

# Regolamento Team Dressage

## Sommario

Regolamento Team Dressage.....	1
Introduzione e premesse.....	2
Programmazione .....	2
Partecipazione .....	2
Cavalieri .....	2
Cavalli.....	2
Norme generali.....	2
Timing .....	3
Musica .....	3
Punteggio.....	4
Punteggio per l'Esecuzione Tecnica .....	4
Punteggio per l'Esecuzione artistica.....	4
Calcolo del punteggio .....	5
Riepilogo errori.....	5
Penalizzazione .....	5
Classifica .....	5
Classifica ex aequo.....	5
Bardatura dei Cavalli e dei Pony, tenuta dei Cavalieri .....	5
Le Categorie.....	6
Team Dressage Invito (TDI) .....	6
Team Dressage E 1 (TDE1).....	7
Allegato 1: Scheda Team Dressage Invito (TDI).....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>
Allegato 2: Scheda Team Dressage Elementare 1 (TDE1) .....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>

## Introduzione e premesse

Il Team Dressage è una prova a squadre composte da 3, 4 o 5 binomi, i quali insieme svolgono una Ripresa libera in un rettangolo 20X40, nella esecuzione della quale dovranno essere eseguiti una serie di movimenti obbligatori e di esercizi prestabiliti a seconda del Livello/Categoria.

L'esecuzione della Ripresa può essere accompagnata da un sottofondo musicale (scelta consigliata).

È un ottimo esercizio di istruzione e di pratica equestre per i cavalieri che devono dirigere e controllare il proprio cavallo o pony in uno spazio limitato, compiendo una serie di movimenti e figure alle diverse andature, rimanendo sincronizzati con gli altri compagni di squadra.

È una attività che stimola la creatività degli Istruttori e crea spirito di squadra.

È un utile esercizio per educare un cavallo a muoversi ordinatamente, in poco spazio, insieme agli altri suoi simili.

Cavalieri e cavalli abituati a questa pratica si troveranno sicuramente a loro agio in qualsiasi campo prova.

## Programmazione

Le gare di Team Dressage possono essere:

- inserite nel programma di Concorsi di Dressage;
- utilizzate come Prova di Dressage nelle gare di Concorso Completo a squadre che si svolgono su di una Categoria Invito o Pony Base;
- Inserite nel programma di qualsiasi manifestazione o concorso equestre regionale o nazionale;

## Partecipazione

### Cavalieri

Vi possono partecipare cavalieri in possesso di Patente A da almeno 4 mesi, Brevetto e Autorizzazioni a Montare.

### Cavalli

Vi possono partecipare cavalli e pony regolarmente tesserati.

## Norme generali

La prova è giudicata da uno a tre Giudici, utilizzando le apposite schede previste (vedi allegati 1 e 2).

- Nel caso di un solo giudice questi sarà posizionato in "C".
- Nel caso di due giudici, saranno posizionati uno in "C" e l'altro in "B" o in "E", oppure in "M" o in "H".
- In caso di tre giudici, saranno posizionati uno in "C" e gli altri o in "B" o in "M" o in "H" o in "E".
- Il Giudice in "C" ha la campana.

- La Ripresa è giudicata dall'alt e saluto di ingresso all'alt e saluto finale.
- Sono abilitati a giudicare il Team Dressage i Giudici di Dressage e i Giudici di Concorso Completo di ogni grado e livello.
- L'apertura del rettangolo per l'ingresso è di 4 metri e rimane aperta durante lo svolgimento della ripresa.
- Una squadra è eliminata se uno o più cavalli escono dal rettangolo.
- Per tutto quanto non specificatamente previsto in questo regolamento, si fa riferimento al regolamento Dressage in vigore e in particolare a quanto previsto alla "Normativa per le riprese libere con musica".

### Timing

- Il Giudice in "C" suona la campana. Entro 45 secondi dal suono della campana almeno un binomio dovrà entrare nel rettangolo di gara oppure un componente della squadra dovrà dare il segnale d'inizio dell'eventuale accompagnamento musicale. Oltre questo tempo la squadra sarà penalizzata con un errore.
- Non è previsto un tempo minimo ma è previsto un tempo massimo per l'esecuzione della Ripresa.
- La Ripresa è cronometrata dall'alt e saluto di ingresso all'alt e saluto finale.
- Non verrà segnalato dalla campana l'eccesso di tempo impiegato per l'esecuzione della Ripresa, riportato nella scheda.
- Ogni movimento eseguito dopo il termine del tempo accordato sarà penalizzato come un errore.

