

**DIFFICOLTA' TREC GIOVANISSIMI**

**2020**

**FITETREC - ANTE**

**Federazione Italiana Turismo Equestre  
e Trec - Ante**

00194 Roma - Largo Lauro De Bosis 15  
Tel.: 06.32650231 - Fax.: 06.99332668  
Cod. Fisc. 80417270586 - P.IVA 02140551009





## DIFFICOLTA' TREC GIOVANISSIMI

### COSTRUZIONE DELLE DIFFICOLTA' E ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI

Gli ostacoli del percorso sono ispirati a situazioni che si potrebbero presentare durante un percorso di campagna. Nella tabella seguente sono elencate tutte le difficoltà che si possono utilizzare per costruire il percorso con specificata in quale categoria sono ammesse.

Difficoltà	G1	G2	G3	G4
360 ° DENTRO AL FIORE	SI	SI	SI	SI
ALT SALUTO	SI	SI	SI	SI
CANCELLO	NO	SI	SI	SI
CAPPELLO DA GENDARME	NO	SI	SI	SI
CORRIDOIO	SI	SI	SI	SI
CORRIDOIO A MANO	NO	NO	SI	SI
DOLINA	NO	SI	SI	SI
GUADO O LAGHETTO	NO	SI	SI	SI
IMMOBILITA'	SI	SI	SI	SI
INDIETREGGIARE	NO	NO	SI	SI
LABIRINTO	SI	SI	SI	SI
MONTARE	NO	NO	SI	SI
OSTACOLO VERTICALE	NO	SI	SI	SI
OTTO FRA DUE BARILI	SI	SI	SI	SI
PASSAGGIO 3 BARRIERE A TERRA	SI	SI	SI	SI
PASSERELLA	SI	SI	SI	SI
PERCORSO OBBLIGATORIO	SI	SI	SI	SI
PIANO ASCENDENTE O DISCENDENTE	NO	NO	SI	SI
RAMI BASSI	NO	NO	SI	SI
SIEPE	NO	NO	SI	SI
SLALOM	SI	SI	SI	SI
SPOSTAMENTO DELL'OGGETTO	SI	SI	SI	SI
TALUS	NO	SI	SI	SI
TRONCO	NO	NO	SI	SI

Gli ostacoli vanno bandierati e numerati.

Ogni ostacolo è valutato da 0 a 10 punti (mai punteggio negativo). Nel caso di non superamento dell'ostacolo verrà attribuito il punteggio 0 sull'ostacolo.

Se un cavaliere non vuole affrontare un ostacolo lo comunica al giudice alzando la mano davanti all'ostacolo e gli verrà attribuito 0 su quell'ostacolo.



## DIFFICOLTA' TREC GIOVANISSIMI

I criteri di giudizio si basano sulla valutazione dell'efficacia (cioè se viene superato senza errori o meno la difficoltà), sulla valutazione dello stile, o andatura o tempo in riferimento al tipo di ostacolo, ed eventuali penalità come cadute o brutalità. La somma di questi tre giudizi determineranno il punteggio finale sull'ostacolo.

**Nelle prove si valutano:**

▷ **Precisione:**

- Alt saluto
- Immobilità
- Labirinto
- Slalom
- Indietreggiare
- Corridoio
- Corridoio a mano
- Percorso obbligatorio
- Cannello
- 360° dentro al fiore
- Montare

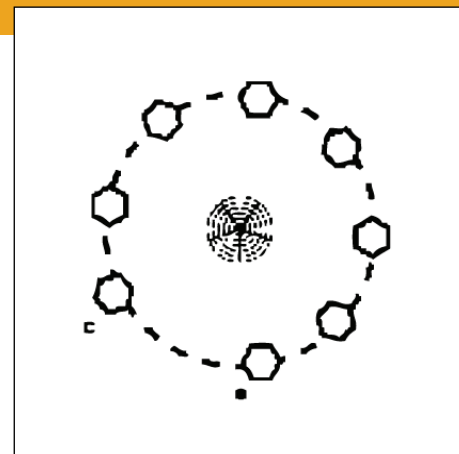
▷ **Fiducia e sicurezza:**

- Guado o laghetto
- Passerella
- Cappello da gendarme
- Dolina
- Ostacolo verticale
- Otto tra barili.

▷ **Abilità e franchezza:**

- Spostamento dell'oggetto
- Passaggio 3 barriere a terra
- Rami bassi
- Piano ascendente a cavallo
- Talus, tronco
- Siepe

## 360° Dentro il fiore



**G1**

**G2**

**G3**

**G4**

### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- 8 Coni gomma colorati
- 1 Cilindro o Vaso per il centro H max 100 cm

### Caratteristiche:

- Cerchio diametro di 4 mt
- Larghezza ingresso 130 cm
- Direzione rotazione Libera

### Obiettivo:

Il binomio dovrà girare a 360° dentro al fiore, all'interno di un cerchio costituito da 8/10 coni di gomma colorati a piacere, con al centro un cilindro di plastica o un vaso con piante, la direzione di rotazione libera.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo
- Nella difficoltà
- Toccate
- Cambi di andatura

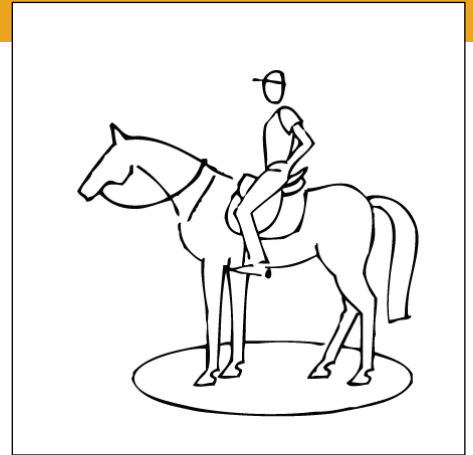
### Scelta dell'andatura...

