



ARTE EQUESTRE
RINASCIMENTALE



REGOLAMENTO NAZIONALE

Sezione "Arte Equestre"
Dipartimento di Arte Equestre Rinascimentale
Fitetrec Ante



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



Premessa Storica

Quando si parla di Alta Scuola Equestre, oggi facciamo riferimento a tutte le esperienze facenti parte delle grandi Scuole Europee, come quella Spagnola, Portoghese, Austriaca e Francese. Tuttavia, soprattutto in ambito italiano, si dimentica l'origine e la provenienza di tale Arte, privilegiando tutta una serie di discipline in completa espansione che hanno sostituito la tradizione equestre italiana. Dobbiamo quindi scavare a fondo sulle fonti storiche della nostra Equitazione per approdare in maniera piu' fiera e convinta in uno dei periodi piu' floridi Italiani: il Regno di Napoli nel XV secolo.

Da troppo tempo dimenticata nei suoi primati, Napoli ritorna protagonista anche in questo campo. Già da epoca aragonese, la Città ospitava le migliori manifestazioni Equestri, i migliori allevamenti, i migliori Maestri. Come evidenzia de la Gueriniere nella prima metà del 1700, Napoli era il centro dell'Equitazione mondiale, in cui si concentravano tutte le Corti al fine di imparare questa grande Arte.

[...] L'Alta Scuola Equestre e l'immagine che vi corrisponde occupano un posto di primo piano nella Corte Aragonese di Napoli. Già all'epoca di Alfonso V (1416- 1458), giovani nobiluomini come i fratelli Ercole e Sigismondo d'Este vanno a Napoli per ricevere un'educazione cortese, attratti soprattutto dal nuovo stile di quell'arte e desiderosi di far propria l'abilità e l'eleganza dei cavalieri aragonesi. Una cronaca anonima dell'epoca, nel Giornale del duca di Monteleone attribuisce ad Alfonso V l'esercito più bello e i cavalieri più eleganti del suo tempo, senza confronto con i cavalieri del resto d'Italia.

Ed ancora aggiunge de la Gueriniere :

[...] Il signor de la Broue visse sotto il Regno di Enrico IV. Egli ha composto un'opera in foglio che comprende i principi di Giovan Battista Pignatelli, suo maestro, che teneva Accademia a Napoli. Questa scuola godeva di una tale reputazione da essere considerata la prima al mondo. Tutta la nobiltà di Francia e Germania che voleva perfezionarsi nell'Equitazione era obbligata ad andare da questo illustre maestro a prendere lezioni.

Napoli, nei primi del 1400, come già in epoca Angioina, era il centro culturale per eccellenza, per cui personalmente condivido l'opinione comune che il Rinascimento avesse preso vita in questa città e solo successivamente sviluppatosi altrove.

In questo contesto di Prerinascimento Napoletano se così lo vogliamo chiamare, la Corte Aragonese eccelle nella organizzazione di grandi feste pubbliche dove si evidenziavano i migliori Cavalieri attraverso imponenti caroselli, giostre e arie di alta scuola. Considero proprio questo periodo, come il momento di passaggio dall'Arte Militare, che comunque continuò fino alla prima guerra mondiale, all'Arte Equestre come oggi la intendiamo e cioè dove l'aspetto spettacolistico e di intrattenimento andrà a prevalere sull'aspetto marziale.



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



Regolamento

Norme generali:

Art.1

Questa disciplina definita "Maneggi" ha lo scopo di divulgare la Tradizione Italiana attraverso l'antica Scuola Napoletana Rinascimentale.

Art.2

A questa disciplina sono ammesse tutte le razze di cavalli, indipendentemente se in possesso di certificati di origine o meno. Sono ammessi i Cavalieri ed Amazzoni di maggiore età d in possesso dei requisiti di Patente A/1 per la sezione ludica, A/2 e superiori per la sezione agonistica.

Art.3

La Sezione di Arte Equestre ha lo scopo di mettere in risalto la completezza tecnica ed atletica del cavallo e del cavaliere.

Art.4

La Disciplina Maneggi si divide in cinque livelli:

- ✓ Livello Base
- ✓ Livello Avanzato
- ✓ Livello Cavallerizzo
- ✓ Livello Cavallerizzo Reale
- ✓ Carosello

Art.5

Durante una Prova di abilità equestre, ad ogni specialità verrà attribuito un punteggio tramite una scheda tecnica .