### Musica

L'accompagnamento musicale non è obbligatorio ma è raccomandato in quanto aiuta i cavalieri a mantenere il giusto timing nell'esecuzione del programma della ripresa. Non sono previste limitazioni o regole in ordine al tipo di accompagnamento musicale: solo musica, cantato, ecc.

Nel caso il team non abbia previsto alcun accompagnamento musicale per l'esecuzione della propria Ripresa è facoltà del Comitato Organizzatore diffondere una musica di sottofondo generico.

L'accompagnamento musicale può partire in due modi:

- Al segnale di uno dei componenti della team, prima dell'ingresso in rettangolo, entro 45 secondi dal suono della campana.
- Completato il saluto iniziale alla Giuria.

In entrambi i casi sarà cura del capo squadra, nel consegnare il supporto (chiavetta pendrive, cd, ecc.) alla segreteria, segnalare con quale procedura dovrà partire la musica.

- In caso di interruzione dell'accompagnamento musicale per guasto tecnico dell'impianto di amplificazione durante la Ripresa, la prova potrà essere immediatamente ripetuta dall'inizio o ripetuta più tardi a seconda di quanto concordato fra il Team, la Giuria e il Comitato Organizzatore.
- È responsabilità del team informare la Giuria in caso di problemi con l'accompagnamento musicale una volta iniziato il test (musica sbagliata, musica che si interrompe, file danneggiato, ecc.) I cavalieri interromperanno il test e informeranno il giudice di C del problema.
- Non è permesso alcun accompagnamento musicale all'uscita dal rettangolo dopo la fine della ripresa.

## Punteggio

Vengono assegnati due tipi di punteggio: uno per "Esecuzione tecnica" e uno per "Impressione artistica". Ognuno di questi è totalizzato separatamente, quindi sommato e convertito nella percentuale finale. Tutti i Giudici assegnano entrambi i punteggi.

- I punteggi per "Esecuzione tecnica" sono assegnati da 1 a 10 usando come decimali solo 0,5
- I punteggi per "Impressione artistica" sono assegnati da 1 a 10 usando tutti i decimali (0,1- 0,2 – 0,3...0,8 - 0,9).

## Punteggio per l'Esecuzione Tecnica

Per ogni livello/categoria sono stabiliti movimenti di maneggio da eseguirsi obbligatoriamente. I movimenti obbligatori possono essere eseguiti da tutti i componenti del team, solo da alcuni, solo da uno, a scelta. Potranno quindi eseguirli nelle diverse forme con le quali si svolgono le lezioni di equitazioni di gruppo: "in sezione", "per uno", "individualmente". In pratica è sufficiente che uno solo dei binomi in campo esegua uno dei movimenti o esercizi obbligatori perché questo venga considerato "eseguito".

I punti assegnati per l'Esecuzione Tecnica sono da 1 a 10 con decimale 0,5, per le seguenti voci, moltiplicati per i relativi coefficienti:

1. L' esecuzione dei movimenti obbligatori e la qualità delle transizioni: un voto complessivo in valutazione della precisione e dell'accuratezza nell'esecuzione. Coefficiente 3.
2. Sincronia e allineamenti: l'uniformità e la precisione nell'esecuzione delle figure, nei passaggi fra una figura e un'altra, nei cambi di direzione. (Tempistiche, curve, transizioni, incroci, passaggi). Coefficiente 2.
3. Performance come gruppo: la capacità di esibirsi con qualità uniforme. Coefficiente 2.
4. Impulso: Il grado di energia (adeguato al livello). Coefficiente 2.
5. Disponibilità a cooperare e sottomissione: L'accettazione dei cavalli o dei pony degli aiuti del cavaliere e a lavorare in gruppo (adeguato al livello), il contatto. Coefficiente 2.

La scheda riporta l'elenco dei movimenti di maneggio obbligatori con a fianco una casella nella quale sarà annotata/spuntata l'avvenuta esecuzione.

