

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>PIANO ASCENDENTE A CAVALLO (sella)</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	---	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

- Terreno regolare (senza scalini)
- Pendenza tra i 30° e i 45°
- Lunghezza compresa tra 6 e 12 m secondo il grado della pendenza
- Fronte tra 2 e 4 metri

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la calma e l'equilibrio del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo
- Buon assetto del cavaliere ( verticalità sugli appoggi e assetto leggero)
- Cavallo mantenuto sull'asse della pendenza

### **ERRORI DA EVITARE**

- Cambiamento di andatura
- Superamento pericoloso
- Perdita di equilibrio
- Assetto scorretto del cavaliere
- Interventi negativi del cavaliere
- Cavallo che si traversa

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:

PIANO ASCENDENTE A CAVALLO:

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

PUNTI ESSENZIALI
1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo
2) Buon assetto del cavaliere (verticalità sugli appoggi e assetto leggero)
3) cavallo mantenuto sull'asse della pendenza

**VALUTAZIONE E + S -P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	-10	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori di stile:
- Agitazione e assetto scorretto
  - Perdita di equilibrio del cavaliere
  - Cavallo che si gira

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamenti di andatura ecc..

4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..

1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..

0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc..

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>PIANO DISCENDENTE A CAVALLO (sella)</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	--	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

- Terreno regolare (senza scalini)
- Pendenza tra i 30° e i 45°
- Lunghezza compresa tra 6 e 12 m secondo il grado della pendenza
- Fronte tra 2 e 4 metri

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la calma e l'equilibrio del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo
- Buon assetto del cavaliere ( verticalità sugli appoggi e assetto leggero)
- Cavallo mantenuto sull'asse della pendenza

### **ERRORI DA EVITARE**

- Cambiamento di andatura
- Superamento pericoloso
- Perdita di equilibrio
- Assetto scorretto del cavaliere
- Interventi negativi del cavaliere
- Cavallo che si traversa

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

**DIFFICOLTA' N°:**
**PIANO DISCENDENTE A CAVALLO:**
**GIUDICE:** .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

- 1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo
- 2) Buon assetto del cavaliere (verticalità sugli appoggi e assetto leggero)
- 3) cavallo mantenuto sull'asse della pendenza

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

Errori da evitare:

- Agitazione del cavallo e assetto scorretto del cavaliere
- Perdita di equilibrio del cavaliere
- Cavallo che si gira

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamenti di andatura ecc..

4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..

1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..

0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>TALUS A SALIRE (sella)</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	-------------------------------	-----------------------

## **CARATTERISTICHE**

### **Ostacolo a taglio netto, terreno stabile, avvicinamento e ricezione senza pericolo**

- Altezza da 0,8 a 1, 10 m max.
- Fronte tra 2 e 3 metri
- Entrata e uscita segnalate a 5 m (zona di penalizzazione)

## **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

N. B.: rendere estremamente stabile il terreno nel punto di ricezione (travi o tronchi che limitino il bordo superiore) e nel punto di battuta.

## **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

## **PUNTI ESSENZIALI**

- Superamento regolare, equilibrio, impulso.
- Assetto corretto del cavaliere
- Sono ammessi il cambiamento di andatura e il salto da fermo.

## **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti
- Superamento pericoloso
- Assetto scorretto del cavaliere
- Interventi negativi del cavaliere

## **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:  
TALUS A SALIRE

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

- 1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo**
- 2) Buon assetto del cavaliere**
- 3) Cambiamento di andatura e salto da fermo autorizzati**

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E	STILE S	PENALITA' P
BUONO 7	OTTIMO 3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE 4	BUONO 2	
2 ERRORI 1	DISCRETO 1	
3 ERRORI 0	SUFFICIENTE 0	
Caduta nella zona di penalizz. 0	MEDIOCRE -1	
	PESSIMO -2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

Errori di stile da evitare

- Agitazione e assetto non corretto
- Cavaliere in ritardo o in anticipo sul salto
- Cavaliere instabile

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>TALUS A SCENDERE (sella)</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	-------------------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

#### **Ostacolo a taglio netto, terreno stabile, avvicinamento e ricezione senza pericolo**

- Altezza da 1 m min. a 1,40 m max.
- Fronte tra 2 m min.
- Entrata e uscita segnalate a 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

N. B.: rendere estremamente stabile il terreno nel punto di ricezione (travi o tronchi che limitino il bordo superiore) e nel punto di battuta.

