

CAI3* HP2	Zawody:	Nr Startowy:	Sędzia w:
	Zawodnik:	Koń:	

RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA
1	AX	Wjazd Kłusem Roboczym	Jazda prosto po linii środkowej. Regularność, impuls, kontakt.	
2	X	Zatrzymanie, Ukłon	Przejście do Stój. Dokładność, Nieruchomość. Pozostawanie na wędzidle.	
3	XCH	Kłus Zebrany	Przejście do Kłusa Zebranego. Impuls. Wygięcie, Kadencja	
4	HP	Kłus Wyciągnięty	Przejście do Kłusa Wyciągniętego. Równowaga i rytm. Jakość wyciągnięcia. Wydłużanie wykroku.	
5	P	Kłus Zebrany, Koło w prawo 15m	Przejście do Kłusa Zebranego. Impuls. Wygięcie. Dokładność. Kadencja.	
6	PFAKV	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, wygięcie, impuls, kontakt.	
7	VH	Odjazd 20m V – Linia środkowa w Kłusie Roboczym Linia środkowa – H w Kłusie Zebrany	Impuls, Kontakt, aktywność zadu. Elastyczność Kroków i dobra praca stawów skokowych. Pozostawanie na wędzidle, równowaga, energiczność.	
	HCM	Kłus Zebrany	Przejście do Kłusa Zebranego. Impuls, jakość zebrania. Samoniesienie. Dokładność w literze. Kadencja.	
8	MV	Kłus Wyciągnięty	Przejście do Kłusa Wyciągniętego. Równowaga i rytm. Jakość wyciągnięcia. Wydłużanie wykroku.	
9	V	Kłus Zebrany, Koło w lewo 15m	Przejście do Kłusa Zebranego. Impuls. Wygięcie. Dokładność. Kadencja	
10	VKAFP	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, impuls, kontakt.	
11	PM	Odjazd 20m P – Linia środkowa w Kłusie Roboczym Linia środkowa – M w Kłusie Zebrany	Impuls, Kontakt, aktywność zadu. Elastyczność Kroków i dobra praca stawów skokowych. Pozostawanie na wędzidle, równowaga, energiczność.	
	MCH	Kłus Zebrany	Przejście do Kłusa Zebranego. Impuls, jakość zebrania. Samoniesienie. Dokładność w literze. Kadencja.	
12	HF	Kłus Wyciągnięty	Przejście do Kłusa Wyciągniętego. Równowaga i rytm. Jakość wyciągnięcia. Wydłużanie wykroku.	
13	FAL	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Regularność, wygięcie, impuls, kontakt.	
14	L	Kłus Zebrany Lejce w jednej ręce Koło w prawo 20m	Przejście do Kłusa Zebranego. Równowaga podczas przejścia. Wygięcie. Impuls. Jakość zebrania. Kadencja.	
	LX X	Kłus Roboczy Lejce dowolnie	Przejście do Kłusa Roboczego. Wyprostowanie, kontakt, aktywność zadu. Elastyczność Kroków i dobra praca stawów skokowych.	

RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA	
15	XI I	Kłus Roboczy Kłus Zebrany, Lejce w jednej ręce, Koło w lewo 20m	Regularność, impuls, kontakt. Przejście do Kłusa Zebranego. Równowaga podczas przejścia. Wygięcie. Impuls, jakość zebrania. Kadencja.		
	IG	Kłus Roboczy	Przejście do Kłusa Roboczego. Wyprostowanie, kontakt, aktywność zadu, elastyczność Kroków i dobra praca stawów skokowych.		
	GCM	Kłus Roboczy, Lejce dowolnie			
16	MK	Kłus Wyciągnięty	Przejście do Kłusa Wyciągniętego. Równowaga i rytm. Jakość wyciągnięcia. Wydłużanie wykroku.		
17	KAF	Kłus Zebrany	Przejście do Kłusa Zebranego. Impuls. Wygięcie. Dokładność. Kadencja.		
18	FL LI IH	Stęp Swobodny	Przejście. Rozluźnienie. Rytm. Rozciągnięcie do przodu i w dół. Energiczność. Krycie podłoża.		
	HC CI	Kłus Zebrany Serpentynowa pętla w prawo	Przejście do Kłusa Zebranego. Impuls. Wygięcie. Dokładność. Kadencja.		
	I	Zatrzymanie, 8 sekund Powożący na linii środkowej	Przejście do Stój, Stanie prosto, nieruchomość, pozostawanie na wędzidle.		
21	IL	Kłus Roboczy Serpentynowa pętla w lewo	Przejście do Kłusa Roboczego. Impuls, Kontakt, aktywność zadu. Elastyczność Kroków i dobra praca stawów skokowych. Wygięcie.		
22	L	Zatrzymanie, Powożący na linii środkowej Cofanie, 3m	Przejście do Stój i Cofania. Posłuszeństwo, kontakt, wyprostowanie, jakość kroków po przekątnej.		
23	LA AD	Kłus Zebrany Serpentynowa pętla w prawo Kłus Zebrany	Przejście do Kłusa Zebranego. Impuls. Wygięcie. Dokładność. Kadencja.		
24	DXG G	Kłus Wyciągnięty Zatrzymanie, Ukłon	Przejście. Impuls. Rytm. Wyprostowanie. Nieruchomość.		
25	ZAWODNIK	Użycie pomocy, trzymanie lejca i bata, pozycja na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.			
26	WRAŻENIE OGÓLNE I PREZENTACJA	Wygląd zawodnika i luzaka, poprawność, czystość harmonizująca z uprzężą i pojazdem. Przydatność, dopasowanie i kondycja konia(koni), Zrównoważony obraz całego zaprzęgu.			

- 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 0,615, 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**

RAZEM	/260
Współczynnik 0,615	
1 przypadek = 05 p <input type="checkbox"/> 2 przypadek = 10 p <input type="checkbox"/> 3 przypadek = Eliminacja <input type="checkbox"/> Inne kary <input type="checkbox"/> Błędy trasy, Nieposłuszeństwo i Zejście Luzaka NALEŻY ZAZNACZYĆ TYLKO NA ARKUSZU PRZEWODNICZĄCEGO JURY TYLKO NA ARKUSZU PRZEWODNICZĄCEGO JURY	RED DOT

Podpis sędziego