



Program Ujeżdżenia
Klasa L - Test YH 3a
(bez maratonu – tylko ze zręcznością lub maratonem kombinowanym)

Test YH 3a Konie pojedynki	Zawody:	Nr Startowy:	Sędzia w:
	Zawodnik:	Koń:	

				UWAGI	OCENY
1	AX X XCMBFA	Wjazd kłusem roboczym Zatrzymanie, ukłon Kłus roboczy	Jazda prosto, regularność, Wyprostowanie, nieruchomość Regularność, wygięcie		
2	AC	Serpentyna o 3 równych łukach na drugim łuku: zatrzymanie 10s – powożący na linii środkowej.	Rytm, wygięcie, regularność, Reakcja na wędzidło, nieruchomość		
3	CM MXK KAB	Kłus roboczy Kłus pośredni Kłus roboczy	Rytm, regularność, Wydłużenie ramy i kroków, regularność, impuls Rytm, wygięcie, równowaga		
4	BEB BMCH	Koło (Ø 40m), między E a B obniżenie i wydłużenie szyi Kłus roboczy	Równowaga , wygięcie, obniżenie i wydłużenie szyi, swoboda w łopatce, Równowaga, rytm		
5	HXF FA	Wydłużenie wykroku w kłusie Kłus roboczy	Wydłużenie ramy i kroków, równowaga, impuls Rytm, równowaga, wygięcie		
6	AKVX X XRM	Stęp Zatrzymanie Stęp	Rytm, swoboda, aktywność, obszerność kroków, Reakcja na wędzidło, płynność ruszenia		
7	MCHS SV VKADL	Kłus roboczy Odjazd od ściany 10 m Kłus roboczy	Wygięcie w łuku, impuls, regularność, rytm		
8	LPL LXI ISI IG G	Koło Ø 20 m w prawo Wydłużenie wykroku w kłusie Koło Ø 20 m w lewo Kłus roboczy Zatrzymanie, ukłon	Równowaga, wygięcie Wydłużenie ramy i kroków Równowaga, wygięcie Równowaga, rytm, Wyprostowanie, nieruchomość		
9	ZAWODNIK	Użycie pomocy, trzymanie lejca i bata, pozycja na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.			
10	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 uprzęży. Harmonia pomiędzy koniem(końmi) i zawodnikiem.			

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 1,6, 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

Podpis SĘDZIEGO

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

/100
Współczynnik 1,6

RED
DOT

Podpis Przewodniczącego Jury