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Superamento regolare, equilibrio, impulso del cavallo.
- Assetto corretto del cavaliere
- Sono ammessi il cambiamento di andatura e il salto da fermo.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti
- Superamento pericoloso
- Assetto scorretto del cavaliere
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da +3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

**DIFFICOLTA' N°:**  
**TALUS A SCENDERE**

**GIUDICE:** .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

- PUNTI ESSENZIALI**
- 1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo**
  - 2) Buon assetto del cavaliere**
  - 3) Cambiamento di andatura e salto da fermo autorizzati**

**VALUTAZIONE E + S -P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori da evitare :
- Agitazione e cattivo assetto
  - Cavaliere in ritardo o in anticipo sul salto
  - Cavaliere instabile

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>TRONCO (sella)</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	-----------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Tronco d'albero compatto (o più tronchi piccoli accatastati) senza rami secondari, posto su terreno stabile e omogeneo. Il tronco deve essere saltato.**

- Altezza da 0,8 a 1 m max.
- Diametro max. 0,80 – 1 m
- Fronte min. 3 metri.
- Entrata e uscita segnalate a 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- 1 grosso tronco o 3 piccoli
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Superamento regolare, equilibrio, impulso del cavallo.
- Buon assetto corretto del cavaliere
- Salto obbligatorio
- Sono ammessi il cambiamento di andatura e il salto da fermo.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti
- Superamento pericoloso
- Assetto scorretto del cavaliere
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da +3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:

TRONCO

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

- 1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo**
- 2) Buon assetto del cavaliere**
- 3) Cambiamento di andatura e salto da fermo autorizzati**

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA <b>E</b>		STILE <b>S</b>		PENALITA' <b>P</b>
BUONO	7	OTTIMO	3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

Errori di stile:

- Agitazione e assetto non corretto
- Cavaliere in ritardo o anticipo sul salto
- Cavaliere instabile

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..

4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..

1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..

0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc..

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>FOSSO (sella)</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	----------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Naturale o artificiale, può essere superato senza salto. Può essere con o senza acqua.**

- Larghezza 1,5 m max.
- Fronte min. 3 metri.
- Profondità compresa tra 0,50 e 1 m.
- Entrata e uscita da 3 a 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.  
Con o senza salto a piacimento del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Superamento regolare, equilibrio, impulso del cavallo.
- Assetto corretto del cavaliere
- Sono ammessi il cambiamento di andatura e il salto da fermo.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti
- Superamento pericoloso
- Assetto scorretto del cavaliere
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:

FOSSO

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo  
 2) Buon assetto del cavaliere  
 3) Cambiamento di andatura e salto da fermo autorizzati

**VALUTAZIONE E + S -P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

Errori di stile:

- Agitazione e cattivo assetto
- Cavaliere in ritardo o in anticipo sul salto
- Perdita di equilibrio

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc..

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>SIEPE (sella)</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	----------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Naturale o artificiale, deve essere bloccata a 0,60 m da una barriera fissa posta davanti e accostata alla siepe. Deve essere saltata.**

- Altezza 1 m max (parte compatta della siepe)
- Larghezza max 0,50 m.
- Fronte min 3 metri
- Entrata e uscita da 3 a 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere. Con o senza salto a piacimento del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Superamento regolare, equilibrio, impulso del cavallo.
- Assetto corretto del cavaliere
- Salto obbligatorio
- Sono ammessi il cambiamento di andatura e il salto da fermo.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti
- Superamento pericoloso
- Assetto scorretto del cavaliere
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da +3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

**DIFFICOLTA' N°:**
**SIEPE**
**GIUDICE: .....**

--

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

**1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo**

**2) Buon assetto del cavaliere**

**3) Cambiamento di andatura e salto da fermo autorizzati**

**VALUTAZIONE E + S -P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori di stile da evitare:**
- Agitazione e assetto non corretto
  - Cavaliere in ritardo o anticipo sul salto
  - Cavaliere instabile

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>GUADO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	--------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Nel limite del possibile, il guado non deve presentare bordi netti. Deve essere attraversato obbligatoriamente al passo.**

- Lunghezza 4 m min.
- Profondità 0,5 – 1 m
- Entrata e uscita da 3 a 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere. Con o senza salto a piacimento del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Regolarità della progressione
- Calma e franchezza del cavallo
- Aiuti corretti del cavaliere.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Il cavallo si corica
- Superamento troppo affrettato
- Cambiamento di andatura (anche per bere)
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:  
**GUADO**

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

1) regolarità nell'andatura  
2) Calma e sicurezza nel cavallo  
3) Corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere

**VALUTAZIONE E + S -P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori di stile:
- Agitazione o assetto scorretto
  - Perdita di equilibrio
  - Cavallo che si gira

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>PIANO ASCENDENTE A MANO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	------------------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Cercare un terreno omogeneo che consenta un'andatura regolare.**

- Pendenza tra i 30° e i 45°
- Minimo 10 m

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Dimostrare l'abilità del binomio nello spostamento a piedi, la sottomissione del cavallo e la posizione corretta del cavaliere rispetto al cavallo.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Andatura regolare sull'asse mediano
- Qualsiasi sia il metodo vale il rispetto della sicurezza.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Il cavallo scappa
- Il cavallo spinge o supera il suo cavaliere
- Cambiamento di andatura (non penalizzare il cavallo che sale a salti)

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

La prova viene giudicata quando cavallo e cavaliere entrano nella zona dell'ostacolo e termina quando ne escono in entrambi.