Ogni movimento o esercizio obbligatorio eventualmente non eseguito verrà penalizzato con un errore.

## Punteggio per l'Esecuzione artistica

I punti assegnati per l'Esecuzione artistica sono da 1 a 10 con tutti i decimali (0,1 – 0,2 - .... 0,8 – 0,9), per le seguenti voci, moltiplicati per i relativi coefficienti:

1. Coreografia, uso dello spazio, cambi di direzione, cambi di andatura, creatività, grado di difficoltà (in ordine alla valutazione del grado di difficoltà sono da considerare l'esecuzione di transizioni, particolari incroci e passaggi, coreografie complesse, ecc. Non sono considerati eventuali movimenti, andature o altro di difficoltà superiore che viceversa saranno penalizzati come errore). Coefficiente 5.
2. Armonia della presentazione. Coefficiente 3.
3. Aspetto della Squadra. Con coefficiente 2.

### Calcolo del punteggio

Il punteggio totale ottenuto per l'Esecuzione Tecnica viene sommato al punteggio totale ottenuto per l'Esecuzione artistica. Questa somma viene convertita in percentuale alla quale vengono sottratti gli eventuali errori.

### Riepilogo errori

- Entrare in rettangolo o dare il segnale di inizio della musica oltre i 45 secondi dal suono della campana
- Movimento obbligatorio non eseguito.
- Movimenti eseguiti dopo lo scadere del tempo massimo

### Penalizzazione

- 0,5% per il primo errore
- 1% per il secondo errore
- 5% per il terzo errore
- eliminazione per il quarto errore

### Classifica

Classifica in base alla miglior percentuale ottenuta.

### Classifica ex aequo

- In caso di parità, sarà considerato il punteggio più alto per "Impressione artistica".
- In caso di ulteriore parità sarà considerato il miglior punteggio 3) assegnato nella sezione "Impressione artistica"
- In caso di ulteriore parità sarà considerato il miglior punteggio 2) assegnato nella sezione "Impressione artistica"
- In caso di ulteriore parità sarà considerato il miglior punteggio 1) assegnato nella sezione "Impressione artistica"
- In caso di ulteriore parità classifica ex aequo.

### Bardatura dei Cavalli e dei Pony, tenuta dei Cavalieri

Così come previsto dal Regolamento Dressage e alle eventuali specifiche relative alle Categorie E salvo quanto di seguito:

- I cavalieri possono indossare una felpa o un giubbotto di club.
- Le fruste e gli speroni sono opzionali, ma non necessariamente devono essere portati da tutti i membri del team.
- I cavalli o i pony possono portare fasce da lavoro agli arti, preferibilmente bianche. In tal caso devono essere portate da tutti i cavalli o i pony della squadra.
- Fasce, sottosella e cuffiette paraorecchie devono essere abbinati e uguali per tutti i componenti del team.

## Le Categorie

A seconda del livello sono stabiliti un tempo massimo, movimenti di maneggio, figure, andature, richieste tecniche.

Sono stabiliti due Categorie di gara, per due livelli di difficoltà:

- Categoria Team Dressage INVITO (TDI)
- Categoria Team Dressage Elementare 1(TDE1)

### Team Dressage Invito (TDI)

La ripresa va eseguita mostrando calma dai cavalieri e obbedienza dei cavalli o dei pony.

Nell'esecuzione del programma della ripresa i binomi dovranno mostrare precisione nell'esecuzione dei movimenti obbligatori, qualità delle transizioni.

- non è previsto tempo minimo
- Tempo massimo: 4 minuti
- Andature: Passo (almeno 20 mt continuativi) e Trotto.
- Transizioni: passo-trotto, trotto-passo.
- Alt dal passo o dal trotto.