- G1 e G2: Passo  
 G3: Passo o Trotto  
 G4: Passo, Trotto o Galoppo

*In caso di rottura viene presa in considerazione l'andatura più bassa. Il ripristino dell'andatura iniziale non è considerato nelle penalità.*

Efficacia 'E'	Andatura 'A'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punti</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	Passo 3 Punti	Passo 3 Punti	Trotto 3 Punti Passo 0 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Alt salute

**G1**
**G2**
**G3**
**G4**

**Materiali:**

- 1 cerchio 2, 50 m segnato sul terreno.
- 1 bandiera rossa e bianca su un solo bastone.
- 1 numero.
- gesso, sabbia o altro.

**Caratteristiche:**

- Il cavaliere entra in sella.
- G3 - G4 Il cavaliere ha 10 secondi per posizionare il cavallo.

**Obiettivo:**

**G1 e G2:** Il binomio dovrà entrare al centro del cerchio, al via del Giudice il quale farà partire il tempo, l'atleta dovrà presentarsi (nome, cognome e circolo di appartenenza).

**G3 e G4:** Il binomio dovrà entrare al centro del cerchio fare un alt con il cavallo piazzato e quindi presentarsi alla Giuria (nome, cognome e circolo di appartenenza) partirà al via del Giudice il quale farà partire il tempo.

**Errori di Efficacia...**
*Prima della difficoltà:*

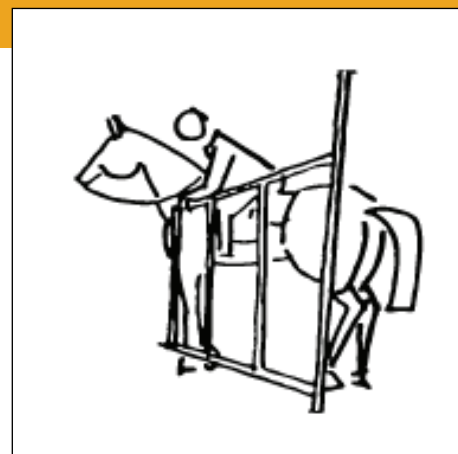
- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

**Valutazione:**

- **G1 e G2:** La valutazione è data dallo stile di presentazione.
- **G3 e G4:** La valutazione è data dallo stile di presentazione e dal piazzamento del cavallo.
- Punteggio massimo 10 punti

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punti</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	Max 10 Punti	Max 10 Punti	Max 10 Punti	Max 10 Punti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Cancello



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- Cancello in metallo, legno ecc...

### Caratteristiche:

Cancello a battente che deve essere aperto e chiuso restando in sella.

- Larghezza: circa 2 m
- Altezza: circa 1,20 m

N.B. nota di sicurezza: la cerniera deve essere fissata e non deve essere libera. Nessuna parte del cancello deve sporgere dal telaio. Il cancello deve oscillare liberamente in entrambe le direzioni sui cardini.

### Obiettivo:

- **G2:** Mostrare l'obbedienza e l'avanzamento del cavallo unitamente al corretto approccio del cavaliere. Il cancello deve essere tenuto dal cavaliere senza mai lasciarlo nell'**apertura**.
- **G3 - G4:** Mostrare l'obbedienza e l'avanzamento del cavallo unitamente al corretto approccio del cavaliere. Il cancello deve essere tenuto dal cavaliere senza mai lasciarlo nell'**apertura** e nella **chiusura**.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

#### Nella difficoltà:

- Lasciare il cancello

### Errori di Stile..

- Avanzamento irregolare
- Posizione errata del cavaliere
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>		Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>



## Cappello da Gendarme



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- Righe per marcare il percorso della difficoltà

### Caratteristiche:

- Terreno regolare
- Inclinazione: approssimativamente da 30° a 45°
  - Lunghezza: da 5 a 6 m. per ogni piano inclinato
  - Larghezza fronte: da 2 a 4 m.

### Obiettivo:

Mostrare il corretto equilibrio del cavallo e il corretto assetto del cavaliere, mantenendo l'andatura scelta inizialmente.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

#### Nella difficoltà:

- Rottura dell'andatura

### Errori di Stile..

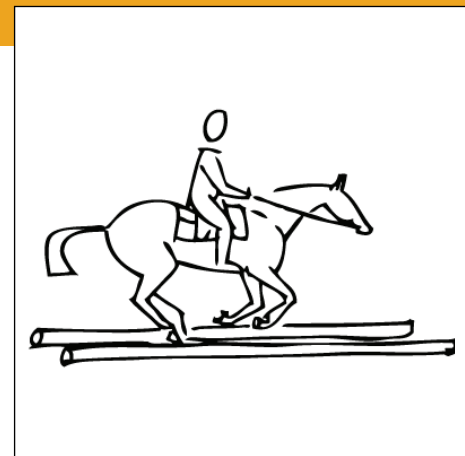
- Avanzamento irregolare
- Posizione errata del cavaliere
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere fra le due pendenze
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove lateralmente

### Scelta dell'andatura...

- G2: Passo
- G3: Passo - Trotto
- G4: Passo - Trotto - Passo

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>		Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Corridoio


**G1**
**G2**
**G3**
**G4**
**Materiali:**

- 2 Bandiere rosse
- 2 Bandiere Bianche
- 1 Cartello con numero
- 2 barriere di 4 mt

**Caratteristiche:**

- Corridoio formato da due barriere fissate a terra.
- Lunghezza barriere 4 mt.
- Distanza tra barriere 60 cm.
- Evitare le pendenze.
- Terreno regolare.

**Obiettivo:**

Il binomio dovrà percorrere il corridoio senza toccare le barriere, mantenendo l'andatura scelta inizialmente.