Nella scheda : ogni figura di movimento, ogni ostacolo, la tolettatura del cavallo , la bardatura e i finimenti, l'abbigliamento del cavaliere e il suo assetto con la correttezza degli aiuti, avranno un voto ed un giudizio.

Art.6

Il punteggio avrà un'aggiunta di merito se :

- il cavallo è stato preparato dallo stesso cavaliere;
- il cavallo è di proprietà dello stesso cavaliere;

Art.7

In tutte le categorie è ammesso l'uso delle due mani con due o quattro redini;

Questa ammissione può essere dettata dalle seguenti motivazioni:

- livello di addestramento ed età del cavallo;
 - imboccatura usata, come il filetto, phelam snodato, filetto e phelam, serretta e filetto, morso a ponte fisso con le 4 redini (filetto e leve);
 - linea di addestramento classico scelta per un cavallo di attitudine e carattere particolare.
- E' consentito ovviamente l'uso di una sola mano per il Cavaliere.*



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



Art.8

All'inizio di ogni prova di abilità equestre, esame o dimostrazione, le commissioni o i giudici, visioneranno l'idoneità dei percorsi sotto il profilo della sicurezza, della coerenza al regolamento, l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura. Qualora venga riscontrato qualcosa di non idoneo possono variare o sospendere il percorso o il cavaliere o accettarlo con riserva.

Art.9

L'ordine di partenza verrà sempre sorteggiato.

Nel caso che un cavaliere presenti più cavalli nella stessa categoria, verrà distanziato tra uno e l'altro con un minimo di tre.

Art.10

All'inizio di ogni prova di specialità il cavaliere, entrando in campo, dovrà salutare la giuria o la commissione, per evitare un richiamo ufficiale.

Art.11

La bardatura e l'abbigliamento debbono rispettare un periodo intercorrente tra il 1450 ed il 1590 circa. Ogni cavaliere dovrà portare ai Giudici opportuna documentazione dell'abbigliamento e bardature di riferimento utili a constatarne l'individuazione.

Art. 12

Nel caso di campi in sabbia, la commissione o la giuria, può ordinare il ripristino del fondo ogni qual volta lo si ritiene necessario.

Art.13

Quando viene sistemato il percorso nessun cavallo o cavaliere è autorizzato ad entrare in campo, pena la squalifica.

Art.14

La caduta del cavaliere comporta l'eliminazione.

Art.15

Sono ammessi per tutte le prove i chiudi -bocca semplici (cinghie di cuoio fatte passare intorno al muso del cavallo all'altezza dei montanti dell'imboccatura.

Vietato ogni tipo di abbassa - testa, martingale e redini di ritorno, in qualsiasi prova di specialità.

Art.16

Nelle prove, se ci sono dei rifiuti nel superamento delle difficoltà, si deve avanzare alla difficoltà successiva solo dopo il terzo tentativo.

Se ci sono tre rifiuti su tre difficoltà della stessa prova, la prova risulterà nulla.

Art.17

Per le prove sono previste delle apposite schede di valutazione che sono parte integrante di questo regolamento.

Per la prova del Carosello, il gruppo riceverà una scheda bianca dove annoterà i movimenti nel rettangolo della prova da presentare, la musica scelta e la tipologia di monta adottata.



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



Art.18

La Prova deve essere eseguita con musica, la sequenza e l'abbinamento tra un movimento e l'altro sono liberi, così come le andature per poter verificare le transizioni.

La scelta dell'accostamento musicale coordinato all'esecuzione dei movimenti sarà tenuto in migliore considerazione.

Art.19

19

E' consentito l'uso degli speroni di varia tipologia purché non feriscano il cavallo, in tal caso, il concorrente verrà squalificato dalla prova.

Art.20

Le prove sono da realizzare per un massimo di tempo stabilito in 5 min.