Movimenti di Maneggio obbligatori:

- **Un alt all'inizio e un alt alla fine con saluto** da tutti i binomi.
- Almeno **due movimenti longitudinali completi**, da lato corto a lato corto, cambiamenti o tagliate; **al passo o al trotto** o parte all'una e parte all'altra andatura; eseguito da almeno un binomio. (Dal conto sono esclusi gli eventuali movimenti longitudinali precedenti l'alt e saluto di inizio e termine della ripresa).
- Almeno **due movimenti trasversali completi**, da lato lungo a lato lungo, cambiamenti o tagliate; in sezione o per uno, **al passo o al trotto** o parte all'una e parte all'altra andatura; eseguito da almeno un binomio.
- Almeno **due cambiamenti diagonali** completi da M, da H, da F, da K alla lettera dell'angolo diagonalmente opposto, oppure a B o a E, oppure da B o a E alla lettera dell'angolo diagonalmente opposto; **al passo o al trotto**, o parte ad una e parte all'altra andatura; eseguito da almeno un binomio.
- Almeno **due cerchi di 20 metri**, dei quali uno a sinistra e uno a destra, a scelta da C o da A o da B o da E, **al trotto**; eseguito da almeno un binomio.
- A discrezione mezzi cerchi o mezze volte, serpentine, contro-cambiamenti, al passo e al trotto per collegare la ripresa.
- Sono vietati movimenti al galoppo. L'eventuale esecuzione comporta la penalizzazione come errore di ripresa.
- Sono vietati movimenti su due piste e superiori. L'eventuale esecuzione comporta la penalizzazione come errore di ripresa.
- I movimenti possono essere eseguiti alla stessa o a diversa andatura, mostrando una o più transizioni.

- Non esiste una spaziatura fissa che i componenti del team devono mantenere ma può cambiare da un movimento all'altro.
- Al trotto i cavalieri possono trottare seduto o battere la sella.

#### Team Dressage E 1 (TDE1)

Nell'esecuzione del programma della ripresa i binomi dovranno mostrare precisione nell'esecuzione dei movimenti obbligatori, qualità delle transizioni. I componenti del team dimostrano di saper mantenere gli spazio e le distanze ed eseguire movimenti in modo uniforme.

- non è previsto tempo minimo
- Tempo massimo: 5 minuti
- Andature: Passo (almeno 20 mt continuativi), Trotto e Galoppo.
- Transizioni: passo-trotto, trotto-passo, trotto-galoppo, galoppo-trotto, galoppo-passo, passo galoppo.

È la categoria utilizzata nel programma del Saggio delle Scuole

Movimenti di Maneggio obbligatori:

- **Un alt all'inizio e un alt alla fine con saluto** eseguito da tutti i binomi.
- Almeno **due movimenti longitudinali completi**, da lato corto a lato corto, cambiamenti o tagliate; **al passo o al trotto** oppure parte all'una e parte all'altra andatura; eseguito da almeno un binomio. (Dal conto sono esclusi gli eventuali movimenti longitudinali precedenti l'alt e saluto di inizio e termine della ripresa).
- Almeno **due movimenti trasversali completi**, da lato lungo a lato lungo, cambiamenti o tagliate; in sezione o per uno; **al passo o al trotto** oppure parte all'una e parte all'altra andatura; eseguito da almeno un binomio.
- Almeno **due cambiamenti diagonali completi** da M, da H, da F, da K alla lettera dell'angolo diagonalmente opposto, oppure a B o a E, oppure da B o a E alla lettera dell'angolo diagonalmente opposto; **al passo o al trotto o al galoppo**, oppure parte ad una o parte ad altra andatura; eseguito da almeno un binomio.
- Almeno **due cerchi di 20 metri**, dei quali uno a sinistra e uno a destra, a scelta da C o da A o da B o da E; **al trotto o al galoppo** oppure parte all'una e parte all'altra andatura; eseguito da almeno un binomio.
- Almeno **due cerchi di 10 metri**, dei quali uno a sinistra e uno a destra, **al trotto**; eseguito da almeno un binomio.
- A discrezione mezzi cerchi o mezze volte, serpentine, contro-cambiamenti, al passo, al trotto o al galoppo per collegare la ripresa.
- È consentito qualche movimento a galoppo rovescio.
- Sono vietati movimenti su due piste e superiori. L'eventuale esecuzione comporta la penalizzazione come errore di ripresa.
- I movimenti possono essere eseguiti alla stessa o a diversa andatura, mostrando una o più transizioni.
- Non esiste una spaziatura fissa che i componenti del team devono mantenere ma può cambiare da un movimento all'altro. I cavalieri possono battere la sella o trottare seduto. In galoppo monteranno seduti.