**Errori di Efficacia...**
*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

*Nella Difficoltà*

- Rottura dell'andatura
- Toccata delle barriere

**Scelta dell'andatura...**

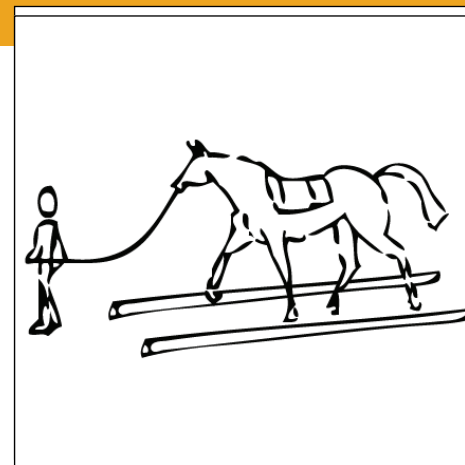
- G1 Passo
- G2 Passo o Trotto
- G3 Passo, trotto o galoppo
- G4 Passo, trotto o galoppo

*In caso di rottura viene presa in considerazione l'andatura più bassa. Il ripristino dell'andatura iniziale non è considerato nelle penalità.*

Efficacia 'E'	Andatura 'A'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	Passo 3 Punti	Trotto 3 Punti Passo 0 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>



## Corridoio a mano



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- 4 pali di 4 metri

### Caratteristiche:

- Corridoio formato da due pali per lato fissati a terra in linea retta.
- lunghezza 8 m
  - larghezza 0,50 m

### Obiettivo:

Percorrere il corridoio senza toccare le barriere, mantenendo l'andatura scelta inizialmente.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

#### Nella difficoltà:

- Rottura dell'andatura
- Toccata delle barriere

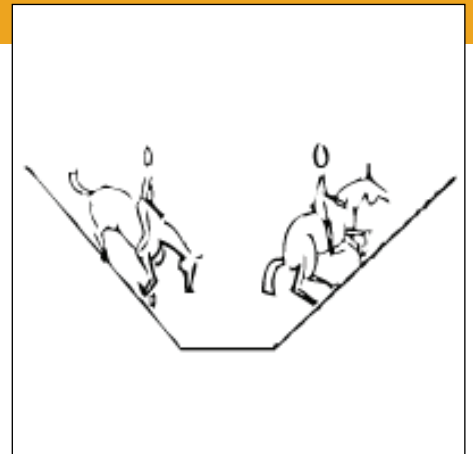
### Scelta dell'andatura...

- Passo - Trotto - Passo

*In caso di rottura viene presa in considerazione l'andatura più bassa. Il ripristino dell'andatura iniziale non è considerato nelle penalità.*

Efficacia 'E'	Andatura 'A'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	X	X	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Dolina



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- Righe per marcare il percorso della difficoltà

### Caratteristiche:

Depressione del terreno

- Pendenza: fra 30° e 40 °
- Lunghezza: da 5 a 6 m per ogni pendenza
- Larghezza del fronte: da 2 a 4 m

### Obiettivo:

Evidenziare la calma e l'equilibrio del cavallo e la corretta posizione del cavaliere, mantenendo l'andatura prescelta inizialmente.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

#### Nella difficoltà:

- Rottura dell'andatura

### Errori di Stile..

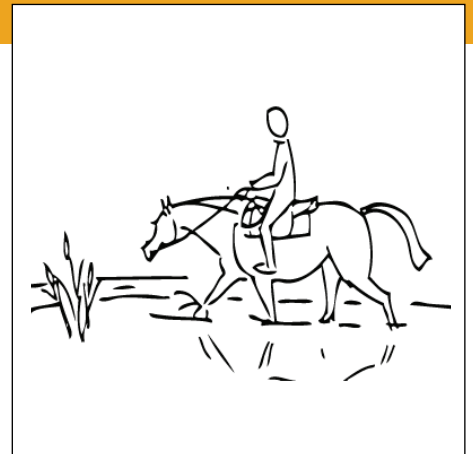
- Avanzamento irregolare
- Posizione errata del cavaliere, non sulle staffe e in leggerezza
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere fra le due pendenze
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove lateralmente

### Scelta dell'andatura...

- G2: Passo
- G3: Passo - Trotto
- G4: Passo - Trotto - Passo

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>		Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Guado o laghetto



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero

### Caratteristiche:

- L'acqua non deve avere bordi distinti
- Lunghezza: max 3 mt
- Larghezza: max 2 mt
- Profondità: max 40 cm

### Obiettivo:

Evidenziare l'avanzamento e l'audacia del cavallo e i corretti aiuti del cavaliere. E' obbligatorio il passo.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

#### Nella difficoltà:

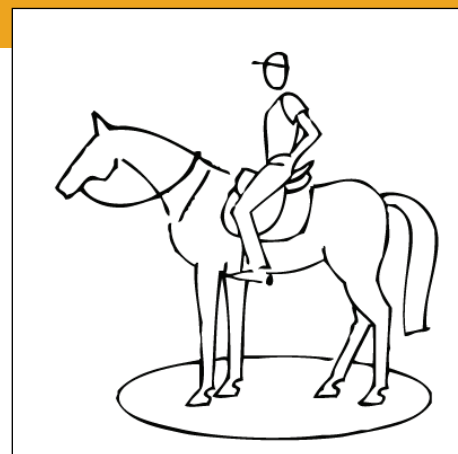
- Rottura dell'andatura

### Errori di Stile...

- Avanzamento irregolare
- Posizione scorretta del cavaliere
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>		Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Immobilità in sella


**G1**
**G2**
**G3**
**G4**
**Materiali:**

- 1 cerchio 2, 50 m segnato sul terreno.
- 1 bandiera rossa e bianca su un solo bastone.

oppure

- 1 bandiera rossa.
- 1 bandiera bianca.

