

# FEI Program Ujeżdżenia Powożący Niepełnosprawni



# FEI™ DRIVING

Test PE A <input type="checkbox"/> H1 <input type="checkbox"/> P1	Zawody:  Zawodnik:	Nr Startowy:  Koń:	Sędzia w:
---	--------------------------	--------------------------	-----------

				UWAGI	OCENY
1	<b>A</b> <b>X</b>	Wjazd kłusem roboczym Zatrzymanie, ukłon	Regularność i swoboda. Przejście, stanie prosto, na wędzidle		
2	<b>X-C-M-B</b>	Kłus roboczy	Impuls, regularność		
3	<b>B-X</b> <b>X-M</b>	Półkole w prawo 20m Powrót na ścieżkę w M	Dokładność figury Zgięcie		
4	<b>M-C-H-E</b>	Kłus roboczy	Impuls, regularność		
5	<b>E-X</b> <b>X-H</b> <b>H-C-M-R</b>	Półkole w lewo 20m Powrót na ścieżkę w H Kłus roboczy	Dokładność figury Zgięcie		
6	<b>R-X-V</b> <b>V-K-A-D</b>	Kłus wyciągnięty Kłus roboczy	Przejście, impuls i regularność Przejście		
7	<b>D</b> <b>D-K-D</b>	Kłus zebrany Koło w lewo 20m następnie	Przejście, regularność Dokładność figury, regularność, impuls i zgięcie		
8	<b>D-F-D</b>	Koło w prawo 20m	Dokładność figury Regularność, impuls i zgięcie		
9	<b>D-X</b>	Stęp	Przejście do stępa, rozluźnienie, rytm, energia i poszerzenie.		
10	<b>X</b>	Zatrzymanie, Nieruchomość 10 sekund	Przejścia, prosto, nieruchomość, na wędzidle		
11	<b>X</b>	Cofnąć 3 m	Posłuszeństwo, kontakt, wyprostowanie, jakość kroków		
12	<b>X-G-C-M-R</b>	Kłus roboczy	Przejście, impuls, regularność		
13	<b>R-B-X-E-V</b>	Stęp	Przejście do stępa, rozluźnienie, rytm, energia, poszerzenie		
14	<b>V-K-A-F-P</b>	Kłus roboczy	Przejście do kłusa, impuls, regularność		
15	<b>P-X-S</b>	Kłus wyciągnięty	Przejście, impuls, regularność		
16	<b>S-H-C-M</b> <b>M-S-B-V</b> <b>F-A-D</b>	Kłus roboczy. Serpentyna o 5 łukach 20m każdy (3 łuki na małym czworoboku)	Przejście do kłusa roboczego, Dokładność figury, regularność		
17	<b>D-G</b> <b>G</b>	Kłus wyciągnięty Stopniowe zatrzymanie Ukłon	Przejście, poszerzenie Stanie na wędzidle		

18	<b>ZAWODNIK</b>	Użycie pomocy, trzymanie lejcy i bata, pozycja na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.		
19	<b>WRAŻENIE OGÓLNE I PREZENTACJA</b>	Wygląd zawodnika i luzaka, poprawność harmonizująca z uprzężą i pojazdem. Przydatność, dopasowanie i kondycja konia(koni), Zrównoważony obraz całego zaprzęgu. Czystość i dopasowanie upręży. Harmonia pomiędzy koniem(końmi) i zawodnikiem.		

10	Doskonałe
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

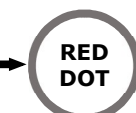
Wszystkie oceny Sędziów należy zsumować, pomnożyć przez 0,84, podzielić przez ilość Sędziów i odjąć od 160, co da wynik punktowy do którego należy dodać punkty karne nałożone przez Przewodniczącego Jury.

Podpis SĘDZIEGO	/190
-----------------	------



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

Współczynnik 0,84



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

Podpis Przewodniczącego Jury .....