

2023 USDF MUSICAL TERCER NIVEL

Tiempo sugerido para horarios: 9 minutos

Evento: _____ Fecha: _____

Juez: _____ Posición: _____

Competidor No.: _____

Nombre: _____

Caballo: _____



TIEMPO
MÁXIMO:
5 MINUTOS
No hay tiempo mínimo



EJECUCIÓN TÉCNICA

Nota: Elementos obligatorios que sean omitidos recibirán un "0". Notas por Ejecución Técnica deben ser dadas en **puntos completos o medios (no decimales)**. Todo el trabajo al Trote debe ser sentado.

ELEMENTOS OBLIGATORIOS & NOTAS PRELIMINARES	PUNTOS POSIBLES	NOTAS JUEZ	COEFICIENTE	NOTA FINAL	OBSERVACIONES
1. Paso mediano (20 mt continuos)	10		2		
2. Paso extendido (20 mt continuos)	10		2		
3. Espalda adentro a la DERECHA en trote reunido (12 mt mínimo)	10				
4. Espalda adentro a la IZQUIERDA en trote reunido (12 mt mínimo)	10				
5. Apoyar a la DERECHA en trote reunido	10		2		
6. Apoyar a la IZQUIERDA en trote reunido	10		2		
7. Trote extendido en línea recta	10				
8. Apoyar a la DERECHA en galope reunido	10		2		
9. Apoyar a la IZQUIERDA en galope reunido	10		2		
10. Volante a la DERECHA	10				
11. Volante a la IZQUIERDA	10				
12. Galope extendido en línea recta	10		2		
13. Alto con saludo sobre línea media, al inicio y al final	10				

Observaciones adicionales:

	Total Ejecución Técnica (200 puntos posibles)
	Total Ejecución Técnica Porcentaje %
	Errores (Deducir 0.5% puntos por cada error, no acumulativo)
	FINAL EJECUCIÓN TÉCNICA (Porcentaje)

Cuarto Nivel

Prohibido: Cada movimiento o transición que se encuentre en lecciones superiores a este nivel. Excepciones se encuentran en Permitidos Adicionales.

Permitidos Adicionales: Media pirueta al paso (no más de 180 grados), zig-zag de apoyares al trote, galope a alto, contracambio de mano al galope (sólo un cambio de dirección), trote y/o galope mediano en línea curva. Volantes mostrados en secuencia cada 5 batidas o más.

IMPRESIÓN ARTÍSTICA

Nota: Movimientos NO OBLIGATORIOS deben ser remunerados o penalizados bajo Coreografía y/o Grado de Dificultad. Notas de Jueces para Impresión Artística deben ser dadas en **decimales. Se pueden dar 0.1 decimales**

	PUNTOS POSIBLES	NOTAS JUEZ	COEFICIENTE	NOTA FINAL	OBSERVACIONES
1. Ritmo, energía y elasticidad	10		4		
2. Armonía entre Caballo y Jinete	10		4		
3. Coreografía Diseño cohesivo, uso de la arena, balance, creatividad	10		4		
4. Grado de Dificultad	10		4		
5. Música Idoneidad, uniformidad, cohesión	10		2		
6. Interpretación Expresión de los aires con la música, uso de frases y dinámica	10		2		

Observaciones adicionales:

	Total Impresión Artística (200 puntos posibles)
	Deducciones (por exceder tiempo) El exceder el tiempo máximo incurre una deducción de 0.5% del total de Impresión Artística.
	Final Impresión Artística (Porcentaje)
	Final Ejecución Técnica (Porcentaje)
	Puntaje Final (400 puntos posibles)
	Porcentaje (Puntaje Final dividido por 400) En caso de empate: el puntaje más alto en Impresión Artística definirá el empate.

Firma: _____

Recordatorios para Jueces de Musicales

Tiempo: Movimientos ejecutados después de los 5 minutos de límite no serán evaluados. 0.5% es deducido del total de Impresión Artística por exceder el tiempo límite.

- El jinete tendrá 30 segundos para iniciar su presentación después de haber iniciado la música. Si el jinete excede los 30 segundos se deducirán 0.5% de la nota artística. Música debe terminar con el saludo final. El binomio será eliminado si no entra al rectángulo de competencia dentro de 90 (noventa) segundos después de la campana.

- Es obligatorio el saludo al principio y al final de una Prueba Musical. El tiempo se empieza a contar cuando el caballo se mueve hacia adelante después del alto y termina con el alto y saludo final.

Juzgamiento:

- Todos los Jueces de una Prueba Musical en cualquier nivel deben juzgar ambas partes, técnica y artística de la lección.

- En caso de fallo de la música antes o durante la prueba, y en casos donde no hay copia de seguridad, el jinete puede, con permiso del Juez en "C", salir de la arena o empezar en otro momento más tarde. Debe haber el mínimo de interferencia con los horarios de otros binomios y el jinete afectado debe regresar a competir durante un descanso programado o al final del día. El jinete puede decidir si empezar la prueba desde el principio o desde el punto en que la música falló. El juzgamiento debe volver a empezar desde el punto de interrupción. En cualquier caso, las notas ya adjudicadas no se cambiarán.

- El Juez puede parar una prueba y/o permitir al competidor volver a comenzar una prueba desde el principio o desde el punto apropiado si, a su discreción, ha ocurrido alguna circunstancia inusual que haya interrumpido la prueba.

Movimientos y Transiciones por encima del nivel:

Movimientos y transiciones "por encima del nivel" (encontradas ÚNICAMENTE en pruebas de niveles más altos) recibirán una deducción de 4 (cuatro) puntos del total de Ejecución Técnica por cada movimiento ilegal o transición, pero no por la recurrencia del mismo movimiento o transición.

Errores:

La campana no se tocará por errores durante las musicales. Errores ocurren al omitir el saludo en el alto o trotar levantado en Segundo Nivel en adelante. Dos puntos se deducirán por cada error, sin embargo, éstos no serán acumulativos y no resultarán en eliminación.