In questo caso, le bandiere che delimitano la porta d'ingresso sono posizionate in modo tangente al cerchio diametralmente opposte.

- 1 numero.
- 2 cronometri
- gesso, sabbia o altro.

**Tempo:**

- Al cavaliere viene dato 1 punto per ogni secondo in cui il cavallo rimane all'interno del cerchio.

**Caratteristiche:**

- Il cavaliere entra in sella.
- **G1 - G2** Il cavaliere ha 10 secondi per posizionare il cavallo e allentare le redini dopo che il primo zoccolo ha attraversato la linea del cerchio. Il cronometro parte al via del Giudice gli atleti dovranno solamente allentare le redini. Al cavaliere che posiziona il cavallo NON può essere data penalità di circolo o volta
- **G3 - G4** Il cavaliere ha 10 secondi per posizionare il cavallo e rilasciare le redini dopo che il primo zoccolo ha attraversato la linea del cerchio. Il cronometro viene avviato quando il cavaliere ha messo le redini liberamente sul collo del cavallo. Al cavaliere che posiziona il cavallo NON può essere data penalità di circolo o volta.

**Obiettivo:**

G1 e G2: Il cavallo deve rimanere 10 secondi all'interno del cerchio.

G3 - G4: Il cavallo deve rimanere 10 secondi all'interno del cerchio.

**Errori di Efficacia...**
*Prima della difficoltà:*

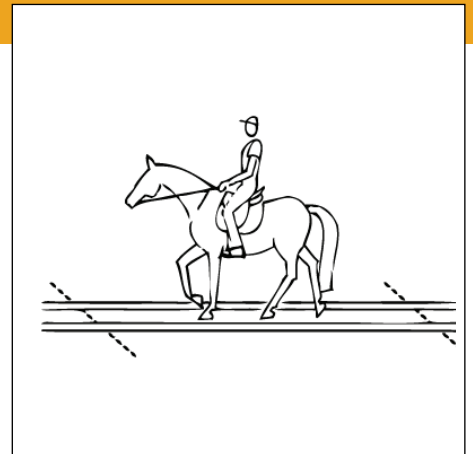
- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta

*Nella Difficoltà:*

- G1 - G2 Il tempo si ferma quando il cavallo esce dal cerchio
- G3 - G4 Il tempo si ferma quando il cavaliere prende le redini o il cavallo esce dal cerchio
- L'uso della voce è autorizzato

Efficacia 'E'	Tempo 'T'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
Se il cavallo sta per uscire:					
1° Azione : - 3 Punti	10 sec.: 10 Punti	10 sec.: 10 Punti	10 sec.: 10 Punti	10 sec.: 10 Punti	Eccedere 10 secondi nel lasciare le redini: -10
2° Azione : - 6 Punti	9 sec.: 9 Punti	9 sec.: 9 Punti	9 sec.: 9 Punti	9 sec.: 9 Punti	Brutalità o pericolosità: -5
3° Azione : - 10 Punti	8 sec.: 8 Punti	8 sec.: 8 Punti	8 sec.: 8 Punti	8 sec.: 8 Punti	Caduta: 0
	ecc...	ecc...	ecc...	ecc...	
	1 sec.: 1 Punto	1 sec.: 1 Punto	1 sec.: 1 Punto	1 sec.: 1 Punto	

## Indietreggiare



### Materiali:

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 cartello con il numero
- 4 barriere di 4 m fissate a terra
- materiale per righe che delimitano l'area dell'indietreggiare

### Caratteristiche:

Indietreggiare in un corridoio di 4 metri delimitato con barriere fissate a terra, a livello del terreno.  
 Lunghezza: 8 m  
 Larghezza: 0,80 m  
*N.B. toccare le barriere prima e dopo la zona marcata per l'indietreggiamento non costituisce penalità.*  
 L'andatura del cavallo per entrare o uscire dalla difficoltà è libera.  
 Il cavaliere, se lo desidera, può indietreggiare togliendo i piedi dalle staffe.

### Obiettivo:

Mostrare l'obbedienza del cavallo indietreggiando e l'uso appropriato degli aiuti del cavaliere.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

#### Nella difficoltà

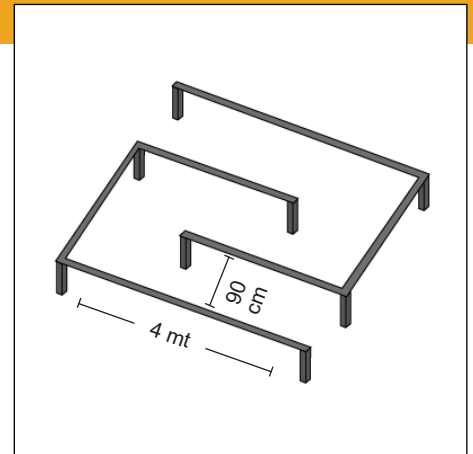
- Rottura dell'andatura
- Toccare le barriere indietreggiando

### Errori di stile...

- Movimento irregolare
- Posizione errata del cavaliere
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	X	X	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Labirinto


**G1**
**G2**
**G3**
**G4**
**Materiali:**

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- 2 barre lunghezza 4,0 m e loro sostegni
- 2 barre lunghezza 2,20 m e loro sostegni
- 2 barre lunghezza 1,80 m e loro sostegni

**Caratteristiche:**

Manovra nel corridoio a forma di "S" delimitato dalle barre sospese su sostegni.

Ogni ramo della forma ad "S" deve avere:

Larghezza: 0,90 m

Lunghezza: 4 m

**Obiettivo:**

Mostrare l'avanzamento e l'audacia del cavallo, le corrette azioni del cavaliere.  
Deve essere effettuato al passo.

