


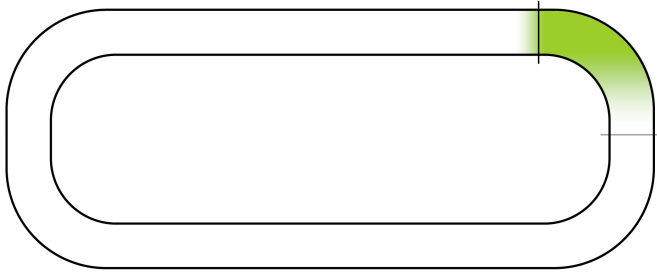




Skeið á hringvelli: fastir frádrættir og útreikningur lokaeinkunnar

Lengd spretts: möguleg einkunn	Gangskipting: lagt á skeið	Gangskipting: hægt niður				
Heil langhlið: 0 - 10 Sjá sundurliðaðan skala í leiðara á næstu síðum	Nálægt beygjuni sem er á milli miðju skammhliðar og upphafs langhliðar skal hesturinn tekinn átakalaust af stökki niður á fljúgandi skeið. Gangskiptingin skal vera öflug og kraftmikil. Gæði gangskiptingarinnar skulu vega þungt í heildarmatinu..	Að skeiðinu loknu skal hesturinn hægður niður með því að ríða honum þrúðlega inn í beygjuna. Gæði gangskiptingarinnar skulu vega þungt í heildarmatinu..				
A.m.k. hálf langhlið en ekki heil: 0 - 2,0 Grunneinkunn 0 - 6,5 = hámark 1,0 Grunneinkunn 7 eða hærra = hámark 2,0	Sé hestinum rennt í skeiðið eða hann lagður á skeið fyrir framan miðju skammhliðar  <u>verður</u> að draga frá.	Fari hesturinn á kýrstökk eftir skeiðið <u>verður</u> að draga frá. 				
Styttri en hálf langhlið: 0	Frádráttur: Alltaf 2,0	Frádráttur: 1,0 – 2,0 eftir aðstæðum				
Góð reiðmennska:  Hægt er að bæta 0,5 við skeiðeinkunn einstaka spretts ef gangskiptingar eru vel gerðar og reiðmennska á skeiði er góð.	 Hesturinn skal ekki vera á skeiði fyrir en hann getur farið beint inn í langhliðina. Þessi staður er breytilegur eftir lögun vallar. Hesti skal ekki ríðið í gegnum beygju á skeiði.	Frádráttur fyrir kýrstökk að loknu skeiði fer eftir aðstæðum. Þegar hesti er ríðið óvarfærnislega á mikilli ferð of langt inn í beygjuna skal beita <u>hámarks</u> frádrætti. Þess konar reiðlag er líklegt til að valda meiðslum og ber að refsa fyrir það með afgerandi hætti.				
Gróf reiðmennska:  Hægt er að draga 0,5 – 2,0 frá einkunn fyrir einstaka sprett ef reiðmennskan er gróf. Gefa skal <i>gult spjald</i> ef þörf þykir..						
Gult spjald:  Sé gult spjald gefið vegna grófrar reiðmennsku fyrir einhvern sprettanna má lokaeinkunn fyrir skeið ekki vera hærri en 3,5.						
Útreikningur lokaeinkunnar fyrir skeið: Hver sprettur er dæmdur fyrir sig og á endanum skal lokaeinkunnin styðjast við besta sprett (A). Ef mikill munur er á einkunn fyrir besta (A) og næst besta spretti (B) má draga allt upp í 1,5 frá einkunninni fyrir besta sprett (A). Ef einkunnin fyrir næst besta sprett (B) er 0 verður að draga 2 frá. Þegar þrír sprettir eru ríðnir telur lakasti spretturinn (C) aldrei með nema að gult spjald hafi verið gefið fyrir grófa reiðmennsku í þeim spretti.	Dæmi:					
	A: 7,0 B: 6,5 Lokaeinkunn: 7,0	A: 7,0 B: 6,0 Lokaeinkunn: 6,5 - 7,0	A: 7,0 B: 5,0 Lokaeinkunn: 6,0 – 6,5	A: 7,0 B: 2,0 Lokaeinkunn: 5,0 – 5,5	A: 7,0 B: 0,0 Lokaeinkunn: 5,0	A: 7,0 B: 6,5 C: Gult spjald Lokaeinkunn: 0,0 - 3,5