

FEI Program Ujeżdżenia Senior - Test 2*A



FEI DRIVING

CAI2* - Test 2*A <input type="checkbox"/> H1 <input type="checkbox"/> H2 <input type="checkbox"/> H4 <input type="checkbox"/> P1 <input type="checkbox"/> P2 <input type="checkbox"/> P4	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 20m 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 w odległości 5m od linii śr. A-L 30m / L-I 40m / I-C 30m 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 20m następnie	Dokładność, wygięcie, 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 sek, Powożący na linii środkowej	Nieruchomość, na wędzidle, przejście do i z zatrzymania		
11	L	Cofnąć 3 m	Posłuszeństwo, jakość kroków kontakt, wyprostowanie		
12	L-F-A-K	Stęp	Swoboda, regularność, wyciągnięcie, przekraczanie, 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, wygięcie, równowaga, kontakt Przejście, rytm, impuls, kontakt, wydłużenie		
15	K-A-D D-X-G G	Kłus zebrany Kłus wyciągnięty Zatrzymanie, Ukłon	Wygięcie, 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 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 Zadawalająco 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.	Podpis SĘDZIEGO /170 Współczynnik 0,94
SĘDZIA w C		1 przypadek = 05 p <input type="checkbox"/> 2 przypadek = 10 p <input type="checkbox"/> 3 przypadek = Eliminacja <input type="checkbox"/> Inne kary <input type="checkbox"/> RED DOT
		Błędy trasy, Nieposłuszeństwo i Zejście Luzaka NALEŻY ZAZNACZYĆ TYLKO NA ARKUSZU PRZEWODNICZĄCEGO JURY

Podpis Przewodniczącego Jury