**Errori di Efficacia...**
*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

*Nella difficoltà*

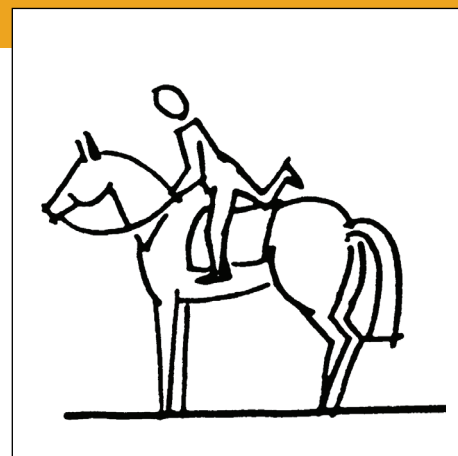
- Rottura dell'andatura
- Abbattimento delle barriere

**Errori di stile...**

- Avanzamento irregolare
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	Fatto +3 Non Fatto 0	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Montare



**Materiali:**

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- materiale per tracciare il cerchio

**Caratteristiche:**

- Cerchio disegnato sul terreno di 2,5 m di diametro

**Obiettivo:**

Il cavaliere deve montare a cavallo da livello del terreno dentro il cerchio tracciato a terra, senza che questo muova nessun arto.

- Il cavallo deve essere fermo nel cerchio;
- Il cavaliere può montare in appoggio o con volteggio
- Appena il cavallo pone un piede nel cerchio il cavaliere ha 15 secondi per montare
- L'azione è finita quando il cavaliere ha entrambi i piedi nelle staffe
- Il cavaliere può entrare nel cerchio sia a mano sia in sella

**Errori di Efficacia...**

*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

*Nella difficoltà:*

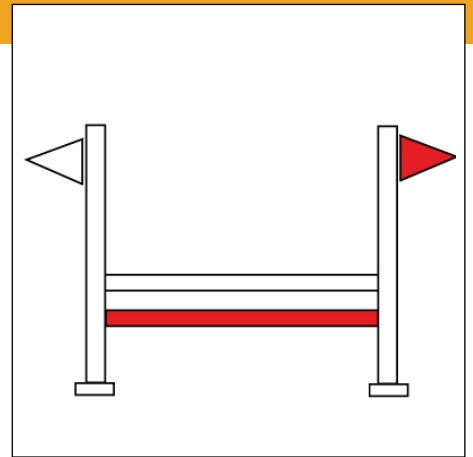
- Movimento di ogni piede

**Errori di Stile..**

- Perdita di equilibrio del cavaliere
- Il cavaliere rende l'azione scomoda per il cavallo (es. saltellando sulla gamba prima di salire, ecc.)
- Il cavaliere si siede pesantemente in sella.

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	X	X	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Ostacolo verticale



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- 2 Pilieri
- 1 Barriera bianca
- 1 Barriera rossa

### Caratteristiche:

- **G2** barriere dritte H max 30 cm
- **G3** barriere dritte H max 40 cm
- **G4** barriere dritte H max 50 cm

### Obiettivo:

Mostrare l'avanzamento del cavallo, il corretto approccio e l'attitudine del cavaliere che deve mantenere un buon controllo.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

*Cambi di andatura e salto da fermo sono autorizzati.*

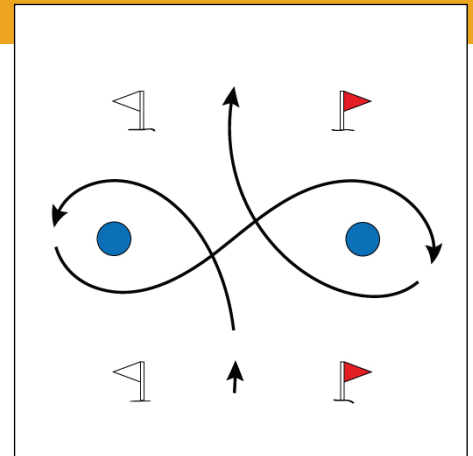
### Errori di stile ...

- Avanzamento irregolare
- Posizione scorretta del cavaliere, non sulle staffe e in leggerezza
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>		Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>



## Otto tra i barili


**G1**
**G2**
**G3**
**G4**
**Materiali:**

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- 2 Barili
- La linea di giudizio è prolungata e tracciata a terra sulle bandiere della porta d'ingresso della porta d'uscita.

**Caratteristiche:**

- 2 barili distanti max 12 mt min 8 mt.
- porta di entrata a 10 m. dalla linea dei barili
- porta di uscita dalla parte opposta con un fronte di 4 metri di larghezza
- La direzione (è libera)

**Obiettivo:**

I Binomio dovrà effettuare la figura di un otto, senza toccare i barili mantenendo l'andatura scelta inizialmente.  
La direzione è libera

**G1 - G2 - G3:** A due mani  
**G4:** Ad una mano

**Errori di Efficacia...**
*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo
- Scarto

*Nella difficoltà*

- Rottura dell'andatura
- Toccata dei barili

**Scelta dell'andatura...**

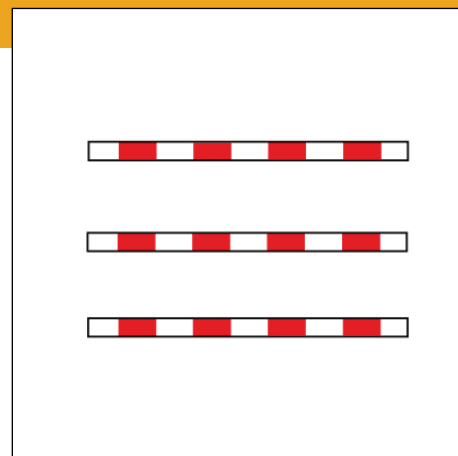
- G1: Passo  
G2: Trotto - Passo  
G3: Galoppo - Trotto - Passo  
G4: Galoppo - Trotto - Passo

*In caso di rottura viene presa in considerazione l'andatura più bassa. Il ripristino dell'andatura iniziale non è considerato nelle penalità.*

Efficacia 'E'	Andatura 'A'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punti</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	Fatto 3 Punti Non Fatto 0 Punti	Trotto 3 Punti Passo 0 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>



## Passaggio 3 barriere a terra



**G1**

**G2**

~~G3~~

~~G4~~

**Materiali:**

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- 3 Barriere colorate lunghezza 3-4 mt

**Caratteristiche:**

- 3 Barriere colorate poste a distanza 110/120 cm tra loro

**Obiettivo:**

Il Cavaliere dovrà oltrepassare tre barriere colorate senza toccarle.

