

**FEI Program Ujeżdżenia
Juniorzy – 80x40m arena**



Test : Junior	Zawody:	Nr Startowy:	Sędzia w:
	Zawodnik:	Koń:	

RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA
1	AX X	Wjazd Kłusem Roboczym Zatrzymanie, ukłon	Jazda prosto po linii środkowej. Regularność, impuls. Przejście do Stój. Nieruchomość. Stanie równomiernie na czterech nogach. Pozostawanie na wędzidle.	
2	XCMB	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie.	
3	B BX XM	Kłus Zebrany Półkole w prawo 20m Powrót na ścieżkę w M	Przejście do Kłusa Zebranego. Elastyczność, wygięcie, dokładność, impuls, Jakość zebrania, kadencja.	
4	MCHE	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie	
5	E EX XH HCM	Kłus Zebrany Półkole w lewo 20m Powrót na ścieżkę w H Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa zebranego. Elastyczność, wygięcie, dokładność, impuls, Jakość zebrania, kadencja. Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie	
6	MXK	Kłus Wyciągnięty	Przejście do Kłusa Wyciągniętego Wydłużenie, impuls, rytm, równowaga, jakość wyciągnięcia.	
7	KADX	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie	
8	X	Zatrzymanie, 5-6 sekund	Przejście. Nieruchomość, Równomiernie na czterech nogach, Pozostawanie na wędzidle.	
9	XCMR	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie	
10	RBX	Stęp	Przejścia do Stępa. Rozluźnienie, regularność i rytm, energiczność, przekraczanie.	
11	X	Zatrzymanie. Powożący na linii środkowej, Cofanie, 5-6 kroków	Przejście do Stój. Przejście do Cofnięcia. Jakość kroków po przekątnej, akceptacja kontaktu. Posłuszeństwo i wyprostowanie.	
12	XEV	Stęp Swobodny	Przejścia do Stępa Swobodnego. Swoboda, regularność, rytm rozluźnienie i energiczność. Przekraczanie i wydłużenie ramy.	
13	VKAF	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie	
14	FXH	Kłus Wyciągnięty	Przejście do Kłusa Wyciągniętego Wydłużenie, impuls, rytm, równowaga, jakość wyciągnięcia.	

**FEI Program Ujeżdżenia
Juniorzy – 80x40m arena**

RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA
15	HC CI	Kłus Roboczy Kłus Zebrany, Pętla w prawo 25m	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt i wygięcie. Przejście do Kłusa Zebranego, elastyczność, wygięcie, dokładność, impuls. Jakość zebrania, kadencja.	
16	IL	Kłus Roboczy , Pętla w lewo 30m, wydłużenie ramy	Przejście do Kłusa Roboczego, Rozciąganie stopniowo do przodu i w dół, nos przed pionem i pysk nie niżej niż punkt łopatki, stały kontakt, impuls, dokładność, równowaga, wyprostowanie, utrzymanie rytmu.	
17	LA AD	Kłus Zebrany, Pętla w prawo 25m Kłus Zebrany	Przejście do Kłusa Zebranego, elastyczność, wygięcie, dokładność, impuls. Jakość zebrania, kadencja.	
18	DXG G	Kłus Wyciągnięty Stopniowe zatrzymanie, Ukłon	Przejście do Kłusa Wyciągniętego Wydłużenie, impuls, rytm, równowaga, jakość wyciągnięcia Stopniowe przejście do Stój. Nieruchomość. Równomiernie na czterech nogach. Pozostawanie na wędzidle.	
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, czystość harmonizująca z uprzężą i pojazdem. Przydatność, dopasowanie i kondycja konia(koni), Zrównoważony obraz całego zaprzęgu.		

- 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.

SĘDZIA
w C

RAZEM /200

- 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

Współczynnik 0,8

**RED
DOT**

Podpis Sędziego