

FEI Program Ujeżdżenia Dzieci - Test Ch P1



FEI™ DRIVING

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

				UWAGI	OCENY
1	A-X X	Wjazd kłusem roboczym Zatrzymanie, ukłon	Wyprostowanie, przejście do zatrzymania, nieruchomość		
2	X-C-R R-P P-A-D-X	Kłus roboczy Odjazd od ściany 10m Kłus roboczy	Przejście do Kłusa roboczego Rytm, tempo, impuls, zgięcie dokładność		
3	X X-C-M	Kłus roboczy koło w lewo 20m Kłus roboczy	Rytm, tempo, zgięcie, impuls, dokładność		
4	M-E	Stęp swobodny	Przejście do stępa Jakość kroków, poszerzenie, Przekraczanie śladu		
5	E-K-A-D-X	Kłus roboczy	Przejście do kłusa roboczego, rytm, tempo, impuls, zgięcie		
6	X X-C-H-S	Kłus roboczy koło w prawo 20m Kłus roboczy	Rytm, tempo, zgięcie, impuls, dokładność		
7	S-I I-R	Kłus roboczy półkole w lewo 20m Półkole w prawo 20m	Rytm, impuls, zgięcie, wyprostowanie na linii środkowej w I, dokładność		
8	R-X-V V-K-A	Kłus pośredni Kłus roboczy	Przejście, impuls, rytm, równowaga, lekkość		
9	A-X	Kłus roboczy Serpentyna o 2 łukach	Dokładność, rytm, tempo, zgięcie, impuls		
10	X	Zatrzymanie 8 sekund Powożący na linii środkowej	Przejście do zatrzymania, nieruchomość		
11	X	Cofnąć 3-4 kroki	Przejście do Cofania Jakość kroków, akceptacja kontaktu Przejście do kłusa roboczego		
12	X-B-R R-S	Kłus roboczy Kłus pośredni, półkole w lewo 40m	Rytm, wygięcie Przejście do kłusa pośredniego, impuls, równowaga, lekkość		
13	S-E E-F	Kłus roboczy Stęp swobodny	Przejścia, rytm, zgięcie Jakość kroków, rozluźnienie, poszerzenie, przekraczanie śladu		
14	F-A-K K-X-M	Kłus roboczy Kłus pośredni	Przejścia, rytm, zgięcie, impuls równowaga, lekkość		
15	M-C-E E-B	Kłus roboczy Półkole w lewo 40m, poszerzenie ramy konia	Przejście do kłusa roboczego tempo, poszerzenie, rozluźnienie		
16	B-X X-F-A-D	Kłus roboczy, półkole w lewo 20m Kłus roboczy	Rytm, tempo, zgięcie, impuls		
17	D-G	Kłus pośredni	Przejście do kłusa pośredniego rytm, impuls, wyciągnięcie		
18	G	Zatrzymanie - Ukłon	Przejście do zatrzymania, Nieruchomość		
19	ZAWODNIK	Użycie pomocy, trzymanie lejcy i bata, pozycja na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.			
20	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

Wszystkie oceny Sędziów należy zsumować, pomnożyć przez 0,80, podzielić przez ilość Sędziów i odjąć od 160, co da wynik punktowy do którego należy dodać punkty karne nałożone przez Przewodniczącego Jury.

Podpis Przewodniczącego Jury

Podpis SĘDZIEGO

/200

Współczynnik 0,80

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