**DIFFICOLTA' N°:**  
**PIANO ASCENDENTE A MANO**

**GIUDICE:** .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

PUNTI ESSENZIALI	
1) Andatura regolare sull'asse mediano	
2) Rispetto della sicurezza	

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E	STILE S	PENALITA' P
BUONO 7	OTTIMO 3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE 4	BUONO 2	
2 ERRORI 1	DISCRETO 1	
3 ERRORI 0	SUFFICIENTE 0	
Caduta nella zona di penalizz. 0	MEDIOCRE -1	
	PESSIMO -2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori di stile:
- Cavallo che si gira
  - Tirare le redini

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>PIANO DISCENDENTE A MANO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	-------------------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Cercare un terreno omogeneo che consenta un'andatura regolare.**

- Pendenza tra i 30° e i 45°
- Minimo 10 m

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Dimostrare l'abilità del binomio nello spostamento a piedi, la sottomissione del cavallo e la posizione corretta del cavaliere rispetto al cavallo.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Andatura regolare sull'asse mediano, mantenimento dell'andatura qualsiasi sia il metodo vale il rispetto della sicurezza.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Il cavallo scappa
- Il cavallo spinge o supera il suo cavaliere
- Cambiamento di andatura (non penalizzare il cavallo che sale a salti)

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

La prova viene giudicata quando cavallo e cavaliere entrano nella zona dell'ostacolo e termina quando ne escono in entrambi.

**DIFFICOLTA' N°:**
**PIANO DISCENDENTE A MANO**
**GIUDICE:** .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

**1) Andatura regolare sull'asse mediano**

**2) Rispetto della sicurezza**

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori di stile:
- Cavallo che si gira
  - Tirare per le redini

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

Punteggio da inserire nella casella E  
 della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>PASSERELLA (sella)</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	---------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Può essere appoggiata al suolo, su un ruscello, tra due cumuli di terra ecc... . Deve essere superata obbligatoriamente al passo.**

- Lunghezza 6 m min.
- Larghezza 1 m circa.
- Altezza da terreno tra i 0,20 e 1,20 m (tranne eccezioni che non comportino pericolo obiettivo)
- Un parametro o due
- Entrata e uscita da 3 e 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- 1 passerella (legno, ferro ecc...)
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Dimostrare la franchezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavallo.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Regolarità dell'andatura.
- Calma e sicurezza del cavallo.
- Aiuti corretti del cavaliere.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti del cavallo.
- Superamento troppo affrettato
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:

PASSERELLA

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

PUNTI ESSENZIALI	
<b>1)regolarità dell'andatura</b>	
<b>2) calma e sicurezza del cavallo</b>	
<b>3) Aiuti corretti del cavaliere</b>	

**VALUTAZIONE E + S -P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori di stile:
- Agitazione o assetto scorretto
  - Perdita di equilibrio
  - Cavallo che si gira

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamenti di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>CORRIDOIO (sella)</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	--------------------------	-----------------------

## **CARATTERISTICHE**

**Creato con barriere poste a terra.**

- Lunghezza 8 m.
- Larghezza 0,5 m.

## **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- 4 barriere da 4 m.
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

## **OBIETTIVO**

- Dimostrare la calma e la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

## **PUNTI ESSENZIALI**

- Non toccare le barriere o uscire dal corridoio.
- Progressione regolare qualsiasi sia l'andatura.
- Equilibrio del binomio.

## **ERRORI DA EVITARE**

- Non toccare le barriere o uscire dal corridoio.
- Cambiamento di andatura.

## **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 se o meno le barriere sono toccate.
- Stile: galoppo: + 3, trotto: 0, passo: 2
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:  
CORRIDOIO

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

- PUNTI ESSENZIALI**
- 1) Il cavallo non deve toccare le barriere o uscire dal corridoio
- 2) Progressione regolare qualsiasi sia l'andatura
- 3) Equilibrio del binomio

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

N. B: nel caso di cambiamento di andatura si giudicherà sulla base dell'andatura più bassa.

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>IMMOBILITA' NEL CERCHIO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	--------------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**La prova dell'immobilità nel cerchio verrà effettuata in due cerchi concentrici ben evidenziati, su un suolo pianeggiante.**

**Il cavallo viene fermato dentro il cerchio interno. Il cronometro scatta nel momento in cui il cavaliere esce dal cerchio grande esterno. Il cronometro si ferma se il cavaliere rientra per intervenire oppure se il cavallo esce dal cerchio piccolo, oppure se il cavaliere fuori dal cerchio gesticola.**

- Cerchio interno: 4 m diametro.
- Cerchio esterno: 8 m diametro.

