

FEI Program Ujeżdżenia Juniorów i Młodych Powożących



FEI™ DRIVING

Test : <input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> YD <input type="checkbox"/> H1 <input type="checkbox"/> P1 <input type="checkbox"/> P2	Zawody:	Nr Startowy:	Sędzia w:
	Zawodnik:	Koń:	

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

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

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



- 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