--- I Giudici e gli altri addetti ---

--- La Commissione di esame ---

La Giuria e composta dalle seguenti figure:

- Presidente di Giuria*
- Cronometrista*
- Veterinario*
- Segretario/a*
- Responsabile del comitato organizzatore*

Presidente di giuria

Ha il compito di verificare l'idoneità del tracciato del percorso predisposto dal comitato organizzatore. Potrà avvalersi di due o più aiutanti i quali hanno il compito di ripristinare gli ostacoli abbattuti o danneggiati.

Giuria

Giudica la prova di abilità equestre e ha il compito di vigilare sull'andamento corretto della stessa, valutando penalità, errori di percorso, comportamento del cavaliere.

Può comminare squalifiche.

La decisione e le valutazioni della Giuria sono insindacabili.

Il presidente di giuria può, in qualsiasi momento, per la sicurezza del cavallo e del cavaliere, interrompere la prova a suo insindacabile giudizio.

Cronometrista

Responsabile dei rilevamenti dei tempi: unitamente alla giuria stila la classifica.

Il suo operato è insindacabile.

Veterinario

Valuta all'inizio di ogni prova se un cavallo è nelle condizioni fisiche ideali per poterla affrontare.

Se durante l'esecuzione di una prova insorgessero delle complicazioni fisiche o degli incidenti, può fermare ed invalidare l'esecuzione della stessa.



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



Il suo Giudizio è insindacabile.

Segretario/a

Aiuta nella compilazione dei moduli per le classifiche.

Responsabile del comitato organizzatore

*Si adopera nelle disposizioni del giudice per l'organizzazione dei percorsi delle specialità;
Aiuta nella compilazione dei moduli per le classifiche.*

Organizza i riconoscimenti (coppe, coccarde, pergamene, medaglie, abbigliamento equestre o attrezzatura equestre, doni di natura mangereccia sia per cavalli, sia per cavalieri) di fine prova di abilità equestre.

Divisa Storica

La Sezione di Arte Equestre ha origine rinascimentale. Per tale motivo sarà reputato idoneo abbigliamento intercorrente tra il 1450 al 1590 circa.

Presentazione del cavallo

Il cavallo dovrà essere presentato in gara, in esame e nelle parate di presentazione perfettamente tolettato.

Criniera:

- 1) intrecciare in un'unica treccia, i crini fino al garrese;*
- 2) raccogliere la criniera in tante piccole castagnette, legate con elastici dello stesso colore del crine, nero.*
Il ciuffo frontale, va raccolto in una castagnetta.
- 3) Libera*

*La coda : negli stalloni va intrecciato il crine all'attaccatura della coda (la parte del nervo), fermando con un elastico nero, il resto del crine va sciolto e ben pettinato;
Nelle cavalle e nei castroni la coda va raccolta con un nodo (nodo da lavoro).
In entrambi i casi questo metodo serve per evidenziare visivamente, il posteriore, quindi la potenza muscolare di ogni cavallo e allo stesso tempo da ordine e raffinatezza di presentazione.*



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



LIVELLO BASE

N° di partenza:

Nome del giudice:

Nome del Cavaliere:

Luogo e data:

Nome del cavallo ed età:

Fig	Movimenti	Descrizione	punti	Osservazioni
1	Presentazione	Divisa del cavaliere, bardatura del cavallo, tolettatura.		
2	Entrata al trotto per la linea centrale, in x Alt, immobilità e saluto.	Rettitudine d'assetto dall'entrata, fermare caricando il posteriore, suddivisione del peso tra gli arti e saluto.		
3	Passo riunito per la linea centrale	regolarità dell'aria, rettitudine, posizione dell'incollatura; posteriori nelle orme degli anteriori o superarle, andatura basculata confermata dal movimento del moschero.		
4	Circoli al passo ad ambo le mani	Flessione dalla testa alla coda, regolarità del cerchio e dell'andatura senza perdere l'impulso.		
5	Quattro passi indietro con partenza al passo	Alt piazzati 5 sec .minimo 4 passi indietro, transizione partenza al passo senza perdere impulso.		
6	Trotto di lavoro ampio	Regolarità, rettitudine, impulso e transizioni.		
7	Trotto di lavoro in circolo ad ambo le mani	Flessione dalla testa alla coda, regolarità dell'andatura senza perdere impulso.		
8	Passi indietro almeno 4 con partenza al trotto	Alt piazzati, assetto del cavaliere, riunione del cavallo con corretta collocazione dell'incollatura nella transizione al trotto con impulso.		
9	Galoppo di lavoro con estensione al galoppo largo	Partenza ad ambo le mani, transizioni, regolarità, posizione dell'incollatura tra galoppo di lavoro a galoppo largo e riunione in quello di lavoro.		



