

**FEI Program Ujeżdżenia  
Dzieci - Test Ch-P1  
ARENA 80X40**



Test Dzieci <input type="checkbox"/> P1	Zawody:	Nr Startowy:	Sędzia w:
	Zawodnik:	Koń:	<b>V</b>

RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA
1	AX	Kłus roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego Jazda prosto na linii środkowej. Impuls, kontakt, aktywność zadu. Elastyczny krok i dobra praca stawu skokowego.	
2	X-G G-H	Kłus Roboczy Odjazd od ściany 10m Kłus Roboczy	Rytm, tempo, impuls, wygięcie dokładność	
3	H-E-X	Kłus Roboczy	Rytm, tempo, wygięcie, impuls, dokładność	
4	X-G-X	Kłus Roboczy Koło 30m w lewo	Rytm, tempo, wygięcie, impuls, dokładność	
5	X-I-X	Kłus Zebrany Koło 15m w lewo	Przejście do Kłusa Zebranego Przejście, równowaga, kontakt	
6	X-D-X	Kłus Roboczy Koło 30m w prawo	Przejście do Kłusa Roboczego Rytm, tempo, wygięcie, impuls, dokładność	
7	X-L-X	Kłus Zebrany Koło 15m w prawo	Przejście do Kłusa Zebranego Przejście, równowaga, kontakt	
8	X-B-F	Stęp Swobodny	Przejście do Stępa Swobodnego Jakość kroków impuls, rytm, równowaga, lekkość	
9	F-A-K-X	Kłus Roboczy	Dokładność, rytm, tempo, wygięcie, impuls	
10	X-M	Kłus Wyciągnięty	Przejście do Kłusa Wyciągniętego Przejście, wyprostowanie, impuls, jakość kroków	
11	M-C-H-S-I	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego Impuls, kontakt, aktywność zadu. Elastyczny krok i dobra praca stawu skokowego.	
12	I-X-L	Kłus Roboczy Serpentyna o Dwóch Łukach	Dokładność, rytm, tempo, wygięcie, impuls	
13	L	Zatrzymanie, 5 sekund	Przejście do zatrzymania, Nieruchomość	
14	L	Cofnięcie, 3 kroki Zatrzymanie, 5 sekund	Przejście do Cofania Jakość kroków, akceptacja kontaktu Przejście do Zatrzymania, Nieruchomość	

**FEI Program Ujeżdżenia  
Dzieci - Test Ch-P1  
ARENA 80X40**

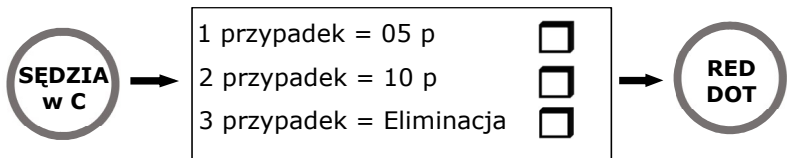


RUCHY			WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA
15	L-R	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego Impuls, kontakt, aktywność zadu. Elastyczny krok i dobra praca stawu skokowego.		
16	R-C	Kłus Pośredni	Przejście do Kłusa Pośredniego rytm, impuls, wyprostowanie		
17	C-S S-F	Kłus Roboczy Kłus Pośredni	Przejście do Kłusa Roboczego Przejście do Kłusa Pośredniego Rytm, tempo, wygięcie, impuls, dokładność		
18	F-D	Kłus Zebrany	Przejście do Kłusa Zebranego Przejście, równowaga, kontakt		
19	D-I I	Kłus Wyciągnięty Zatrzymanie & Ukłon	Przejście do Kłusa Wyciągniętego, Wydłużenie, Impuls, Rytm, Równowaga i Wyprostowanie Przejście do Zatrzymania, Nieruchomość, Równomiernie na 4 nogach, Pozostawanie na wędzidle. Lejce dowolnie		
20	ZAWODNIK	Użycie pomocy, trzymanie lejcy 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.			

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

Współczynnik 0,76

**RAZEM**



Podpis sędziego