



I voti artistici nelle gare di Freestyle

Katrina Wüst, 2015

RITMO, ENERGIA, ELASTICITA' DELLE ANDATURE

- Combinazione dei primi due punti di insieme
- ☒ Corretta sequenza nelle tre andature
- ☒ libertà e leggerezza delle andature, elasticità delle falcate
- ☒ impulso
 - a) ingaggio del treno posteriore
 - b) schiena morbida e oscillante

Deve essere posta più enfasi sulla correttezza delle andature che sull'impulso.

La perdita della corretta sequenza in almeno una delle andature come pure una carenza di impulso contribuiscono a diminuire questo punteggio.

ARMONIA fra CAVALLO e CAVALIERE

- Combinazione del terzo e quarto punto d'insieme
- ☒ Il cavallo rispondente agli aiuti, fiducia, *sottomissione*, + assenza di errori gravi (!!)
- ☒ Corretto addestramento del cavallo in accordo con la scala del training
 - Decontrazione, attività della bocca, contatto, accettazione dell'imboccatura, cavallo diritto, riunione, capacità di portarsi (*self carriage*), capacità di rilevarsi (*elevation*)
- ☒ Posizione ed assetto del cavaliere, correttezza degli aiuti

Deve essere posta più attenzione sul corretto addestramento del cavallo, sul suo modo di muoversi, sulla sua fiducia e sulla assenza di errori.

Tensioni, disobbedienze, errori, mancanza di rispondenza agli aiuti, ma anche un modo aggressivo di montare influenzano negativamente questo punteggio.

COREOGRAFIA (5 criteri principali)

1. Struttura:

- ☒ La Coreografia dovrebbe prendere esempio da altre forme d'arte (film, teatro)
- ☒ Entrando nel rettangolo catturare l'attenzione degli spettatori (e dei giudici)
- ☒ Un inizio interessante invia un segnale positivo
- ☒ La parte centrale può svilupparsi in modo più pacato
- ☒ Il finale deve presentare i punti forti e di grande impatto, non le debolezze!!

2. Originalità:

- ☒ Non deve essere disegnata come una ripresa standard
- ☒ Se possibile va evitata la successione trotto-passo-galoppo
- ☒ Cercare di ideare nuove linee e transizioni inusuali
- ☒ Inserire combinazioni di movimenti /transizioni
- ☒ Evitare troppi movimenti "isolati" senza che vi sia connessione con altre figure
- ☒ Comunque evitare esercizi circensi

3. Uso del Rettangolo

- ☒ Il rettangolo va usato per intero



- ☒ Vi deve essere un equilibrio fra il lavoro a mano destra e quello a mano sinistra
- ☒ Non eseguire troppi movimenti lungo linee tradizionali (pista, diagonale...)
- ☒ Evitare di mostrare più volte lo stesso movimento lungo la stessa linea
- ☒ Le linee devono essere chiaramente riconoscibili
- ☒ Un Freestyle simmetrico dà l'impressione di essere ben strutturato.

4. Equilibrio

- ☒ Equilibrio fra le andature: non si deve evidenziare una “andatura preferita”, specialmente ad una “mano preferita”
- ☒ Equilibrio fra i movimenti: non si deve mostrare troppe volte un “movimento preferito”
- ☒ La giusta alternanza fra movimenti riuniti ed allungati
- ☒ La giusta alternanza fra linee curve e dritte
- ☒ La giusta alternanza fra lavoro laterale e lavoro diritto in avanti

5. Idoneo per il cavallo:

- ☒ Esatta analisi delle possibilità del cavallo
- ☒ Valorizzare i punti forti, inserendoli in modo che risaltino
- ☒ Enfasi sui punti forti, ripetendoli adeguatamente
- ☒ “Mascherare” i punti deboli mostrandoli senza enfasi e in punti poco visibili

GRADO DI DIFFICOLTA' (5 criteri fondamentali)

Il principale criterio per l'assegnazione di questo punteggio è il calcolo del rischio in base alle capacità del binomio!!!

1. Movimenti:

Qualsiasi movimento può essere considerato come una difficoltà se:

- Supera/va oltre quanto richiesto dal rispettivo livello +
- E' in accordo con quanto previsto nelle regole FEI +
- È eseguito correttamente (valutabile con voti dal 7 e oltre)

Ci sono solo tre movimenti combinati che non fanno parte di alcuna ripresa standard:

- Piroetta al piaffe
- Appoggiata in passage
- Piroetta al galoppo di oltre 360° (massimo doppia)

2. Transizioni:

Tutte le transizioni possono essere considerate come una difficoltà se:
vanno oltre quanto previsto dal rispettivo livello

- Sono eseguite correttamente
- Per essere considerate come una difficoltà, le transizioni devono essere eseguite con prontezza e fluidità.

3. Combinazioni:

Combinazioni di due, tre o più movimenti possono alzare il punteggio.

Per essere considerate come una difficoltà, i movimenti devono succedersi nel modo più diretto e fluido possibile.



4. Linee/Punti che rendono l'esecuzione più/meno difficile:

- Facile: tutti i movimenti lungo la pista, piroette lungo una linea curva; appoggiate meno ripide di quanto richiesto dal livello della ripresa
- Più Difficile: movimenti su pista interna, linea di quarto, linea di centro; cambiamenti di galoppo per linee curve (circolo, serpentina, attraverso due angoli); a volte movimenti che si rivolgono verso l'esterno (verso gli spettatori, verso l'uscita...)

5. Ripetizioni:

Un Freestyle difficile va oltre i requisiti minimi (vedere FEI Guidelines for Degree of Difficulty, 2009). I movimenti fondamentali devono essere adeguatamente ripetuti.

Le redini tenute in una sola mano durante alcuni particolari movimenti, possono far aumentare il punteggio relativo all'armonia e al grado di difficoltà, purché l'esecuzione tecnica sia corretta come se i movimenti fossero eseguiti tenendo le redini con entrambe le mani.

MUSICA (5 criteri fondamentali)

1. Deve ben adattarsi a tutte le andature e alle transizioni:

- La musica deve adattarsi alla meccanica del cavallo ogni andatura deve avere la sua musica
- Deve esserci differenza tra la musica per il trotto e quella per il piaffe/passage
- La musica del galoppo deve avere una "struttura" (un chiaro ritmo che sottolinei il movimento dell' anteriore interno)
- La musica non deve risultare di sottofondo come in un supermarket
- I cambiamenti di andatura e le transizioni devono avvenire in accordo con la musica, non in punti prestabiliti
- Un eccessivo numero di cambiamenti all'interno di una andatura vengono difficilmente espressi dalla musica e spesso danno l'impressione di una esecuzione confusa

2. Deve adattarsi bene ai movimenti:

- I movimenti possono venir sottolineati da un "tema musicale" significativo
- Evidenziare un piaffe è raccomandabile solo se l'esecuzione è davvero molto ritmica e chiaramente per diagonali
- I movimenti possono venir sia sottolineati che "mascherati" dalla musica
- Musica e movimenti non dovrebbero mai sembrare in contraddizione
- L'ingresso in rettangolo e il finale dovrebbero venir accentuati dalla musica. Il finale musicale e quello degli esercizi devono essere in pieno accordo

Chiudendo gli occhi dovrete essere in grado di immaginare il movimento che il cavaliere presenta attimo per attimo.

3. Deve ben adattarsi al tipo di cavaliere e al tipo di cavallo:

- Una buona musica da Freestyle non dovrebbe contraddire l'aspetto del cavaliere e il tipo di cavallo. Ad esempio:
- Niente musiche troppo melanconiche per un giovane cavaliere pony
- Una musica molto pesante mal si adatta a un purosangue dai movimenti leggeri
- La musica può essere straordinaria.... a patto che si adatti bene

4. Stile della musica:

Una buona musica per una ripresa Freestyle deve essere omogenea



- Se possibile, dovrebbe appartenere ad un solo genere: soft pop, rock, classica, da colonne sonore, musical...
- Preferibilmente dovrebbe avere un solo tipo di orchestrazione
- Brevi sequenze come campanelli, vocalizzi, suoni, etc., possono servire ad enfatizzare particolari movimenti
- Parti cantate non sono proibite ma non devono essere predominanti

Un giudice non deve mai domandarsi se gli piace la musica, se questa si adatta perfettamente alle andature, transizioni, movimenti, cavallo e cavaliere.

5. Deve evocare emozioni positive:

Una buona musica da Freestyle ha la capacità di evocare emozioni e sensazioni positive.

- Il cavaliere deve “vendere” il suo freestyle agli spettatori
- Una musica capace di coinvolgere chi ascolta, rimane nella testa
- Il cavaliere non deve scegliere musiche noiose, ma nemmeno troppo complicate o addirittura “aggressive”.

Note pratiche sui movimenti tecnici (non sostituiscono Le Direttive per i Freestyle)

Ingresso e Alt:

- Il cavaliere ha la libertà di scegliere l'andatura per l'ingresso e il punto sulla linea di centro, in direzione della C, dove fermarsi
- Gli errori tecnici che avvengono prima del saluto iniziale e nella relativa transizione vanno presi in considerazione
- La ripartenza va anch'essa valutata (contatto, prontezza, etc.)

Passo:

- Deve essere mostrato per almeno 20 metri consecutivi su una sola linea dritta o curva. Non deve essere seguito come un movimento laterale. La piroetta al passo può essere eseguite durante il passo riunito

Movimenti Laterali:

- Spalla in dentro: deve essere mostrata lungo linee chiaramente riconoscibili (min. 12 metri)
- Appoggiata: la ripidità è a discrezione del cavaliere, ma non deve essere meno ripida di quanto richiesto dal livello della ripresa
- Inizio e fine dei movimenti laterali devono essere chiaramente definiti
- Zig-Zag al trotto sono sempre permessi
- Al galoppo solo dal livello PSG e oltre
- Un cambio al volo disunito dopo una appoggiata al galoppo ridurrà il voto dell'appoggiata stessa

Movimenti allungati

- Il trotto allungato dovrà essere presentato lungo una linea retta; se mostrato su una linea curva verrà considerato come un trotto medio
- Le transizioni vengono valutate insieme ai relativi movimenti allungati
- Un cambio al volo non corretto influenza il punteggio del galoppo allungato

Serie di cambi di piede al volo lungo una linea curva

- Mantenimento dell'equilibrio, qualità, ampiezza delle falcate, cavallo dritto

Piroette



- A entrambe le mani dal/al galoppo riunito, in base alle richieste del livello specifico (mezza piroetta, piroetta intera, max. piroetta doppia)
- Una doppia piroetta viene valutata come **un movimento singolo**, non come media di due piroette
- Una combinazione di piroette verso destra e verso sinistra deve essere intervallata da 3-4 falcate di galoppo diritte
- Una “rotazione” da/a un alt, passo, piaffe non è considerata come la piroetta richiesta, ma conta solo ai fini della parte artistica

Piaffe

- Minimo 1x10 battute DRITTE: le battute vanno contate!!

Passage

- Minimo 20 mt. (!!)

Transizioni: da considerare solo quelle passage-piaffe-passage (e NON pi-pa-pi)

- Devono essere mostrate almeno una volta lungo una linea retta
- Le transizioni lungo una curva da una piroetta al piaffe a una appoggiata al passage rientrano nella valutazione

Piroetta al Piaffe (viene giudicata come piaffe se il cavaliere mostra almeno un piaffe in linea retta, altrimenti voto <5)

Una piroetta al piaffe può essere presentata dai 90° ai 360°, come “Fan”, o “andata e ritorno”. Nel caso dei 90°, se possibile, ad entrambe le mani Non deve essere eseguita una piroetta che superi i 360°, ruotando nella stessa direzione. (coreografia sbilanciata)

Esecuzione corretta:

- Chiaramente per diagonali, costantemente regolare; mantenimento dell'elasticità della schiena e delle battute, mantenimento dell'attività
- Adeguato grado di riunione, equilibrio e leggerezza nel contatto
- Tutti gli arti ruotano attorno al posteriore interno, che si sposta lungo un cerchio con raggio minore possibile, ma comunque non superiore a mezzo metro
- Leggerissima flessione/piegio nella direzione del movimento
- Prima e/o dopo la piroetta al piaffe devono esserci alcune battute in linea retta