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



10	<i>Circolo ad ambo le mani al galoppo</i>	<i>Assetto, equilibrio, regolarità, flessione dalla testa alla coda, posizione dei posteriori.</i>		
11	<i>Passi indietro almeno 4 con partenza al galoppo dx e sx</i>	<i>Alt piazzati, regolarità senza perdere impulso, assetto e riunione del cavallo con compostezza dell'incollatura.</i>		
12	<i>Transizioni dal passo al trotto e dal trotto al passo</i>	<i>Partendo da una linea retta, regolarità ed equilibrio.</i>		
13	<i>Dal passo partire al galoppo ad ambo le mani</i>	<i>Partendo su una linea retta, transizioni, regolarità, equilibrio.</i>		
14	<i>Transizioni dal trotto al galoppo ad ambo le mani.</i>	<i>Partendo da una linea retta, regolarità, sottomissione, equilibrio delle mani.</i>		
15	<i>Alt piazzati, immobilità e saluto nel centro della pista. Uscita al passo.</i>	<i>Rettitudine ed assetto, ripartizione del peso su tutte le estremità; passo di lavoro</i>		
16	<i>Impulso, sottomissione ed assetto del cavallo</i>	<i>Presenza e correttezza del cavallo sono caratteristiche fondamentali.</i>		
17	<i>Assetto, espressione del cavaliere e l'uso corretto degli aiuti: mani e gambe.</i>	<i>Personalità del cavaliere</i>		
18	<i>Difficoltà nella combinazione degli esercizi</i>			
	Totale punteggio			

Note: IL punteggio o voto va da 1 a 10;

Firma del giudice o dell'esaminatore:



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



LIVELLO AVANZATO

N° di partenza:
Giudice:

Nome del

Nome del cavaliere:

Luogo e data:

Nome ed età del cavallo:

Fig.	Movimenti	Direttive	Punti	Note
1.	Presentazione	Divisa del cavaliere, bardatura e tolettatura del cavallo.		
2.	Entrata al passo, Alt, immobilità e saluto	retto in assetto dall'entrata, fermare caricando sui posteriori, suddivisione del peso tra gli arti e saluto.		
3.	Partenza a galoppo dx, galoppo di lavoro in tre cerchi in ordine decrescente	regolarità del galoppo, riunione, flessione dalla testa alla coda e regolarità dei cerchi		
4.	Due diagonali al galoppo con transizione al trotto per il cambio di galoppo	regolarità del galoppo transizione e ripartenza con impulso e giusta cadenza, uso corretto degli aiuti mani e gambe, assetto del cavaliere.		
5.	Alt piazzati.			
6.	Partenza al galoppo sx, galoppo di lavoro in tre cerchi in ordine decrescente	regolarità del galoppo, riunione, flessione dalla testa alla coda e regolarità dei cerchi		
7.	Dal galoppo alt piazzati, partenza al passo e mezze piroette dirette ad ambo le mani	Transizioni, impulso nel passo, mantenersi in linea retta, durante la piroetta regolarità senza retrocedere e senza che i posteriori smettano di marcare il passo, nel minor cerchio di terreno, flessione interna.		
8.	Sui lati lunghi partenza a galoppo rovescio ad ambo le mani	Equilibrio		
9.	Due Alt piazzati, con due retromarce di sei passi con partenza al galoppo dx e sx, alt piazzati con passi indietro e partenza al passo.	Transizioni, equilibrio, linea retta, compostezza del cavallo e del cavaliere.		
10.	Tagliare per la linea centrale al passo, alt, immobilità e saluto.	Linea retta, assetto, suddivisione del peso tra gli arti.		
11.	Sottomissione, impulso ed	Presenza e correttezza del		



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



	<i>assetto de cavallo</i>	<i>cavallo sono caratteristiche fondamentali.</i>		
12.	<i>Assetto, portamento del cavaliere e corretto uso degli aiuti: gambe e mani</i>	<i>Personalità del cavaliere</i>		
13.	<i>Difficoltà nella combinazione dei movimenti</i>			
	<i>Totale punteggio</i>			

