

**FEI Program Ujeżdżenia
Seniorzy - Test 2*HP2 - P4**

Arena 80x40



CAI2* Test 2*HP2 - P4 <input type="checkbox"/> H2 <input type="checkbox"/> P2 <input type="checkbox"/> P4	Zawody: Zawodnik:	Nr Startowy: Koń:	Sędzia w:
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	--------------------------	-----------

RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA
1	A-X	Wjazd klusem roboczym	Jazda prosto po linii środkowej. Impuls, kontakt, zaangażowanie zadu. Elastyczność kroków i dobra praca stawów skokowych.	
	X	Zatrzymanie, Ukłon	Przejsie do zatrzymania. Nieruchomość, Ustawienie, pozostawanie na wędzidle. Lejce dowolnie	
2	XCM	Kłus Zebrany	Przejsie do Kłusa Zebranego. Wygięcie i kontakt, giętkość, dokładność, impuls.	
3	MXK	Kłus Wyciągnięty	Przejsie do Kłusa Wyciągniętego. Wydłużenie ramy, impuls, rytm, równowaga wyprostowania, jakość wydłużenia.	
4	KAFX	Kłus Zebrany	Przejsie do Kłusa Zebranego. Wygięcie i kontakt, giętkość, dokładność, impuls.	
5	XM	Kłus Roboczy,	Przejsie do Kłusa Roboczego. Dokładność, wygięcie, kontakt, aktywność zadów, elastyczność kroków i dobra praca stawów skokowych	
6	MCH	Kłus Roboczy	Impuls, Kontakt, aktywność zadu. Elastyczność kroków i dobra praca stawów skokowych.	
	HE	Kłus Wyciągnięty	Przejsie do Kłusa Wyciągniętego. Równowaga, energia, Dokładność, jakość wydłużenia, wyprostowanie	
7	EX	Kłus Zebrany, Pół Koła w lewo 20m	Przejsie do Kłusa Zebranego, giętkość, wygięcie, dokładność, impuls	
8	XBX	Koło w prawo 20m,	Impuls , jakość zebrania, wygięcie, połączenie między półkołem i kołem. Dokładność w literze, samoniesienie, rytm	
9	XE	Półkole 20m w lewo	Wygięcie, sprężystość na kole.	
	EFADL	Kłus roboczy	Przejsie do Kłusa Roboczego. Impuls, kontakt, aktywność zadu, elastyczność kroków i dobra praca stawów skokowych	
10	L	Zatrzymanie, nieruchomość 8 sekund	Przejsie do Zatrzymania z Kłusa Roboczego. Prosto, równomiernie na czterech nogach, pozostawanie na wędzidle. Lekki i miękki kontakt. Nosy przed, konie w literze L.	
11	LXM	Stęp swobodny	Regularność, jakość kroków, kontakt, wyraźne cztery takty. Rozluźnienie, Swoboda, regularność, przekraczanie śladów, energia, pokrycie terenu i długość wykroku.	

FEI Program Ujeżdżenia Seniorzy - Test 2*HP2 - P4

Arena 80x40



RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA	
12	MC	Kłus Zebrany	Przejście do Kłusa Zebranego, impuls, jakość zebrania, Wygięcie, giętkość na kole na kole. Dokładność w literze. Samoniesienie		
	C CH	Koło w lewo 15m Kłus Zebrany			
13	HP	Kłus Wyciągnięty	Przejście do Kłusa Wyciągniętego. Wydłużenie, impuls, rytm. Równowaga wyprostowania. Jakość kroków		
14	PL	Kłus Zebrany, półkole w prawo 20m	Przejście do Kłusa Zebranego, giętkość, wygięcie, dokładność, impuls		
15	LM	Kłus Wyciągnięty,	Przejście do Kłusa Wyciągniętego. Wydłużenie, impuls, rytm. Równowaga wyprostowania, jakość kroków		
16	MC CI IL	Kłus Roboczy,	Impuls, kontakt, aktywność zadu. Elastyczność, kroków i dobra praca stawów skokowych. Pozostanie na wędzidle, równowaga, energia, dokładność. Wyprostowanie na połączeniu półokręgów. Zatrzymanie prostopadłe do linii środkowej. Powożący na linii środkowej		
		Pętla w lewo 25m, Pętla w prawo 30m.			
17	L	Cofnąć 3 m	Rytm, posłuszeństwo, pozostanie na wędzidle. Jakość kroków w dwutakcie po przekątnej. Kontakt i wyprostowanie.		
18	LKAD	Kłus Zebrany	Przejście do Kłusa Zebranego Wygięcie i kontakt, giętkość, dokładność, impuls.		
19	DXG G	Kłus Wyciągnięty	Przejście do Kłusa Wyciągniętego, Wydłużenie, impuls, rytm, równowaga i wyprostowanie. Przejście do zatrzymania, Nieruchomość, równomiernie na czterech nogach, pozostawanie na wędzidle. Lejce dowolnie.		
		Zatrzymanie & Ukłon			
20	ZAWODNIK	Użycie pomocy, trzymanie lejca i bata, pozycja na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.			
21	WRAŻENIE OGÓLNE I PREZENTACJA	Wygląd zawodnika i luzaka, poprawność harmonizująca z uprzężą i pojazdem. Przydatność, dopasowanie i kondycja konia(koni), Zrównoważony obraz całego zaprzęgu. Czystość i dopasowanie uprzęży. Harmonia pomiędzy koniem(końmi) i zawodnikiem.			

RAZEM

Współczynnik 0,76

Wszystkie oceny sędziów należy zsumować, pomnożyć przez 0,76 podzielić przez ilość sędziów i odjąć od 160, co da wynik punktowy do którego należy dodać punkty karne nałożone przez Przewodniczącego Jury.

- 10 Doskonale
- 9 Bardzo dobrze
- 8 Dobrze
- 7 Dość dobrze
- 6 Zadowalająco
- 5 Dostatecznie
- 4 Niedostatecznie
- 3 Prawie źle
- 2 Źle
- 1 Bardzo źle
- 0 Ruch nie wykonany

Podpis sędziego

**SĘDZIA
w C**

- 1 przypadek = 05 p
- 2 przypadek = 10 p
- 3 przypadek = Eliminacja

**RED
DOT**