**Errori di Efficacia...**

*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

*Nella della difficoltà:*

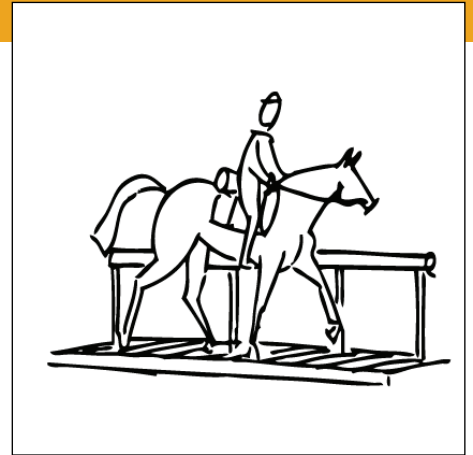
- Rottura dell'andatura
- Toccata delle barriere

**Errori di stile...**

- Avanzamento irregolare
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	Ottimo +3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo +3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<del>X</del>	<del>X</del>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Passerella


**G1**
**G2**
**G3**
**G4**
**Materiali:**

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero

**Caratteristiche:**

- Larghezza: 1 m
- Lunghezza: 3-4 m
- Altezza massima 15 cm
- Se utilizzata su un passaggio sospeso dovrà essere munita di corrimano da entrambi i lati.

**Obiettivo:**

Mostrare l'avanzamento e l'audacia del cavallo e le corrette azioni del cavaliere.  
Deve essere effettuata al passo.

**Errori di Efficacia...**
*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

*Nella difficoltà:*

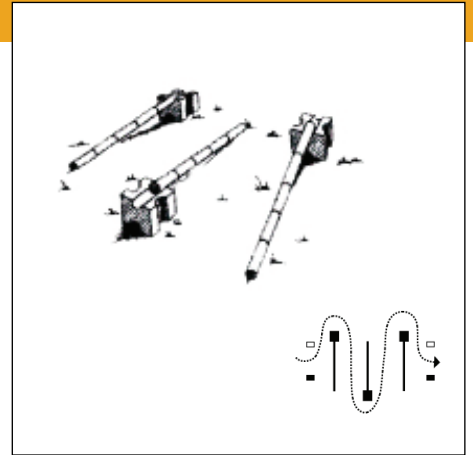
- Rottura dell'andatura

**Errori di Stile...**

- Avanzamento irregolare
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
• Corretto: 7 punti	Ottimo +3	Ottimo +3	Ottimo +3	Ottimo +3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: -5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>
• 1 Errore: 4 punti	Buono +2	Buono +2	Buono +2	Buono +2	
• 2 Errori: 1 punto	Discreto +1	Discreto +1	Discreto +1	Discreto +1	
• 3 Errori: 0 punti	Sufficiente 0	Sufficiente 0	Sufficiente 0	Sufficiente 0	
	Mediocre -1	Mediocre -1	Mediocre -1	Mediocre -1	
	Pessimo -2	Pessimo -2	Pessimo -2	Pessimo -2	

## Percorso Obbligato



**G1**

**G2**

~~G3~~

~~G4~~

### Materiali:

- 2 bandierine rose
- 2 bandierine bianche
- 1 numero.
- 3 pilieri o cubi
- 3 barriere

### Caratteristiche:

- Percorso formato da tre pali di 4 m
- Distanza tra i pali 2 m

### Obiettivo:

*Effettuare il percorso eseguendo il tracciato imposto*

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

#### Nella difficoltà:

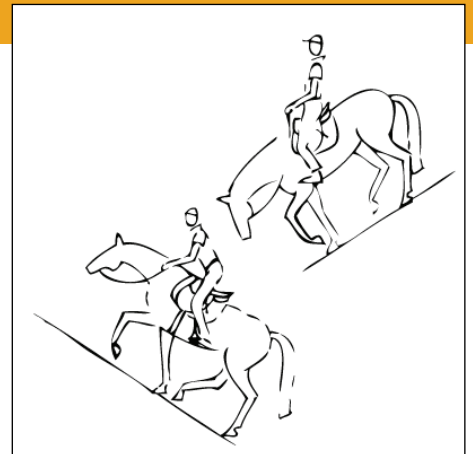
- Toccata delle barriere

### Errori di Stile...

- Avanzamento irregolare
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
• Corretto: 7 punti	Ottimo +3	Ottimo +3	<b>X</b>	<b>X</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: -5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>
• 1 Errore: 4 punti	Buono +2	Buono +2			
• 2 Errori: 1 punto	Discreto +1	Discreto +1			
• 3 Errori: 0 punti	Sufficiente 0	Sufficiente 0			
	Mediocre -1	Mediocre -1			
	Pessimo -2	Pessimo -2			

## Piano ascendente o discendente



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- Materiale per segnare le righe

### Caratteristiche:

- Larghezza: da 2 a 4 m
- Lunghezza: minimo 10 m
- Pendenza: da 30° a 45°

Il dislivello del terreno deve consentire di condurre il cavallo in sicurezza e con regolarità sul piano ascendente o discendente.

