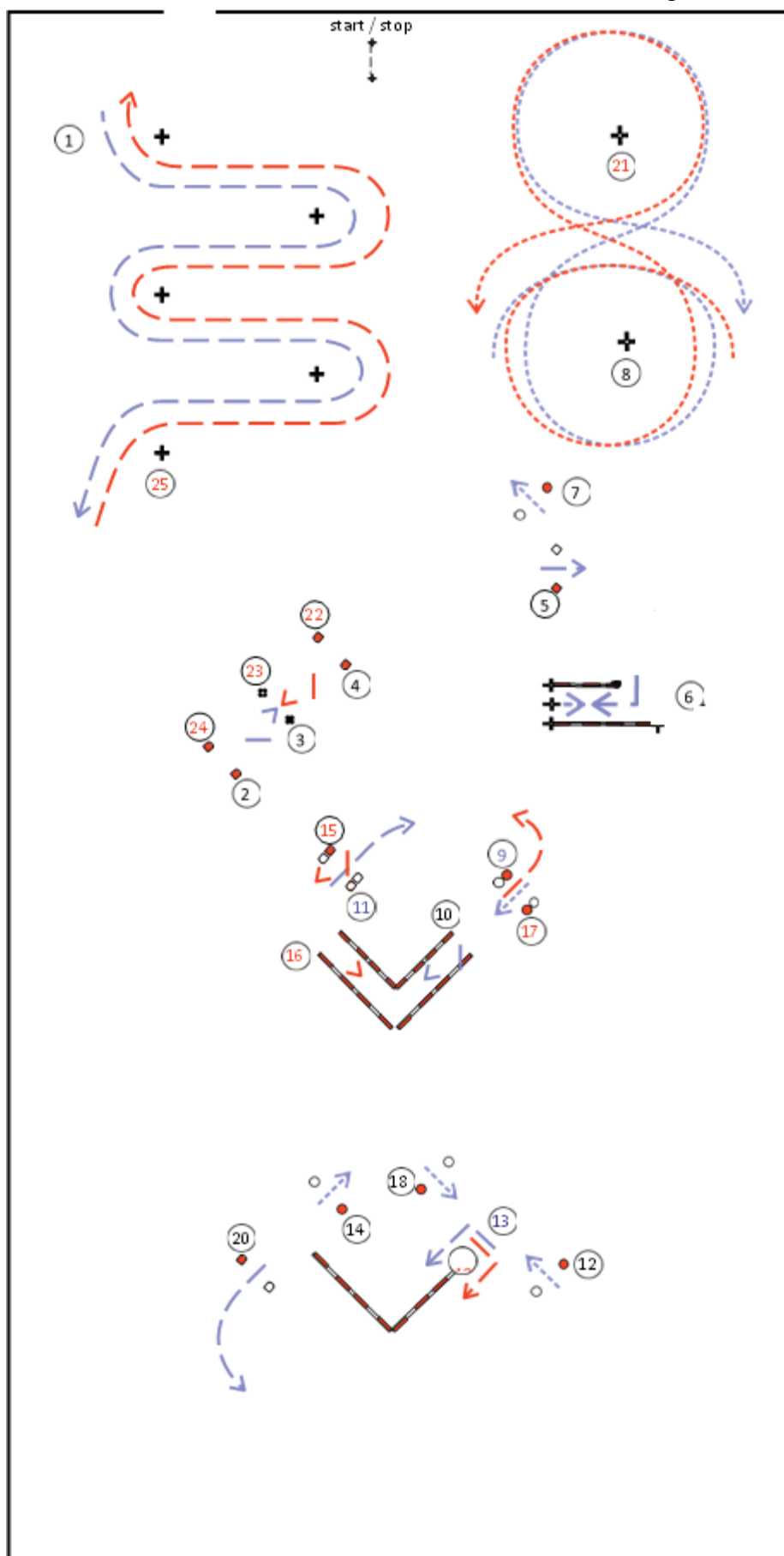


- 1- Serpentina Semplice al galoppo sinistro
- 2- Transizione al passo
- 3- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità
- 4- Partenza al trotto di lavoro
- 5- Transizione al passo
- 6- Alt, passi indietro in corridoio
- 7- Partenza al trotto di lavoro
- 8- Partenza al galoppo dx e circolo di 15 mt
- 9- Cambio di galoppo semplice
- 10- Circolo di 15 mt al galoppo sx
- 11- Transizione al passo
- 12- Corridoio a L al passo riunito (girata a dx)
- 13- Partenza al galoppo sx
- 14- Alt
- 15- Trasferimento oggetto e ripartenza al galoppo sx
- 16- Transizione al passo
- 17- Corridoio a L al passo riunito (girata a sx)
- 18- Partenza al galoppo dx

PROMOTION DRESSAGE

SCHEDE E GRAFICI PROVE DI PRECISIONE

GRAFICO NR. 3 - Categoria «M»



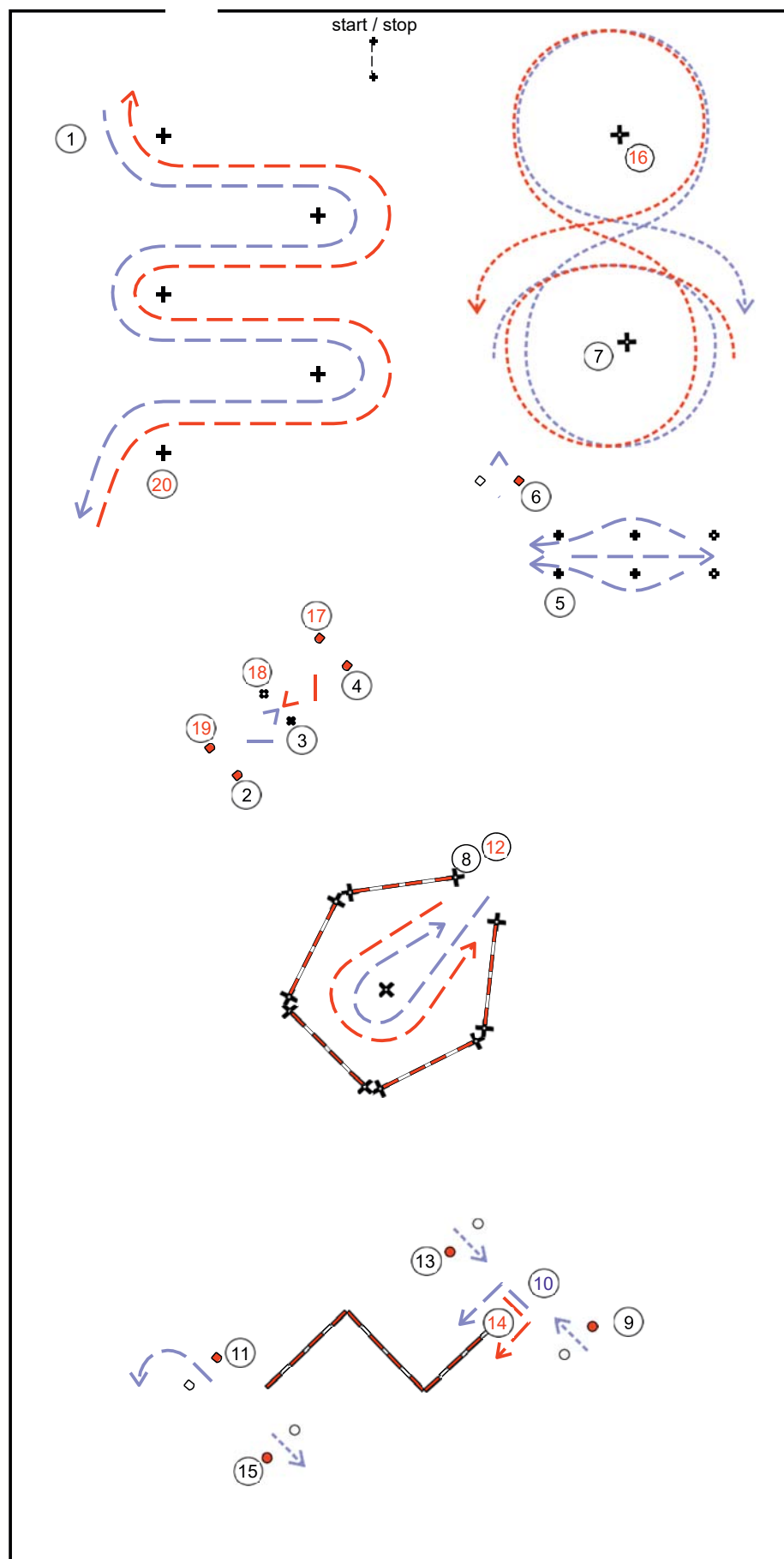
- 1- Serpentina Doppia a 6 mt
- 2- Transizione al passo
- 3- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità
- 4- Partenza al galoppo dx
- 5- Transizione al passo
- 6- Alt, passi indietro
- 7- Partenza al galoppo dx
- 8- Aggrimento di due pilieri (dx-sx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)
- 9- Transizione al passo
- 10- Corridoio al passo riunito (girata a dx)
- 11- Partenza al galoppo dx
- 12- Transizione al passo
- 13- Appoggiata su barriera a L verso sx (1/4 pir. inversa a sx)
- 14- Partenza al galoppo sx
- 15- Transizione al passo
- 16- Corridoio al passo riunito (girata a sx)
- 17- Partenza al galoppo sx
- 18- Transizione al passo
- 19- Appoggiata su barriera a L verso dx (1/4 pir. diretta a dx)
- 20- Partenza al galoppo sx
- 21- Aggrimento di due pilieri (sx-dx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)
- 22- Transizione al passo
- 23- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità
- 24- Transizione al galoppo dx
- 25- Serpentina Doppia a 6 mt



PROMOTION DRESSAGE

SCHEDE E GRAFICI PROVE DI PRECISIONE

GRAFICO NR. 4 - Categoria «D»



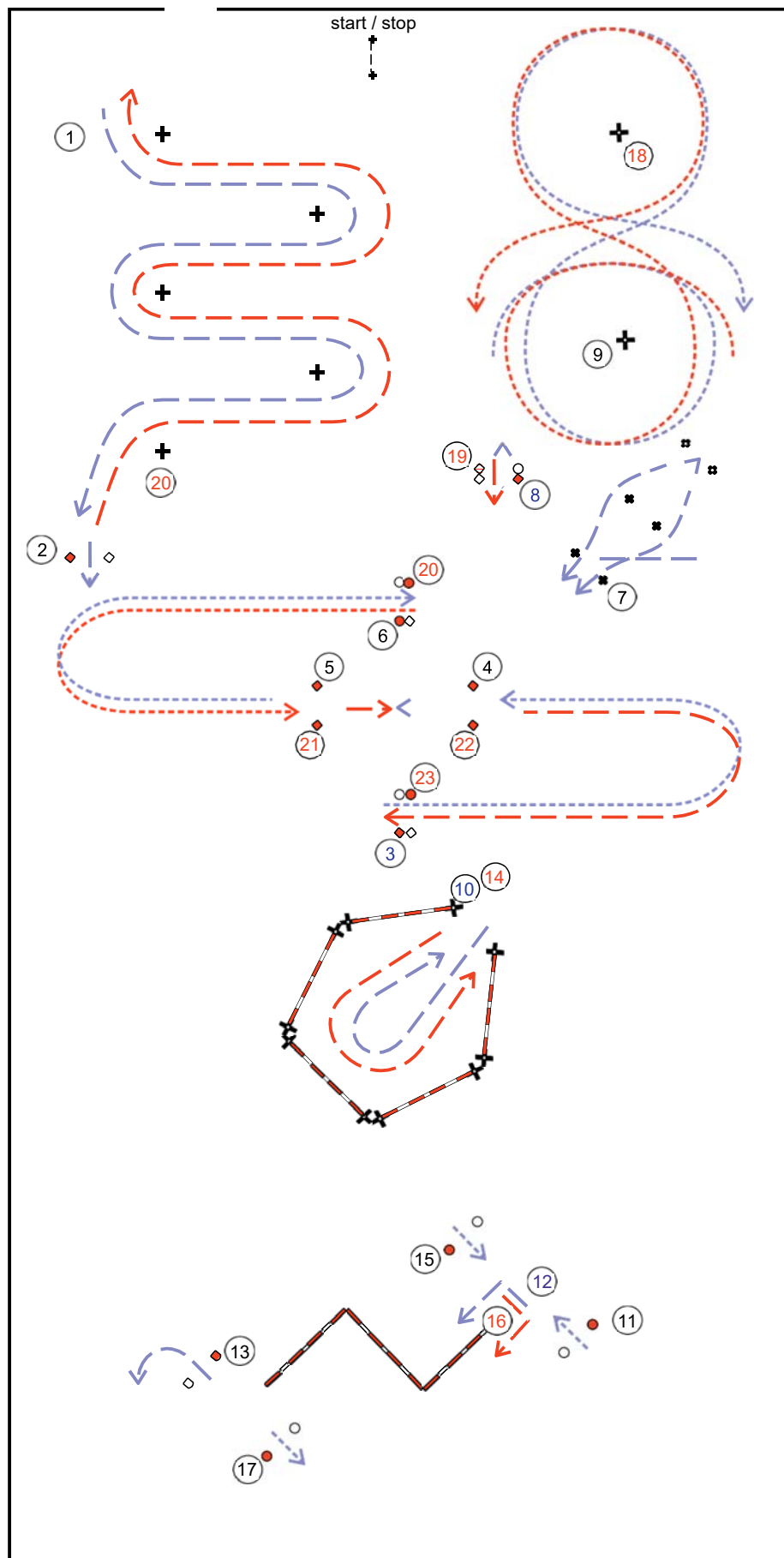
- 1- Serpentina Doppia a 6 mt
- 2- Transizione al passo
- 3- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità
- 4- Partenza al galoppo dx
- 5- Alt, passi indietro a slalom
- 6- Partenza al galoppo dx
- 7- Aggiramento di due pilieri (dx-sx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)
- 8- Mezza volta obbligata al galoppo dx
- 9- Transizione al passo
- 10- Appoggiata su barriera verso sx
- 11- Partenza al galoppo sx
- 12- Mezza volta obbligata al galoppo sx
- 13- Transizione al passo
- 14- Appoggiata su barriera verso dx
- 15- Partenza al galoppo sx
- 16- Aggiramento di due pilieri (sx-dx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)
- 17- Transizione al passo
- 18- Trasferimento Oggetto con Alt Immobilità
- 19- Partenza al galoppo dx
- 20- Serpentina Doppia a 6 mt



PROMOTION DRESSAGE

SCHEDE E GRAFICI PROVE DI PRECISIONE

GRAFICO nr. 5 - Categoria «GP»



1-Serpentina Parallela a 6 mt al galoppo riunito

2-Transizione al trotto

3-Partenza al passage

4-Transizione al piaffe

5-Partenza al passage

6-partenza al galoppo riunito sx

7-Alt, passi indietro a slalom

8- Partenza al galoppo dx

9-Aggiramento di due pilieri (dx-sx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)

10- Mezza pirouette obbligata al galoppo dx

11-Transizione al passo

12-Appoggiata su barriera verso sx

13-Partenza al galoppo sx

14-Mezza pirouette obbligata al galoppo sx

15-Transizione al passo

16-Appoggiata su barriera verso dx

17-Partenza al galoppo sx

18- Aggiramento di due pilieri (sx-dx) posti a 8 mt con due cambi di galoppo in aria nel centro (alla conclusione di ciascuna volta)