Note: Il punteggio o voto va da 1 a 10,

Firma del giudice o dell'esaminatore:



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



LIVELLO CAVALLERIZZO

N° di partenza:
Giudice:

Nome del

Nome del cavaliere:

Luogo e data:

Nome ed età del cavallo:

Fig	Movimenti	Direttive	Punti	
1.	Presentazione	Divisa del cavaliere, bardatura del cavallo e tolettatura.		
2.	Entrata al passo di lavoro per la linea centrale, immobilità e saluto	Rettitudine dell'assetto dall'entrata, alti piazzati.		
3.	partenza al passo fino alla fine della linea centrale iniziando prima gli esercizi al passo ed al trotto, poi quelli al galoppo.			
4.	Cessioni alla gamba al passo ed al trotto, ad ambo le mani.	Flessioni laterali del cavallo dalla testa alla coda, mantenimento del ramener, senza perdita d'impulso sull'andatura e uso corretto degli aiuti.		
5.	Spalla di dentro al passo ed al trotto ad ambo le mani.	Flessioni laterali, impulso, aiuti, tre piste.		
6.	Diagonale in appoggio al passo ed al trotto ad ambo le mani.	Flessione dell'incollatura del cavallo nella direzione in cui si va, contenimento del posteriore, rispetto della cadenza senza perdita d'impulso.		
7.	Passo laterale o passo di costato.	Flessione dell'incollatura nella direzione in cui si va, incrocio corretto degli anteriori e dei posteriori (l'esterno è quello che incrocia per primo) contenimento corretto della groppa.		
8.	Rotazione di 180° o mezza piroetta al passo, diretta ed inversa ad ambo le mani.	Dentro ad una retta, regolarità senza retrocedere e senza che gli anteriori o i posteriori smettano di marcare il passo nel minor semicerchio di terreno, con la giusta incurvatura a seconda se si è inversi o diretti.		



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



9.	<i>Piroette(360°) al passo dirette ed inverse ad ambo le mani.</i>	<i>Dentro ad una retta, regolarità senza retrocedere e senza che gli anteriori o i posteriori smettano di marcare il passo nel minor cerchio di terreno, con la giusta incurvatura a seconda se si è inversi o diretti</i>		
10.	<i>Trotto allungato o in estensione.</i>	<i>Distensione degli arti del cavallo, leggera distensione dell'incollatura, tempo di sospensione nell'allungo.</i>		
11.	<i>Retromarcia di almeno sei passi.</i>	<i>Equilibrio, linea retta con giuste transizioni senza perdita di impulso.</i>		
12.	<i>Galoppo di lavoro in due cerchi da grande a piccolo ad ambo le mani.</i>	<i>Assetto, equilibrio, regolarità, flessione, contenimento dei posteriori.</i>		
13.	<i>Cambio di galoppo in aria sulla diagonale ad ambo le mani.</i>	<i>Mantenimento di riunione cadenzo assetto ed impulso con il corretto uso degli aiuti.</i>		
14.	<i>Alt piazzati, immobilità e saluto nel centro della pista. Uscita al passo.</i>	<i>Eretto nell'assetto, suddivisione del peso tra gli arti, passo di lavoro senza lasciare le redini sciolte.</i>		
15.	<i>Sottomissione, impulso ed assetto del cavallo</i>	<i>Presenza e correttezza del cavallo sono caratteristiche fondamentali.</i>		
16.	<i>Assetto, portamento del cavaliere e corretto uso degli aiuti: gambe e mani</i>	<i>Personalità del cavaliere</i>		
17.	<i>Difficoltà nella combinazione dei movimenti</i>			
	<i>Totale punteggio</i>			

Note: Il punteggio o voto va da 1 a 10.

