

# Program Ujeżdżenia MPMK-4



Test MPMK-4 Konie pojedynki	Zawody:	Nr Startowy:	Sędzia w:
	Zawodnik:	Koń:	

				UWAGI	OCENY
1	<b>A-X-G-C-M</b>	Wjazd kłusem roboczym bez zatrzymania w prawo	Jazda prosto, wygięcie w łuku, impuls.		
2	<b>M-F F-A-K</b>	Odjazd od ściany 10 m Kłus roboczy	Dokładność, wygięcie w zakrętach		
3	<b>K-X-M M-C</b>	Wydłużenie kroku w kłusie Kłus roboczy	Zaznaczenie wydłużenia Przejście do kłusa roboczego		
4	<b>C  C-H</b>	Koło 30m na lewą rękę, stopniowe obniżenie i wydłużenie szyi Kłus roboczy	Dokładność figury, wygięcie, obniżenie i wydłużenie szyi, przejście do kłusa roboczego		
5	<b>H-K K-A-F</b>	Odjazd od ściany 10 m Kłus roboczy	Dokładność, wygięcie w zakrętach		
6	<b>F-X-H H-C</b>	Wydłużenie kroku w kłusie Kłus roboczy	Zaznaczenie wydłużenia Przejście do kłusa roboczego		
7	<b>C  C-M</b>	Koło 30m na prawą rękę, stopniowe obniżenie i wydłużenie szyi. Kłus roboczy	Dokładność figury, wygięcie, obniżenie i wydłużenie szyi, przejście do kłusa roboczego		
8	<b>M-P P-L L-I I-S S-K</b>	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	<b>K-A-D-X X X-G G</b>	Kłus roboczy Przejście do stępa Stęp swobodny Zatrzymanie 10s	Regularność, płynność przejścia do stępa, zachowanie rytmu kroków, jakość zatrzymania, nieruchomość		
10	<b>G-H-X-F-A- D</b>	Ruszenie stępem Stęp swobodny na kontakcie	Przejście do stępa, impuls, jakość kroków, regularność, swoboda		
11	<b>D-X X</b>	Kłus roboczy Zatrzymanie - Ukłon	Przejście do kłusa, płynność zatrzymania, nieruchomość		
12	<b>ZAWODNIK</b>	Użycie pomocy, trzymanie lejcy i bata, pozycja na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.			
13	<b>WRAŻENIE OGÓLNE I PREZENTACJA</b>	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 1,23, podzielić przez ilość Sędziów i odjąć od 160, co da wynik punktowy do którego należy dodać punkty karne nałożone przez Przewodniczącego Jury.

Podpis SĘDZIEGO

/130

Współczynnik 1,23

**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 .....