Errori:

- Evidente perdita del movimento per bipedi diagonali, passi asimmetrici, cambiamento di ritmo e di tempo
- Equilibrio sulle spalle, il cavallo non si porta, perdita di self carriage, di equilibrio, etc.
- Perdita di attività, cadere al passo, irrigidimento della schiena, qualsiasi forma di resistenza
- Rotazione attorno al proprio asse anziché al posteriore interno, posteriori che sbandano verso l'esterno, spostamenti laterali/all'indietro/in avanti, piroetta troppo grande
- Flessione verso l'esterno/assenza totale di flessione

Appoggiata al passage (viene giudicata come passage nel caso in cui il cavaliere mostri almeno 20 metri di passage lungo una sola pista, altrimenti viene valutata <5)

Una appoggiata al passage può essere presentata come una appoggiata semplice o come uno “zig-zag”.

Dovrebbe essere eseguita con spostamenti laterali di almeno 5 metri per parte. Essendo eseguita al passage, ci si attendono un minore incrocio degli arti e un minore grado di movimento laterale.

Esecuzione corretta:

- Regolarità e cadenza adeguate; mantenimento dell'elasticità della schiena e delle battute e dell'attività



- Adeguato grado di riunione, reale capacità di portarsi, equilibrio, leggerezza nel contatto
- Leggera ma uniforme flessione/piego, arti che incrociano leggermente

Errori:

- Perdita di regolarità e di cadenza. Carezza di energia e di ingaggio del treno posteriore, schiena che si abbassa
- Perdita di riunione, della capacità di portarsi e/o di equilibrio, il cavallo va sopra la mano o diventa forte sulla mano.
- Perdita/cambiamento di flessione/piego, testa basculata, il treno posteriore che precede
- Totale assenza di incrocio, spostamento laterale insufficiente

Redini in una mano sola

Una efficace presentazione di un cavallo tenendo le redini in una mano sola viene valutata nei punti artistici relativi all'armonia (= cavaliere) e al grado di difficoltà.

- Redini in una mano sola, l'altra pende rilassata ed immobile lungo il fianco del cavaliere
- Il cavaliere non deve influenzare il pubblico o il cavallo con movimenti della mano libera (nel caso lo facesse si deducono da 0.5 a 1 punto dall'armonia)
- Il contatto deve restare leggero e costante, i movimenti devono apparire come se si stesse montando con entrambe le mani
- Gli esercizi che comportino flessione vanno eseguiti con entrambe le mani

Guida ai Punteggi:

Voto per Andature: principalmente influenzato dalla qualità delle andature e dall'impulso

Voto per l'Armonia tra cavallo e cavaliere: influenzato dall'esecuzione, include il corretto addestramento del cavallo, gli errori tecnici e la qualità del cavaliere nel montare. Fortemente connesso con il grado di difficoltà: è negativamente influenzato qualora il cavallo commetta errori o le richieste del cavaliere si dimostrino eccessive, positivamente nel caso le difficoltà presentate vengano superate in modo molto armonioso.

Voto per la Coreografia: influenzato dalla creatività, dalla struttura, etc, (vedi sopra). E' di fatto connesso con il grado di difficoltà: valutato negativamente, qualora i rischi introdotti siano eccessivi per il binomio, positivamente nel caso le difficoltà inserite siano ben presentate, su linee interessanti o in combinazioni originali. Verrà valutato con 5.5 o anche meno qualora il Freestyle presentato non sia in accordo con le regole della FEI.

Voto per il Grado di Difficoltà e il calcolo del rischio: influenzato da tutti i tipi di difficoltà (vedi sopra) e dalla loro esecuzione tecnica (!!). Verrà chiaramente ridotto, portandolo a 5,5 o anche meno nel caso il Freestyle presentato non sia in accordo con le regole della FEI.

Voto per la scelta della Musica: La scelta delle musiche che si deve adattare al binomio (vedi sopra) influenza la votazione, ma anche dall'esecuzione dei movimenti che devono sempre essere presentati in accordo con la musica.