Firma del giudice o dell'esaminatore:



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



LIVELLO CAVALLERIZZO REALE

N° di partenza:
Giudice:

Nome del

nome del cavaliere:

Luogo e data:

Nome ed età del cavallo:

Fig	Movimenti	Direttive	Punti	
1.	Presentazione	Divisa del cavaliere, bardatura del cavallo e tolettatura.		
2.	Entrata al galoppo dx di lavoro per la linea centrale, immobilità e saluto	Rettitudine dell'assetto dall'entrata, alt piazzati.		
3.	Passo di lavoro	Regolarità dell'aria, linea retta, assetto del collo, posteriori sulle orme degli anteriori o superarle, mosquero a tempo dell'andatura.		
4.	Cerchio al passo in ambo le mani	Flessione dalla testa alla coda, regolarità del cerchio e dell'andatura senza perdere l'impulso.		
5.	passo di costato	Regolarità, flessione nel senso di marcia, equilibrio		
6.	Diagonali in appoggio al passo	Regolarità, flessione nel senso di marcia, equilibrio		
7.	Piroette(360°) al passo dirette ed inverse ad ambo le mani.	Dentro ad una retta, regolarità senza retrocedere e senza che gli anteriori o i posteriori smettano di marcare il passo nel minor cerchio di terreno, con la giusta incurvatura a seconda se si è inversi o diretti		
8.	Mezze volte sui posteriori al passo	Rotazione di 180° in tre tempi, raccogliere, girare e battuta con l'anteriore dalla parte in cui si gira, incurvatura.		
9.	Passi indietro con partenza al passo	Minimo sei passi indietro e sei in avanti, fermata, regolarità, equilibrio, linea retta, transizioni e partenza al passo senza perdere il ritmo.		
10.	Galoppo di lavoro ed allungato	Partenza in ambo le mani, transizioni, regolarità, equilibrio, rettitudine e assetto, distensione di testa e collo nell'allungato, riunione nel raccolto e di lavoro,		



ARTE EQUESTRE RINASCIMENTALE



11.	<i>Galoppo di lavoro in due cerchi da grande a piccolo ad ambo le mani.</i>	<i>Assetto, equilibrio, regolarità, flessione, contenimento dei posteriori.</i>		
12.	<i>Appoggio al galoppo in ambo le mani</i>	<i>Equilibrio, regolarità, flessione, contenimento dei posteriori.</i>		
13.	<i>Cambi di galoppo sul dritto</i>	<i>Equilibrio, linea retta, ampiezza e fluidità dei cambi, transizioni.</i>		
14.	<i>Galoppo rovescio in ambo le mani</i>	<i>Partendo dalla linea retta o dal cerchio al galoppo, equilibrio ed ampiezza.</i>		
15.	<i>Mezze volte e girata sui posteriori, al galoppo ad ambo le mani</i>	<i>Equilibrio, flessione, partenza e battuta con l'anteriore nel senso della mezza volta.</i>		
16.	<i>Volte sui posteriori al galoppo in ambo le mani</i>	<i>Equilibrio, regolarità delle battute, flessioni nel senso delle volte, uscita mantenendo le cadenze.</i>		
17.	<i>Galoppo veloce moderare, girare e galoppo veloce in ambo le mani</i>	<i>Transizioni, equilibrio ampiezza nell'allungamento, senza strattoni alle redini o sgambate.</i>		
18.	<i>Galoppo veloce e stoppata</i>	<i>Linea retta, assetto, sottomissione, equilibrio senza strattoni alle redini o sgambate, posteriori raccolti nella fermata.</i>		
19.	<i>Passo indietro con partenza al passo e con slancio (galoppo) in ambo le mani</i>	<i>Minimo sei passi indietro e sei avanti al passo, equilibrio, linea retta con giuste transizioni senza perdita di impulso.</i>		
20.	<i>Alt piazzati, immobilità e saluto nel centro della pista. Uscita al passo.</i>	<i>Eretto nell'assetto, suddivisione del peso tra gli arti, passo di lavoro senza lasciare le redini sciolte.</i>		
21.	<i>Sottomissione, impulso ed assetto del cavallo</i>	<i>Presenza e correttezza del cavallo sono caratteristiche fondamentali.</i>		
22.	<i>Assetto, portamento del cavaliere e corretto uso degli aiuti: gambe e mani</i>	<i>Personalità del cavaliere</i>		
23.	<i>Difficoltà nella combinazione dei movimenti</i>			
	<i>Totale punteggio</i>			

Note: Il punteggio o voto va da 1 a 10.

Firma del giudice o dell'esaminatore: