

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

<b>Test YH 3a</b> Konie pojedynki	Zawody:	Nr Startowy:	Sędzia w:
	Zawodnik:	Koń:	

UWAGI

OCENY

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

Podpis SĘDZIEGO

/100

Współczynnik 1,6

- 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

- 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**

**RED**  
**DOT**

Podpis Przewodniczącego Jury .....