19- Transizione al trotto

20-Partenza al passage

21-Transizione al piaffe

22-Partenza al passage

23-Partenza al galoppo dx

24-Serpentina Parallela a 6 mt al galoppo riunito



PROMOTION DRESSAGE

SCHEDE E GRAFICI PROVE DI PRECISIONE

PROMOTION DRESSAGE – LINEE GUIDA

CARATTERISTICHE FONDAMENTALI

L'iniziativa Promotion Dressage è finalizzata ad avvicinare un maggior numero di utenti al DRESSAGE

Si prefigge lo scopo di avvicinare al dressage i tesserati FISE su ponies e cavalli di qualunque tipologia e razza proponendo una formula tecnica propedeutica alla disciplina. Si svolge con formula “combinata” articolata su due prove. Prova di precisione e ripresa di dressage. Fa pertanto riferimento al regolamento dressage con l'unica variante che nella valutazione della prova di precisione di dovrà tener conto delle abilità del cavaliere.

La prova di precisione [suddivisa per CATEGORIE LUDICHE (ID20-ID30-E50-E60-E70-E80-E100), CATEGORIE INTERMEDIE (livelli E_F) CATEGORIE AGONISTICHE (Liv_M_D)], prevede l'esecuzione di esercizi che ripropongono in modo semplificato e guidato da riferimenti, le figure classiche dell'addestramento del cavallo (dressage), valorizzando e valutando il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere in ciascun esercizio. Lo scopo primario è incentivare la disciplina del dressage con una fase o prova che inserisca nella competizione l'abilità del cavaliere unita alla qualità generale del binomio.

E' una prova “a giudizio” con figure guidate da elementi di delimitazione, disposti secondo un grafico generale allo scopo di facilitare l'esecuzione in punti di riferimento precisi quale preparazione propedeutica alle riprese di dressage. Prevede una valutazione, della abilità del cavaliere ad eseguire le figure previste dal livello del test, attraverso i parametri base del giudizio nel dressage. La caratteristica fondamentale ricercata nel binomio, è la fluidità, la regolarità e la correttezza formale secondo i parametri guida del dressage con cui deve essere affrontato il tracciato di gara. La prova dovrà essere effettuata in un rettangolo regolamentare dimensioni 20x40 categorie ludiche, 60x20 categorie agonistiche – Per le categorie intermedie e per le categorie riservate a razze specifiche potrà essere previsto un rettangolo 60x30

È prevista una scheda o protocollo della ripresa dove, in analogia delle schede di addestramento e secondo il format base predefinito, saranno riportati i punteggi conseguiti per ogni esercizio e i punti d'insieme come specificato nella Appendice tecnica “Linee Guida Metodologia e Tecnica del Giudizio Prova di Precisione”

La prova di precisione delle categorie ludiche prevede un rettangolo 20x40 con coni e palline e il seguente metodo di giudizio:

LIVELLO LUDICO

Il livello ludico prevede l'esecuzione degli esercizi definiti nelle riprese di addestramento dalla E50 alla E100 in un rettangolo 20X40 dotato di coni con palline di riferimento.

Per ogni cono abbattuto o pallina caduta saranno assegnate 3 penalità che saranno sottratte al punteggio complessivo. Da questo sarà calcolato il punteggio percentuale che nella prova combinata sarà sommato al punteggio percentuale conseguito nella ripresa di dressage relativa (dalla E50 alla E100)

Lo stesso rettangolo con coni potrà essere impiegato in combinata con le riprese pony ID20 –ID30.

La prova di precisione non prevede punteggi per ciascuna figura, essendo queste guidate da punti di riferimento (coni con palline) abbattibili, . Ma vengono assegnati solo punti di insieme.

Tali punti di insieme sono finalizzati a valorizzare la abilità del cavaliere nella gestione e conduzione del cavallo/pony nella esecuzione degli esercizi e figure a tutte le andature

Il posizionamento dei coni con palline obbliga il cavaliere ad eseguire gli esercizi e figure nel modo corretto altrimenti evidenziato dall'abbattimento dei coni/palline.