### Obiettivo:

Mostrare le capacità del cavallo e del cavaliere quando il cavallo viene condotto sul piano ascendente o discendente.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

#### Nella difficoltà:

- Rottura dell'andatura

### Errori di Stile...

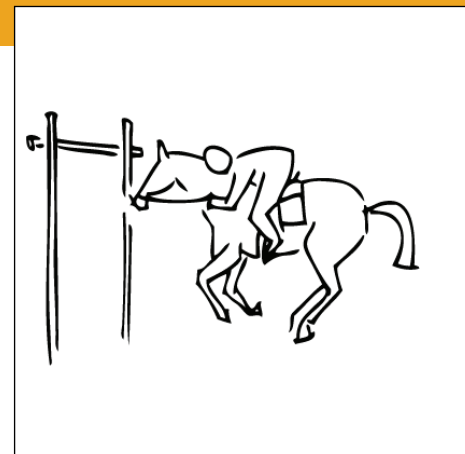
- Avanzamento irregolare
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

### Scelta dell'andatura...

- L'andatura è libera.

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	X	X	Ottimo +3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo +3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: -5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Rami bassi


**G1**
**G2**
**G3**
**G4**
**Materiali:**

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- da tre a 5 rami bassi con i loro sostegni

**Caratteristiche:**

- Distanza regolare fra i rami: da 1 m a 2 m.
- Larghezza interna della porta: 2 m.
- Terreno regolare senza sporgenze significative.
- G1 - G2 - G3 Altezza 40 Cm sopra il garrese.
- G4 Altezza 30 Cm sopra il garrese.

**Obiettivo:**

Passare sotto i rami bassi senza nessun abbattimento, mantenendo l'andatura inizialmente scelta.

**Errori di Efficacia...**
*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

*Prima della difficoltà:*

- Rottura dell'andatura
- Abbattimento di uno o più rami bassi

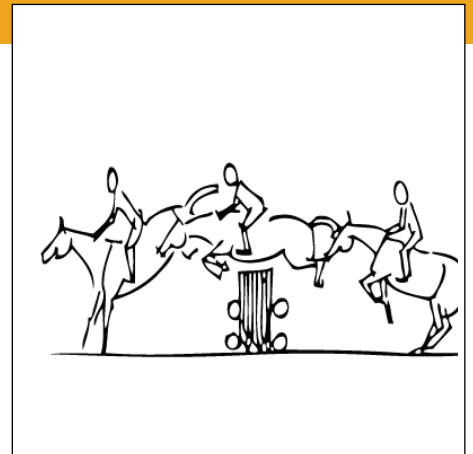
**Scelta dell'andatura...**

- G1 - G2: Passo
- G3 - G4: Passo - Trotto - Passo

*In caso di rottura viene presa in considerazione l'andatura più bassa. Il ripristino dell'andatura iniziale non è considerato nelle penalità.*

Efficacia 'E'	Andatura 'A'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	Passo 3 Punti	Passo 3 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Siepe



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- Siepe naturale o artificiale con una barriera fissata sul fronte.
- **G3** altezza 40 cm max
- **G4** altezza 50 cm max

### Caratteristiche:

- Siepe naturale o artificiale con una barriera fissata sul fronte
- L'altezza è data dalla parte compatta della siepe
- Profondità: 30 cm max
- Larghezza del fronte: da 3 a 4 m

### Obiettivo:

Evidenziare l'avanzamento del cavallo, il corretto approccio e l'attitudine del cavaliere.  
La siepe deve essere saltata.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

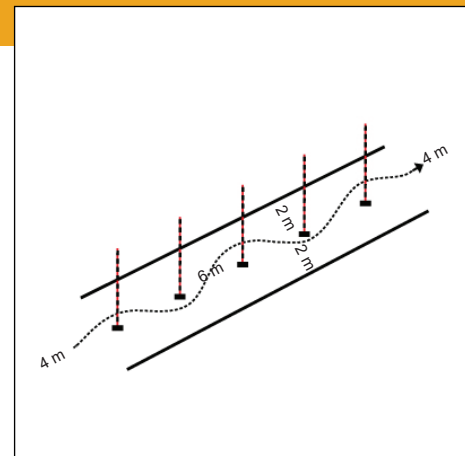
*Cambi di andatura e salto da fermo sono autorizzati.*

### Errori di Stile...

- Avanzamento irregolare
- Posizione scorretta del cavaliere, non sulle staffe e in leggerezza
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	X	X	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Slalom


**G1**
**G2**
**G3**
**G4**
**Materiali:**

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- 6 paletti altezza circa 2 m
- Materiale per tracciare le righe

**Caratteristiche:**

- Percorso a slalom fra 5 paletti posti sul terreno in linea retta.
- Distanza tra i paletti 6 m
  - Larghezza: 2 m + 2 m
  - Inizio della difficoltà a 4 m prima del primo paletto
  - Fine della difficoltà 4 metri dopo l'ultimo paletto

**Obiettivo:**

Effettuare il percorso a slalom senza toccare i paletti e mantenendo l'andatura scelta inizialmente.

