

**Program Ujeżdżenia
Młodzicy
Czworobok 80x40m**



Test Młodzicy <input type="checkbox"/> P1	Zawody: Zawodnik:	Nr Startowy: Koń:	Sędzia w:
--	--------------------------	--------------------------	-----------

RUCHY		WYTYCZNE DO OCENY	UWAGI	OCENA
1	A-X-G-C-M	Wjazd kłusem roboczym bez zatrzymania w prawo	Jazda prosto, wygięcie w łuku, impuls.	
2	M-F F-A-K	Odjazd od ściany 10 m Kłus roboczy	Dokładność, wygięcie w zakrętach	
3	K-X-M F-A-K	Wydłużenie kroku w kłusie Kłus roboczy	Zaznaczenie wydłużenia Przejście do kłusa roboczego	
4	C C-H	Koło 30m na lewą rękę, Kłus roboczy	Dokładność figury, wygięcie, przejście do kłusa roboczego	
5	H-K K-A-F	Odjazd od ściany 10 m Kłus roboczy	Dokładność, wygięcie w zakrętach	
6	F-X-H H-C	Wydłużenie kroku w kłusie Kłus roboczy	Zaznaczenie wydłużenia Przejście do kłusa roboczego	
7	C C-M	Koło 30m na prawą rękę, Kłus roboczy	Dokładność figury, wygięcie, przejście do kłusa roboczego	
8	M-P P-L L-I I-S S-K	Kłus roboczy Pół koła 20m na prawą rękę, Kłus roboczy, Pół koła 20m na lewą rękę, Kłus roboczy	Regularność, impuls, wygięcie w łukach, dokładność figur	
9	K-D-X X X-G G	Kłus roboczy Przejście do stępa Stęp swobodny Zatrzymanie 10s	Regularność, płynność przejścia do stępa, zachowanie rytmu kroków, jakość zatrzymania, nieruchomość	
10	G-H-X-F-D	Ruszenie stępem Stęp swobodny na kontakcie	Przejście do stępa, impuls, jakość kroków, regularność, swoboda	
11	D-X X	Kłus roboczy Zatrzymanie - Ukłon	Przejście do kłusa, płynność zatrzymania, nieruchomość	
12	ZAWODNIK	Użycie pomocy, trzymanie lejcy i bata, pozycja na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.		
13	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	Zadawalająco
5	Dostatecznie
4	Niedostatecznie
3	Prawie źle
2	Źle
1	Bardzo źle
0	Ruch nie wykonany

Wszystkie oceny Sędziów należy zsumować, pomnożyć przez 1,23, podzielić przez ilość Sędziów i odjąć od 160, co da wynik punktowy do którego należy dodać punkty karne nałożone przez Przewodniczącego Jury.

RAZEM

Współczynnik 1,23

SEDZIA
w C

1 przypadek = 05 p



2 przypadek = 10 p



3 przypadek = Eliminacja



RED DOT

Podpis sędziego