

PROGRAM FEI NR 3* A HP2 2015 (SENIORZY)

CAI 3* - H2, P2

Nowy program

Zawodnik..... Nr..... Sędzia w.....

czas trwania: ok. 6 min

1	A – X X	Wjazd kłusem roboczym Zatrzymanie. Ukłon	Wyprostowanie, impuls, przejście, nieruchomość, 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 o śr. 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 5 m od linii środkowej A-L 30m / L- I40m /I-C 30m w prawo	Równowaga, rytm, przejście, impuls, wygięcie, utrzymanie tego samego tempa, kontakt		
6	C-M-R-I	Kłus zebrany	Przejście, równowaga		
7	I	Koło w prawo o średnicy 20m, a następnie	Dokładność, wygięcie, kontakt, łagodna zmiana		
8	I I-S-E	Koło w lewo o średnicy 20m, lejce w 1 ręce Kłus zebrany, lejce dowolnie	Prawidłowość figury		
9	E-L	stęp	Swoboda, regularność, wyciągnięcie, przekraczanie, energia		
10	L	Zatrzymanie 8 sekund, powożący na linii środkowej	Nieruchomość, na wędzidle, przejście do i z zatrzymania		

11	L	Cofnięcie 3 m, ruszenie	Posłuszeństwo, jakość kroków, kontakt, wyprostowanie		
12	L-F-A-K	Stęp			
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, pół koła w prawo o średnicy 40 m 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	CHODY	Swoboda i regularność, utrzymanie równego chodu			
17	IMPULS	Zaangażowanie zadu, elastyczność, rozluźnienie grzbietu			
18	POŚLUSZEŃSTWO	Kontakt, wygięcie boczne, reakcja na pomoce bez oporu			
19	POWOŻĄCY	Użycie pomocy, dokładność figur i przejść, sylwetka			
20	PREZENTACJA	Wygląd powożącego i luzaków, dostosowanie do uprzęży i bryczki, czystość i dopasowanie uprzęży			
				Podpis Sędziego	/200

10- doskonale, 9 – bardzo dobrze, 8 – dobrze, 7 – dość dobrze, 6 – zadowalająco, 5 – dostatecznie, 4 – niedostatecznie, 3 – prawie źle, 2 – źle, 1 – bardzo źle, 0 – ruch nie wykonany.

Oceny wszystkich sędziów dodaje się do siebie, mnoży przez 0,8, dzieli przez ilość sędziów i odejmuje od 160, co daje wynik w punktach karnych, do którego dodaje się wszystkie punkty karne nałożone przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.

Sędzia w C zaznacza wymienione poniżej przypadki i oznacza arkusz czerwoną naklejką

- Pierwszy przypadek – 5 punktów karnych
- drugi przypadek - 10 punktów karnych
- trzeci przypadek - eliminacja
- inne punkty karne