

KÆPHEST LD1

Bane 8 x 16 meter

Højeste karaktersum: 160



Vejledende tid: 2-5 min.

Stævne: _____

Rytter: _____

Dommer: _____

Kæphest: _____

Underskrift

I DRF's kæpstedressur er der fokus på præcision, korrekt program og visning af korrekte "gangarter". Der er ikke noget krav til dommerstatus. Klubben bestemmer selv, hvem der skal dømme programmet. Dog skal det være samme dommer, som dømmer alle "ekvipager" i samme klasse på dagen. Der gives karakter fra 0-10 (hvor 10 er bedst). Det er tilladt at få læst programmet højt.

KARAKTERGRUPPE		ØVELSER	POINT	KOMMENTAR
1	AC ©	Indridning i skridt Højre volte		
2	Ca. ved M M-B-F F-A	Trav Trav Trav		
3	A	Volte, 8 m i diameter		
4	A-K-X-M-C	Trav		
5	C	Volte, 8 m i diameter		
6	C-H-X-F-A	Trav		
7	A-K-E-X-B-M-C	Slangegang – 2 buer		
8	C-H-E-(K)	Trav		
9	Ca. ved K	Overgang til skridt		
10	(A)	Vend ad midterlinjen (Når X passeres, er programmet slut)		
		Udridning i skridt	X	

Karakterer for samlet indtryk

Koefficient



1. PRÆCISION:	Præcision ved gennemridning af programmet	/	2
2. GANGARTER:	Visning af korrekte "gangarter"	/	2
3. HELHEDSINDTRYK:	Påklædning og kæphestens kreative udtryk	/	2

Point:

Fradrag:

Sum:

Omregnet i %

Fradrag:

Højeste karaktersum: 160

For fejlridning:

1. gang – 2 point
2. gang – 4 point
3. gang – 6 point
4. gang – 8 point
5. gang – 10 point

Bemærkninger:

Dressurprogrammerne bedømmes ud fra den procentvise score. Derfor omregnes alle point til procenter. Når programmet er gennemført, udregnes det samlede antal point og den procent programmet er redet til.

Procentudregning: **opnået point/max antal point x 100** (ex: $125/160 \times 100 = 78,125 \%$)

Vinderen af klassen er den rytter med højeste procent.