**Errori di Efficacia...**
*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

*Nella della difficoltà:*

- Rottura dell'andatura
- Toccare i paletti

**Scelta dell'andatura...**

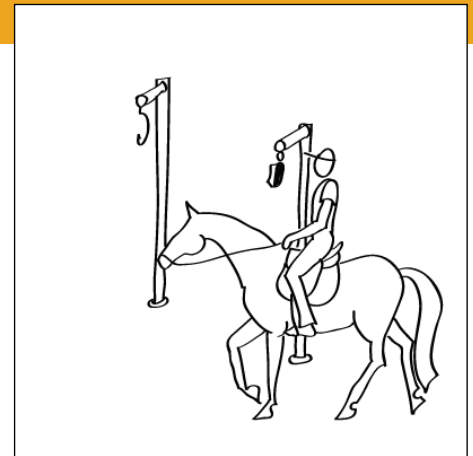
- G1: Passo
- G2: Passo - Trotto
- G3 - G4: Passo - Trotto - Passo

*In caso di rottura viene presa in considerazione l'andatura più bassa. Il ripristino dell'andatura iniziale non è considerato nelle penalità.*

Efficacia 'E'	Andatura 'A'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punti</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	Passo 3 Punti	Trotto 3 Punti Passo 0 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>



## Spostamento dell'oggetto A


**G1**
**G2**
**G3**
**G4**
**Materiali:**

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- 2 Pilieri o Tavoli o Barili di altezza 140 cm
- 1 oggetto (pupazzo, cappello, vaso di plastica, purchè comodo da afferrare e che non rappresenti un pericolo)

**Caratteristiche:**

- Distanza tra i due pilieri min 6 m max 8 m

**Obiettivo:**

Il cavaliere dovrà spostare l'oggetto da una postazione all'altra.

**Errori di Efficacia...**
*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

*Nella della difficoltà:*

- Caduta dell'oggetto.
- Rottura dell'andatura.

**Scelta dell'andatura...**

- G1: Passo
- G2: Passo - Trotto
- G3 - G4: Passo - Trotto - Passo

*In caso di rottura viene presa in considerazione l'andatura più bassa. Il ripristino dell'andatura iniziale non è considerato nelle penalità.*

Efficacia 'E'	Andatura 'A'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punti</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	Passo 3 Punti	Trotto 3 Punti Passo 0 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	Galoppo 3 Punti Trotto 0 Punti Passo -2 Punti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

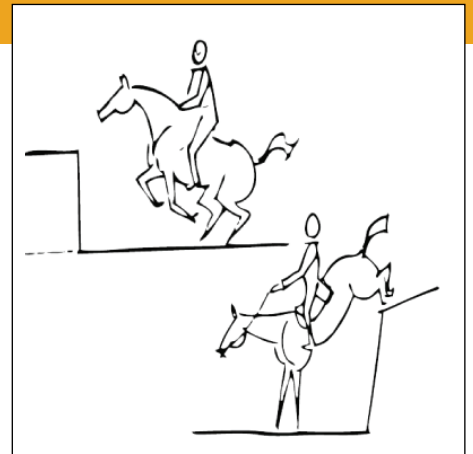
## Talus a salire o scendere

~~G1~~

G2

G3

G4



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero

### Caratteristiche:

Ostacolo Talus a salire o a scendere:

- bordo distinto e terreno stabile
- deve consentire stacco e ricezione senza rischi
- larghezza del fronte: da 2 a 3 m
- **G2** altezza 30 cm max
- **G3** altezza 40 cm max
- **G4** altezza 50 cm max

### Obiettivo:

Evidenziare l'avanzamento del cavallo e il corretto approccio e attitudine del cavaliere.

### Errori di Efficacia...

*Prima della difficoltà:*

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

Cambi di andatura e salto da fermo sono autorizzati.

### Errori di Stile..

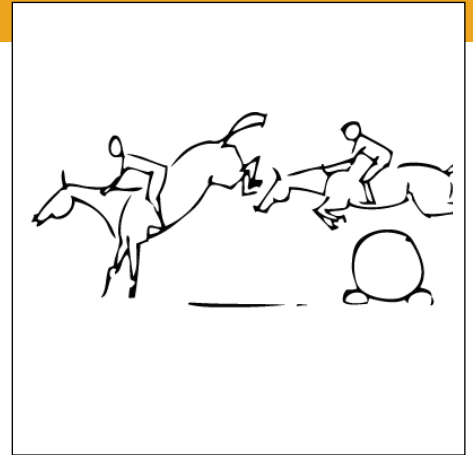
- Avanzamento irregolare
- Posizione del cavaliere non corretta, non sulle staffe e in leggerezza
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

### Scelta dell'andatura...

- **G2:** Passo
- **G3 - G4:** Passo - Trotto - Galoppo

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punti</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>		Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo + 3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: - 5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>

## Tronco



### Materiali:

- 1 Bandiera rossa
- 1 Bandiera Bianca
- 1 Cartello con numero
- 1 Tronco o più tronchi piccoli

### Caratteristiche:

- Tronco o pila di tronchi posto su terreno stabile e livellato.
- Larghezza fronte: da 3 a 4 m
- **G3** altezza 40 cm max
- **G4** altezza 50 cm max

### Obiettivo:

Mostrare l'avanzamento del cavallo, il corretto approccio e l'attitudine del cavaliere che deve mantenere un buon controllo. Il tronco deve essere saltato.

### Errori di Efficacia...

#### Prima della difficoltà:

- Uscita
- Errore di percorso rettificato
- Passi indietro
- Rifiuto
- Volta o circolo

Cambi di andatura e salto da fermo sono autorizzati.

### Errori di Stile..

- Avanzamento irregolare
- Posizione del cavaliere non corretta, non sulle staffe e in leggerezza
- Perdita di equilibrio di cavallo e cavaliere
- Errato uso degli aiuti
- Cavallo che si muove di lato

Efficacia 'E'	Stile 'S'				Penalità 'P'
	G1	G2	G3	G4	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretto: 7 punti</li> <li>• 1 Errore: 4 punti</li> <li>• 2 Errori: 1 punto</li> <li>• 3 Errori: 0 punti</li> </ul>	X	X	Ottimo +3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	Ottimo +3 Buono +2 Discreto +1 Sufficiente 0 Mediocre -1 Pessimo -2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brutalità o superamento pericoloso: -5 punti</li> <li>• Caduta: 0 punti</li> </ul>