N.B. Prevedere un terreno chiuso per evitare che il cavallo possa scappare.

### **MATERIALE**

- 1 numero
- Materiale per segnare i cerchi (sabbia, pittura ecc... )
- 1 cronometro

### **OBIETTIVO**

- Dimostrare la sottomissione e la calma del cavallo.

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 10.9.8.7 ecc. calcolando il numero dei secondi che il cavallo trascorre nel cerchio piccolo senza uscirne.
- Stile: da -3 a -6 secondo il numero di interventi del cavaliere. Il terzo intervento implica il punteggio globale 0. Il cronometro scatta quando il cavaliere esce dal cerchio di 8 m.
- Penalità: -3 per brutalità

Il cavaliere deve lasciare il cerchio di 4 m entro i 10 secondi che seguono l'entrata del cavallo nel cerchio piccolo. Una volta uscito di 4m, è considerato intervento (-3) ogni sosta (anche senza girarsi) o ritorno sui suoi passi, prima di uscire dal cerchio di 8 m. Quando il cavaliere è uscito dal cerchio di 8 m parte il cronometro. Il rientro del cavaliere nel cerchio di 8 m determina la conclusione della prova. La voce è l'unico aiuto autorizzato.

Cavaliere deve tenere le mani ferme lungo il corpo.

DIFFICOLTA' N°:

IMMOBILITA' NEL CERCHIO

GIUDICE: .....

--

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

**1) Dimostrare la sottomissione e la calma del cavallo**

--

**VALUTAZIONE E + S - P**

--

EFFICACIA E	STILE S	PENALITA' P
10 sec. 10	1 intervento - 3	BRUTALITA' -3
9 sec. 9	2 interventi - 6	
8 sec. 8	3 interventi 0	
7 sec. 7	Sul ponteggio totale	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Interventi del cavaliere (gesticolare, alzare le braccia, agitare le mani..)
- L'utilizzo della voce è ammesso
- Tutti gli interventi fisici del cavaliere provocano l'arresto del cronometro.
- Le staffe possono essere alzate o abbassate a discrezione del cavaliere

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>TRAILER</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	----------------	-----------------------

## CARATTERISTICHE

- Entrare e uscire da un trailer con il cavallo a mano.
- Entrare dal retro e uscire da davanti.

## MATERIALE

- Trailer
- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

Sistemare il trailer in una posizione stabile per evitare qualsiasi movimento del mezzo.

## OBIETTIVO

- Dimostrare l'abilità del binomio nell'entrata in un trailer, la sottomissione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

## PUNTI ESSENZIALI

- Progressione regolare.
- Qualsiasi sia il metodo vale il rispetto della sicurezza.

## ERRORI DA EVITARE

- Il cavallo scappa.
- Il cavallo spinge o supera il suo cavaliere.
- Rifiuti.

## GIUDIZIO

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità.
- Stile: da + 3 a -2 secondo la tabella generale
- Penalità: -3 per difficoltà affrontata senza sollevare le staffe; - 10 per brutalità

La prova inizia quando cavallo e cavaliere arrivano al trailer e termina quando entrambi hanno lasciato la zona.



DIFFICOLTA' N°:

TRAILER

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

**1) Progressione regolare e franchezza**

  

**3) Qualsiasi sia il metodo. Vale il rispetto della sicurezza**

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori di stile:
- Agitazione del cavallo
  - Tirare per le redini
  - Cavallo che si gira, cavallo che urta

7 = 0 disobbedienze  
4 = 1 disobbedienza  
1 = 2 disobbedienze  
0 = 3 disobbedienze

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>CANCELLO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	-----------------	-----------------------

## **CARATTERISTICHE**

### **Barriera a perno da aprire e richiudere rimanendo in sella**

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

Attenzione alla sicurezza: il perno deve essere fisso, senza laschi. Non ci devono essere spuntoni. Il cancello si deve aprire nei due sensi rispetto all'asse di rotazione.

## **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- Cancello in tubo o in legno che si apra sia a destra che a sinistra rispetto all'asse di rotazione.
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

## **OBIETTIVO**

- Dimostrare la sottomissione e la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

## **PUNTI ESSENZIALI**

- Franchezza del cavallo
- Il cancello deve essere tenuto in mano dall'inizio alla fine (non deve essere spinto né si deve lasciare la presa)
- Calma del binomio per una corretta esecuzione della prova.

## **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuto del cavallo
- Il cavaliere stacca la mano dal cancello prima dell'esecuzione completa della prova
- Interventi negativi del cavaliere.

