

FEI Program Ujeżdżenia Under 25

Arena 80x40



CAI3* - Test 3*A HP1 <input type="checkbox"/> H1 <input type="checkbox"/> P1 <input type="checkbox"/> P2	Zawody: Zawodnik:	Nr Startowy: Koń:	Sędzia w:
---	--------------------------	--------------------------	-----------

Czas ok. 6 min

UWAGI

OCENY

1	A-X X	Wjazd kłusem roboczym Zatrzymanie, ukłon	Wyprostowanie, impuls, Przejście, nieruchomość, stanie na wędzidle		
2	X-C-H	Kłus roboczy	Przejście, wygięcie, impuls		
3	H-S-P	Kłus pośredni	Przejście, wydłużenie ramy i kroków, impuls		
4	P	Kłus zebrany, koło 20 m Lejce w jednej ręce	Przejście, dokładność, wygięcie, zebranie, kontakt		
5	P-F-A A-C C	Kłus zebrany, lejce dowolnie Kłus roboczy, 3 odjazdy wzdłuż linii środkowej, każdy 5 m od linii środkowej A-L 25m / L-I 30m / I-C 25m W prawo	Równowaga, rytm, Przejście, impuls, wygięcie obu stron, dokładność, równowaga, utrzymanie tego samego tempa, kontakt		
6	C-M-R-I	Kłus zebrany	Przejście, równowaga		
7	I	Koło w prawo 20 m następnie	Dokładność, zgięcie, kontakt, łagodna zmiana		
8	I I-S-E	Koło w lewo 20 m, lejce w jednej ręce Kłus zebrany, lejce dowolnie	Poprawność figury		
9	E-L	Stęp	Swoboda, regularność, poszerzenie, przekraczanie, energia		
10	L	Zatrzymanie 8 sec, Powożący na linii środkowej	Nieruchomość, na wędzidle, przejścia do i z zatrzymania		
11	L	Cofnąć 3 m	Posłuszeństwo, jakość kroków kontakt, wyprostowanie		
12	L-F-A-K	Stęp	Swoboda, regularność, energia		
13	K-V V-S	Kłus zebrany Kłus pośredni	Przejście, równowaga, kontakt Przejście, wydłużenie ramy i kroków, impuls		
14	S-G-R R-K	Kłus roboczy na 1/2 koła 40m w prawo Kłus wyciągnięty	Przejście, zgięcie, równowaga, kontakt Przejście, rytm, impuls, kontakt, wydłużenie		
15	K-A-D D-X-G G	Kłus zebrany Kłus wyciągnięty Zatrzymanie, ukłon	Zgięcie, kontakt, rytm. Przejście, wyprostowanie, impuls, jakość kroków, Przejście, nieruchomość, na wędzidle		
16	ZAWODNIK	Użycie pomocy, trzymanie lejcy i bata, pozycja na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.			
17	WRAŻENIE OGÓLNE I PREZENTACJA	Wygląd zawodnika i luzaka, poprawność harmonizująca z uprzężą i pojazdem. Przydatność, dopasowanie i kondycja konienia(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

Wszystkie oceny Sędziów należy zsumować,
pomnożyć przez 0,94, podzielić przez ilość
Sędziów i odjąć od 160, co da wynik punktowy
do którego należy dodać punkty karne
nałożone przez Przewodniczącego Jury.

**SĘDZIA
w C**

Podpis SĘDZIEGO

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

Współczynnik 0,94

/170

**RED
DOT**

**Błędy trasy, Nieposłuszeństwo i
Zejście Luzaka**
NALEŻY ZAZNACZYĆ TYLKO NA
ARKUSZU PRZEWODNICZĄCEGO JURY

Podpis Przewodniczącego Jury