



Klub akrobatických holubov Česko-Slovensko
Letový protokol Europäische Flugroller Union- EFU

<input type="radio"/> HS Holubník	Trieda / Plemeno	Dátum:				
<input type="radio"/> FK Letová klietka	<input type="radio"/> Wammen <input type="radio"/> Wuta					
Typ obrúčky:						
Číslo obrúčky a ročník:						
Miesto vypustenia:		Štát:				
Chovateľ:	Meno, priezvisko	Bydlisko:	Spolok / Klub	Podpis:		
WR 1						
WR 2						
WR 3						
WRA 1						
WRA 2						
Začiatok hodnotenia: _____ hod. (Štart 1. holuba)	Doplnenie pri lete na klietku FK					
Koniec hodnotenia: _____ hod. (pristátie posledného holuba)	Koniec max. dĺžky letu (30 Min.) _____ hod					
Dĺžka hodnotenia: _____ minút (max.30 min.)	Nezoskočilo do klietky: _____ súťaž. holubov					
Dĺžka väbenia: (po zosad posl.holuba) _____ minút _____ sekúnd	Nezoskočilo do klietky: _____ droperov					
Udelené body platia pri lete holubov na holubník aj letovú klietku. Hodnotenie sa robí minimálne za dosiahnutú výšku.	Body	WR 1	WR 2	WR 3	WRA 1	WRA 2
A. Strmhlavý pád z malej výšky (dve kostolné veže)	5					
strednej výšky (veľkosť skorca)	35					
veľkej výšky (veľkosť motýľa)	60					
bodovej výšky (holuby sú ako bodky)	75					
B. Strmhlavý pád viac ako dvakrát prerušený	0					
dvakrát prerušený	10					
jedenkrát prerušený	30					
bez prerušenia	60					
C. Uhol pádu 45° a menej	5					
60°	20					
75°	35					
90° (kolmo)	50					
D. Figúry silné húpanie, vírenie, alebo plachtenie	0					
slabšie húpanie, vírenie, alebo plachtenie	5					
pád bez húpania, vírenia, alebo plachtenia	10					
Body za výkon (LP) spolu / WR:						
WR1 LP + WR 2 LP + WR 3 LP = body spolu	:	počet WR	=	výsledok LP		
..... + + =	:					
Odpočet bodov pri Letovej klietke:	Za chýbajúceho súťažného holuba	1/3 z LP =	-			
	Za chýbajúceho dropera	1/3 z LP =	-			
Odpočet bodov za stratu súťažného holuba:	Výsledok:					
Za 1 Holuba LP _____ : 3 = _____, zaokrúhlene = _____ bodov						
Za 2 Holuby LP _____ : 3 = _____, x 2 = _____ bodov (zaokrúhlene)				prázdne rámčeky		
Za 3 Holuby: odpočet všetkých bodov za výkon LP!				zaškrtnite "X"		