## **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità.
- Stile: da +3 a -2 secondo la tabella generale
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso

DIFFICOLTA' N°:

CANCELLO

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

- 1) Franchezza del cavallo
- 2) il cancello deve essere tenuto con la mano, non lasciare mai il contatto (né spinto, né lasciato)
- 3) calma del binomio per una corretta esecuzione della prova

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

Errori di stile:

- Agitazione e assetto scorretto
- Uso improprio degli aiuti del cavaliere
- Cavallo che si gira, contatto del cavallo con il cancello

7 = 0 disobbedienze

4 = 1 disobbedienza

1 = 2 disobbedienze

0 = 3 disobbedienze

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>LABIRINTO A "U"</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Slalom in un labirinto a forma di U, segnalato con barriere sollevate.**

**Per ogni U secondo schizzo:**

- Larghezza: 0,90 m
- Lunghezza: 4 m

### **MATERIALE**

- 2 bandiere da 4m -2 da 2,20 m e relativi supporti
- 2 bandiere rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Dimostrare la sicurezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Non far cadere le barriere passando nel corridoio
- Regolarità dell'andatura
- Sottomissione agli aiuti

### **ERRORI DA EVITARE**

- Far cadere le bandiere
- Mancanza di regolarità nell'andatura

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo la tabella generale.
- Stile: da + 3 a -2 secondo la tabella generale
- Penalità: - 10 per brutalità

DIFFICOLTA' N°:  
 LABIRINTO A "U"

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

**1) Non far cadere le barriere passando nel corridoio**

**2) regolarità dell'andatura**

**3) Sottomissione agli aiuti**

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E	STILE S	PENALITA' P
+BUONO 7	OTTIMO 3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
+ 1barriera caduta 4	BUONO 2	
+ 2 barriere cadute 1	DISCRETO 1	
+ 3 barriere cadute 0	SUFFICIENTE 0	
+Caduta nella zona di penalizz. 0	MEDIOCRE -1	
	PESSIMO -2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori di stile:
- Agitazione e assetto scorretto
  - Uso improprio degli aiuti del cavaliere

- 7 = 0 disobbedienze - 0 barriere cadute
- 4 = 1 disobbedienza -1 barriera caduta
- 1 = 2 disobbedienze - 2 barriere cadute
- 0 = 3 disobbedienze - 3 barriere cadute

Punteggio da inserire nella casella E  
della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>MONTARE A CAVALLO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	--------------------------	-----------------------

### CARATTERISTICHE

**Questa prova verrà effettuata su un terreno pianeggiante, in un cerchio di 2,5 m di diametro ben segnalato (sabbia o pittura). Il cavallo viene fermato nel cerchio e si monta da sinistra o da destra. Si può salire in appoggio.**

### MATERIALE

- 1 numero
- Materializzazione per segnalare il cerchio
- 1 cronometro

### OBIETTIVO

- Si cercherà la calma del binomio, l'immobilità del cavallo e la precisione del cavaliere.

### PUNTI ESSENZIALI

- Immobilità e calma del cavallo
- Leggerezza e precisione del cavaliere nel salire

### ERRORI DA EVITARE

- Il cavallo esce dal cerchio
- Il cavaliere disturba il cavallo (colpo della gamba)
- Il cavaliere si siede pesantemente
- Tutte le difese del cavallo, in avanti, indietro o laterali devono essere penalizzate.

### GIUDIZIO

- Efficacia: 7= immobilità, 4= 1 difesa, 1= 2 difese, 0= se il cavallo esce con un piede dal cerchio
- Stile: da + 3 a -2 secondo la tabella generale
- Penalità: - 3 per brutalità

A partire dal momento in cui il cavallo mette un piede nel cerchio, il cavaliere ha 15 secondi per montare. Non è necessario infilare entrambe le staffe prima di poggiare sulla sella, l'importante è non cadere sulla sella pesantemente. Si considera terminata la prova quando il cavaliere ha infilato entrambe le staffe. Staffe infilate al contrario = -1 punto di penalità  
Penalità per superamento del tempo= -1 punto ogni secondo iniziato

DIFFICOLTA' N°:  
MONTARE A CAVALLO

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

PUNTI ESSENZIALI
1) Immobilità e calma del cavallo
2) Leggerezza e precisione del cavaliere

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E	STILE S	PENALITA' P
+BUONO 7	OTTIMO 3	BRUTALITA' -3 STAFFE CONTRARIE -1 OGNI SECONDO OLTRE I 15 SEC. ACCORDATI -1
+ 1 DIFESA 4	BUONO 2	
+ 2 DIFESE 1	DISCRETO 1	
+ 3 DIFESE 0	SUFFICIENTE 0	
+ Caduta nella zona di penalizz. 0	MEDIOCRE -1	
	PESSIMO -2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- 7 = 0 disobbedienze - 0 barriere cadute
- 4 = 1 disobbedienza - 1 barriera caduta
- 1 = 2 disobbedienze - 2 barriere cadute
- 0 = 3 disobbedienze - 3 barriere cadute

