

# FEI Program Ujeżdżenia Seniorzy - Test 1\*B



# FEI DRIVING

CAI1* - Test 1*B <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:
--	--------------------------	--------------------------	-----------

				UWAGI	OCENY
1	<b>A - X</b> <b>X</b>	Wjazd kłusem roboczym Zatrzymanie, ukłon	Wyprostowanie, przejście do zatrzymania, nieruchomość		
2	<b>XCR</b> <b>R-P</b> <b>PADX</b>	Kłus roboczy Odjazd od ściany 10m Kłus roboczy	Przejście do kłusa roboczego Rytm, tempo, impuls, Wygięcie Dokładność		
3	<b>X</b> <b>XCM</b>	Kłus roboczy koło w lewo 20m Kłus roboczy	Rytm, tempo, wygięcie, impuls, dokładność		
4	<b>M-E</b>	Stęp swobodny	Przejście do stępa Jakość kroków, rozluźnienie, Rozciągnięcie, przekraczanie śladu		
5	<b>EKADX</b>	Kłus roboczy	Przejście do kłusa roboczego, rytm, tempo, impuls, wygięcie		
6	<b>X</b> <b>XCHS</b>	Kłus roboczy koło w prawo 20m Kłus roboczy	Rytm, tempo, wygięcie, impuls, dokładność		
7	<b>S-I</b> <b>I-R</b>	Kłus roboczy półkole w lewo 20m Półkole w prawo 20m	Rytm, impuls, wygięcie, wyprostowanie na linii środkowej w I, dokładność		
8	<b>R-X-V</b> <b>V-K-A</b>	Kłus pośredni Kłus roboczy	Przejście, impuls, rytm, równowaga, lekkość		
9	<b>A-X</b>	Kłus roboczy Serpentyna o 2 łukach	Dokładność, rytm, tempo, wygięcie, impuls		
10	<b>X</b>	Zatrzymanie 8 sek. Powożący na linii środkowej	Przejście do zatrzymania nieruchomość		
11	<b>X</b>	Cofnąć 3-4 kroki	Przejście do cofania Jakość kroków, akceptacja kontaktu Przejście do kłusa roboczego		
12	<b>XBR</b> <b>RS</b>	Kłus roboczy Kłus pośredni, półkole w lewo 40m	Rytm, wygięcie Przejście do kłusa pośredniego, impuls, równowaga, lekkość		
13	<b>S-E</b> <b>E-F</b>	Kłus roboczy Stęp swobodny	Przejścia, rytm, wygięcie, jakość kroków, rozluźnienie, rozciągnięcie, przekraczanie śladu,		
14	<b>FAK</b> <b>KXM</b>	Kłus roboczy Kłus pośredni	Przejście rytm, wygięcie, impuls równowaga, lekkość		
15	<b>MCE</b> <b>EB</b>	Kłus roboczy Półkole w lewo 40m, poszerzenie ramy konia	Przejście do kłusa roboczego tempo, wyciągnięcie, rozluźnienie		
16	<b>B-X</b> <b>XFAD</b>	Kłus roboczy, półkole w lewo 20m Kłus roboczy	Rytm, tempo, wygięcie, impuls		
17	<b>D-G</b>	Kłus pośredni	Przejście do kłusa pośredniego rytm, impuls, wyprostowanie.		
18	<b>G</b>	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 Zadawalająco
- 5 Dostatecznie
- 4 Niedostatecznie
- 3 Prawie źle
- 2 Źle
- 1 Bardzo źle
- 0 Ruch nie wykonany

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

Podpis Przewodniczącego Jury .....