Verranno pertanto assegnati i seguenti punti di insieme moltiplicati per i coefficienti diversificati, a fianco indicati, allo scopo di valorizzare le abilità del cavaliere.

VOTI D'INSIEME		PUNTI MAX	COEFF	OSSERVAZIONI GENERALI
1	Corretto impiego delle andature (regolarità fluidità e franchezza dei movimenti)	10	1	
2	Il contatto (capacità del cavaliere di mantenere un contatto costante e leggero con un atteggiamento del cavallo/pony naturale)	10	2	
3	Impulso (abilità nel mantenere un impulso costante ed energico in tutte le figure ed esercizi)	10	2	
4	Esecuzione delle transizioni (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)	10	4	
5	Precisione del grafico e disegno delle figure ed esercizi simmetria degli esercizi	10	4	
6	Posizione e assetto del cavaliere	10	4	
7	Correttezza ed efficacia nell'uso degli aiuti, accuratezza e precisione	10	4	

Punteggio totale tecnico conseguibile

190

A dedurre:

PENALITA'

Per ogni cono abbattuto o pallina caduta 3 punti di penalità da dedurre al punteggio conseguito

ERRORI DI PERCORSO O DI RIPRESA

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione



PROMOTION DRESSAGE

SCHEDE E GRAFICI PROVE DI PRECISIONE

LIVELLO INTERMEDIO ED AGONISTICO

ESERCIZI E MOVIMENTI.

Requisiti di base delle prove di precisione a cui dovrà attenersi il cavaliere con i propri interventi sono:

1. Regolarità delle andature intese come corretta sequenza, franchezza e fluidità dei movimenti
2. Direzione. Corretto impiego degli aiuti nel mantenere la linea retta o curva e nei cambi di direzione.
3. Equilibrio del cavaliere in funzione del livello delle riprese, mantenuto dal cavaliere con interventi ed aiuti invisibili e discreti, con un contatto costante e leggero, che consenta al cavallo la migliore esecuzione degli esercizi e superamento delle difficoltà ed espressione dei movimenti ed andature.
4. Interventi/ aiuti del cavaliere nella esecuzione degli esercizi / difficoltà che dimostri il rispetto dei requisiti di base della scala del training in base al livello del test.
5. Dimostrazione da parte del cavaliere di essere abile e pronto ad affrontare le successive eventuali prove di dressage.

ELEMENTI DI VALUTAZIONE

Nell'esecuzione delle figure si valuterà la abilità del cavaliere ad eseguire gli esercizi e superare le difficoltà previste dal protocollo del test, secondo i seguenti principi generali:

- a) Simmetria degli esercizi (alle 2 mani);
- b) Precisione nelle esecuzioni dei movimenti ed esercizi previsti dal grafico in generale;
- c) Corretto impiego degli aiuti per ciascuna figura del test
- d) Correttezza e fluidità delle transizioni prodotta dagli aiuti precisi e puntuali del cavaliere.
- e) Rispetto dei principi di base delle scale del Training dimostrate dalle abilità del cavaliere e capacità di intervento in funzione del livello della categoria.

Il giudizio su ciascuna figura sarà definito sulla base dei precedenti riferimenti e sarà riferito solo al cavaliere che potrà presentarsi con qualunque tipologia di cavallo.

PUNTI DI INSIEME

Il protocollo (o scheda) della ripresa presenta oltre ai punteggi per ciascuna figura anche i seguenti punti di insieme riferiti sempre al cavaliere.

- 1) Corretto impiego delle andature (regolarità e costanza dell'impulso/attività con fluidità e franchezza dei movimenti)
- 2) Transizione (precisione, fluidità, chiarezza ed evidenza)
- 3) Precisione nel disegno
- 4) Posizione del cavaliere e assetto
- 5) Correttezza nell' impiego degli aiuti (leggerezza del contatto, direzione ed equilibrio)