Punteggio da inserire nella casella E  
della scheda di valutazione

**Prova di addestramento**

**INDIETREGGIARE**

**SCHEDA TECNICA**

## **CARATTERISTICHE**

**Indietreggiare di 4 m in un corridoio di 8m segnato da barriere a terra.**

- Terreno pianeggiante
- Lunghezza: 8 m
- Larghezza: 0,8 m

## **MATERIALE**

- 2 bandiere rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- 4 barriere da 4 metri

## **OBIETTIVO**

- Dimostrare la sottomissione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

## **PUNTI ESSENZIALI**

- Non uscire dal corridoio né toccare durante l'indietreggiamento e all'uscita
- Calma e correttezza nel binomio
- Regolarità

## **ERRORI DA EVITARE**

- Toccare o uscire
- Difese del cavallo

## **GIUDIZIO**

E' opportuno segnalare in maniera inequivocabile il punto di partenza e di arrivo dell'indietreggiamento: il riferimento va tenuto sempre sugli arti anteriori del cavallo (uscire dalla linea anteriore e posteriore con i due anteriori). A tale scopo le due linee dovranno essere segnate con il loro spessore compreso all'interno dei 4 metri che indicano la prova.

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo la tabella generale.
- Stile: da +3 a -2 secondo la tabella generale
- Penalità: -10 per brutalità

**DIFFICOLTA' N°:**  
**INDIETREGGIARE**

**GIUDICE:** .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

**1) Non uscire dal corridoio né toccarlo durante l'indietreggiamento e l'uscita**

**2) calma e precisione del binomio**

**3) Regolarità nell'indietreggiare**

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
+Senza toccate	7	OTTIMO	3	BRUTALITA' -3
+ 1 toccata o uscita	4	BUONO	2	
+ 2 toccate o uscite	1	DISCRETO	1	
+ 3 toccate o uscite	0	SUFFICIENTE	0	
+Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori stile:
- Agitazione e assetto scorretto
  - Uso improprio degli aiuti del cavaliere

7 = 0 disobbedienze - 0 toccate - 0 rotture della progressione, ecc  
 4 = 1 disobbedienza -1 toccata -1 rottura della progressione, ecc  
 1 = 2 disobbedienze - 2 toccate - 2 rotture della progressione, ecc  
 0 = 3 disobbedienze - 3 toccate e -3 rotture della progressione, ecc

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>PASSERELLA CAVALLO A MANO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	--------------------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Può essere appoggiata al suolo, su un ruscello, tra due cumuli di terra ecc... . Deve essere superata obbligatoriamente al passo.**

- Lunghezza 6 m min.
- Larghezza 1 m circa.
- Altezza da terreno tra i 0,20 e 1,20 m (tranne eccezioni che non comportino pericolo obiettivo)
- Un parametro o due
- Entrata e uscita da 3 e 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- 1 passerella (legno, ferro ecc...)
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Dimostrare la franchezza e la determinazione della progressione del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavallo.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Regolarità dell'andatura.
- Calma e sicurezza del cavallo.
- Aiuti corretti del cavaliere.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti del cavallo.
- Superamento troppo affrettato
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

**DIFFICOLTA' N°:**
**PASSERELLA**
**GIUDICE:** .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

PUNTI ESSENZIALI	
1) regolarità dell'andatura	
2) calma e sicurezza del cavallo	
3) Aiuti corretti del cavaliere	

VALUTAZIONE E + S - P
-----------------------

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

Errori di stile:

- Agitazione o assetto scorretto
- Perdita di equilibrio
- Cavallo che si gira

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..

4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..

1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..

0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc..

 Punteggio da inserire nella casella E  
 della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>PIANO ASCENDENTE A MANO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	------------------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

- Terreno regolare (senza scalini)
- Pendenza tra i 30° e i 45°
- Lunghezza compresa tra 6 e 12 m secondo il grado della pendenza
- Fronte tra 2 e 4 metri

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la calma e l'equilibrio del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo
- Cavallo mantenuto sull'asse della pendenza

### **ERRORI DA EVITARE**

- Cambiamento di andatura
- Superamento pericoloso
- Perdita di equilibrio
- Assetto scorretto del cavaliere
- Interventi negativi del cavaliere
- Cavallo che si traversa

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

**DIFFICOLTA' N°:**

**PIANO ASCENDENTE A CAVALLO:**

**GIUDICE: .....**

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

**1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo**

**3) cavallo mantenuto sull'asse della pendenza**

**VALUTAZIONE E + S -P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	-10	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

Errori di stile:

- Tirare per le redini
- Cavallo che si gira

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..

4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..

1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..

