

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



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

RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA
1	AX X	Wjazd Kłusem Roboczym Zatrzymanie. Ukłon.	Jazda prosto po linii środkowej. Regularność, impuls. Przejście do Stój. Nieruchomość. Stanie prosto. Pozostawanie na wędzidle.	
2	XCMB	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie.	
3	BX XM	Pół koła w prawo 20m Powrót na ścieżkę w M	Regularność, impuls, kontakt i wygięcie. Dokładność figury.	
4	MCHE	Kłus Roboczy	Regularność, impuls, kontakt i wygięcie.	
5	EX XH HCM	Pół koła w lewo 20m Powrót na ścieżkę w H Kłus Roboczy	Regularność, impuls, kontakt i wygięcie.	
6	MXK	Kłus Pośredni	Przejście do Kłusa Pośredniego, impuls i regularność, wydłużenie ramy i wykroku.	
7	KADX	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie.	
8	X	Zatrzymanie, 5-6 sekund	Przejście do Stój. Nieruchomość, Równomiernie na czterech nogach. Pozostawanie na wędzidle.	
9	XCMR	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie.	
10	RBX	Stęp	Przejście do Stępa. Rozluźnienie, regularność i rytm, energiczność, przekraczanie.	
11	X	Zatrzymanie. Powożący na linii środkowej, Cofanie, 5-6 kroków	Przejście do Stój. Przejście do Cofnięcia. Jakość kroków po przekątnej, akceptacja kontaktu. Posłuszeństwo i wyprostowanie.	
12	XEV	Stęp	Przejście do Stępa. Rozluźnienie, regularność i rytm, energiczność, przekraczanie.	
13	VKAF	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie.	
14	FXH	Kłus Pośredni	Przejście do Kłusa Pośredniego, impuls i regularność, wydłużanie ramy i wykroku.	

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



RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA
15	HC CI	Kłus Roboczy Pętla w prawo 25m	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie. Dokładność figury.	
16	IL	Pętla w lewo 30m, wydłużenie ramy	Rozciąganie stopniowo do przodu i w dół, nos przed pionem i pysk nie niżej niż punkt łopatki, stały kontakt, impuls, dokładność, równowaga, wyprostowanie, utrzymanie rytmu.	
17	LA AD	Kłus Roboczy, pętla w prawo 25m Kłus Roboczy	Regularność, impuls, kontakt i wygięcie. Dokładność figury.	
18	DXG G	Kłus Pośredni Stopniowe Zatrzymanie, Ukłon	Przejście do Kłusa Pośredniego, impuls i regularność, wydłużenie ramy i wykroku. Stopniowe przejście do Stój, Nieruchomość. Równomiernie na czterech nogach. Pozostawianie na wędzidle.	
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, czystość harmonizująca z uprzężą i pojazdem. Przydatność, dopasowanie i kondycja konia(koni), Zrównoważony obraz całego zaprzęgu.		

- 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 0,8, podzielić przez ilość
Sędziów i odjąć od 160, co da wynik
punktowy do którego należy dodać punkty
karne nałożone przez Przewodniczącego Jury.

RAZEM

/200

Współczynnik 0,8

**SĘDZIA
w C**

- 1 przypadek = 05 p
- 2 przypadek = 10 p
- 3 przypadek = Eliminacja
- Inne kary
- Błędy trasy, Nieposłuszeństwo i Zejście
Luzaka**
NALEŻY ZAZNACZYĆ TYLKO NA ARKUSZU
PRZEWODNICZĄCEGO JURY

**RED
DOT**

Podpis Sędziego