0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>PIANO DISCENDENTE A MANO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	-------------------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

- Terreno regolare (senza scalini)
- Pendenza tra i 30° e i 45°
- Lunghezza compresa tra 6 e 12 m secondo il grado della pendenza
- Fronte tra 2 e 4 metri

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la calma e l'equilibrio del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo
- Cavallo mantenuto sull'asse della pendenza

### **ERRORI DA EVITARE**

- Cambiamento di andatura
- Superamento pericoloso
- Perdita di equilibrio
- Interventi negativi del cavaliere
- Cavallo che si traversa

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:  
PIANO DISCENDENTE A CAVALLO:  
  
GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

**1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo**

**3) cavallo mantenuto sull'asse della pendenza**

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori da evitare:
- Agitazione del cavallo
  - Tirare per le redini
  - Cavallo che si gira

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamenti di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>FOSSO A MANO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	---------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Naturale o artificiale, può essere superato senza salto. Può essere con o senza acqua.**

- Larghezza 1,5 m max.
- Fronte min. 3 metri.
- Profondità compresa tra 0,50 e 1 m.
- Entrata e uscita da 3 a 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 2 bandierine rosse
- 2 bandierine bianche
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.  
Con o senza salto a piacimento del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Superamento regolare, equilibrio, impulso del cavallo.
- Sono ammessi il cambiamento di andatura e il salto da fermo.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti
- Superamento pericoloso
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

**DIFFICOLTA' N°:**
**FOSSO**
**GIUDICE:** .....

--

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

PUNTI ESSENZIALI	
1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo	
3) Cambiamento di andatura e salto da fermo autorizzati	

**VALUTAZIONE E + S -P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

**Errori di stile:**

- Agitazione del cavallo
- Cavallo che si gira
- Tirare per le redini

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

Punteggio da inserire nella casella E della scheda di valutazione

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>TRONCO A MANO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	----------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Tronco d'albero compatto (o più tronchi piccoli accatastati) senza rami secondari, posto su terreno stabile e omogeneo. Il tronco deve essere saltato.**

- Altezza da 0,8 a 1 m max.
- Diametro max. 0,80 – 1 m
- Fronte min. 3 metri.
- Entrata e uscita segnalate a 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- 1 grosso tronco o 3 piccoli
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Superamento regolare, equilibrio, impulso del cavallo.
- Salto obbligatorio
- Sono ammessi il cambiamento di andatura e il salto da fermo.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti
- Superamento pericoloso
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

Il cavaliere può anch'esso saltare l'ostacolo o aggirarlo.



DIFFICOLTA' N°:

TRONCO

GIUDICE: .....

--

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

PUNTI ESSENZIALI
<b>1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo</b>
<b>3) Cambiamento di andatura e salto da fermo autorizzati</b>

<b>VALUTAZIONE E + S -P</b>
-----------------------------

EFFICACIA E	STILE S	PENALITA' P
BUONO 7	OTTIMO 3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE 4	BUONO 2	
2 ERRORI 1	DISCRETO 1	
3 ERRORI 0	SUFFICIENTE 0	
Caduta nella zona di penalizz. 0	MEDIOCRE -1	
	PESSIMO -2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori di stile:
- Agitazione
  - Cavallo che si gira
  - Tirare le redini

- 7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..
- 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..
- 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..
- 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc..

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>TALUS A SALIRE A MANO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	------------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

#### **Ostacolo a taglio netto, terreno stabile, avvicinamento e ricezione senza pericolo**

- Altezza da 0,8 a 1, 10 m max.
- Fronte tra 2 e 3 metri
- Entrata e uscita segnalate a 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

N. B.: rendere estremamente stabile il terreno nel punto di ricezione (travi o tronchi che limitino il bordo superiore) e nel punto di battuta.

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Superamento regolare, equilibrio, impulso.
- Sono ammessi il cambiamento di andatura e il salto da fermo.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti
- Superamento pericoloso
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:

TALUS A SALIRE

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**
**1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo**
**3) Cambiamento di andatura e salto da fermo autorizzati**
**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

Errori di stile da evitare

- Agitazione
- Cavallo che si gira
- Tirare per le redini

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..

4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..

1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..

0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc..

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>TALUS A SCENDERE A MANO</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	--------------------------------	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

#### **Ostacolo a taglio netto, terreno stabile, avvicinamento e ricezione senza pericolo**

- Altezza da 1 m min. a 1,40 m max.
- Fronte tra 2 m min.
- Entrata e uscita segnalate a 5 m (zona di penalizzazione)

### **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario

N. B.: rendere estremamente stabile il terreno nel punto di ricezione (travi o tronchi che limitino il bordo superiore) e nel punto di battuta.

### **OBIETTIVO**

- Evidenziare la franchezza del cavallo e il corretto impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Superamento regolare, equilibrio, impulso del cavallo.
- Sono ammessi il cambiamento di andatura e il salto da fermo.

### **ERRORI DA EVITARE**

- Rifiuti
- Superamento pericoloso
- Posizione scorretta del cavaliere
- Interventi negativi del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da +3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:  
TALUS A SCENDERE

GIUDICE: .....

--

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

**1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo**

  
  

**3) Cambiamento di andatura e salto da fermo autorizzati**

**VALUTAZIONE E + S -P**

EFFICACIA <b>E</b>	STILE <b>S</b>	PENALITA' <b>P</b>
BUONO             7	OTTIMO           3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE          4	BUONO             2	
2 ERRORI          1	DISCRETO         1	
3 ERRORI          0	SUFFICIENTE      0	
Caduta nella zona di penalizz.        0	MEDIOCRE        -1	
	PESSIMO          -2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori da evitare :
- Agitazione
  - Tirare o trattenerne troppo per le redini
  - Cavallo che supera il cavaliere

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc..

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>Crocetta con Barriera a terra 3 passi</b>	<b>SCHEMA TECNICA</b>
-------------------------------	--	-----------------------

### **CARATTERISTICHE**

**Ostacolo a taglio netto, terreno stabile, avvicinamento e ricezione senza pericolo  
Entrata al trotto obbligatoria!**

### **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario
- Barriera a 2,8 m di distanza da una croce composta da barriere

N. B.: rendere estremamente stabile il terreno nel punto di ricezione

### **OBIETTIVO**

- Addestramento di base al salto.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Entrare sulle barriere al trotto.
- Battere
- saltare

### **ERRORI DA EVITARE**

- mancata distensione dell'incollatura
- cavaliere che contrasta il salto
- Posizione scorretta del cavaliere
- Abbattimento della croce

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:

**Crocetta con Barriera a terra 3 passi**

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

**PUNTI ESSENZIALI**

- 1) Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo
- 2) Assetto del cavaliere

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E		STILE S		PENALITA' P
BUONO	7	OTTIMO	3	
1 ERRORE	4	BUONO	2	
2 ERRORI	1	DISCRETO	1	
3 ERRORI	0	SUFFICIENTE	0	
Caduta nella zona di penalizz.	0	MEDIOCRE	-1	
		PESSIMO	-2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

Errori da evitare :

- Agitazione
- Tirare o trattenere troppo per le redini
- Mancata distensione dell'incollatura
- Abbattimento della croce

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamenti di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...

<b>Prova di Addestramento</b>	<b>3 barriere a terra</b>	<b>SCHEDA TECNICA</b>
-------------------------------	---------------------------	-----------------------

## **CARATTERISTICHE**

**Entrata al trotto obbligatoria con battuta regolare!**

### **MATERIALE**

- 1 bandierina rossa
- 1 bandierina bianca
- 1 numero
- Materializzazione della zona di penalizzazione se necessario
- 3 Barriere a terra circa 1m l'una dall'altra

### **OBIETTIVO**

- Addestramento di base al salto.

### **PUNTI ESSENZIALI**

- Regolarità del cavallo
- Incollatura del cavallo
- Seguire il cavallo nella distensione dell'incollatura

### **ERRORI DA EVITARE**

- Tocco barriera
- 2 battute all'interno della barriera
- Contrasto con la bocca del cavallo
- Cattivo assetto del cavaliere

### **GIUDIZIO**

- Efficacia: vale la progressione di 7.4.1.0 secondo franchezza e regolarità
- Stile: da + 3 a -2 secondo tabella generale (posizione tipo)
- Penalità: -10 per brutalità o superamento pericoloso.

DIFFICOLTA' N°:

**3 barriere a terra**

GIUDICE: .....

Pettorale N°	E +	S -	P =	TOTALE

PUNTI ESSENZIALI	
3)	Progressione regolare e buon equilibrio del cavallo
4)	Aspetto del cavaliere
5)	Battute regolari
6)	Seguire la distensione dell'incollatura

**VALUTAZIONE E + S - P**

EFFICACIA E	STILE S	PENALITA' P
BUONO 7	OTTIMO 3	BRUTALITA' O SUPERAMENTO PERICOLOSO -10
1 ERRORE 4	BUONO 2	
2 ERRORI 1	DISCRETO 1	
3 ERRORI 0	SUFFICIENTE 0	
Caduta nella zona di penalizz. 0	MEDIOCRE -1	
	PESSIMO -2	

La votazione 0 sull'efficacia implica il punteggio globale 0

- Errori da evitare :
- Agitazione
  - Tirare o trattenere troppo per le redini
  - Mancata distensione dell'incollatura
  - Tocco delle barriere
  - 2 battute all'interno della barriera

7 = 0 disobbedienze 0 cambiamento di andatura ecc..  
 4 = 1 disobbedienza 1 cambiamento di andatura ecc..  
 1 = 2 disobbedienze 2 cambiamenti di andatura ecc..  
 0 = 3 disobbedienze 3 cambiamenti di andatura ecc...