



**PROGRAM UJEŹDŹENIA Nr 4a
Dla Młodych Powożących
WERSJA 2014**

**Czworobok: 80m x 40 m
Czas trwania: 9 minutes**

Zawodnik Nr Nazwisko

RUCH			DO OCENY	OCENA	UWAGI
1.	A X	Wjazd kłusem roboczym Zatrzymanie. Ukłon	Regularność i swoboda Przejście prosto, na kontakcie		
2.	XCMB	Kłus roboczy	Impuls, regularność		
3.	BX XM	Półkole na prawo o śr. 20m Powrót do M	Dokładność figury zgięcie		
4.	MCHE	Kłus roboczy	Impuls, regularność		
5.	EX XH HCMR	Półkole na lewo o śr. 20m Powrót do H Kłus roboczy	Dokładność figury zgięcie		
6.	RXV VKAD	Kłus wyciągnięty Kłus roboczy	Przejście, impuls i regularność Przejście		
7.	D DKD	Kłus zebrany Koło w lewo o średnicy 20 m i natychmiast	Przejście, regularność Dokładność figury. Regularność, impuls oraz zgięcie		
8.	DFD	Koło w prawo o średnicy 20 m	Dokładność figury. Regularność, impuls oraz zgięcie		
9.	DX	Stęp	Przejście do stępa rozluźnienie, rytm, energia i wydłużenie		
10.	X	Zatrzymanie. Nieruchomość 10 sekund	Przejścia, prosto, nieruchomość, na kontakcie		
11.	X	Cofnąć 3 m	Posłuszeństwo, kontakt, wyprostowanie, jakość kroków		
12.	XGCMR	Kłus roboczy	Przejście Impuls, regularność		
13.	RBXEV	stęp	Przejście do stępa, rozluźnienie, rytm, energia, wydłużenie		
14.	VKAFP	Kłus roboczy	Przejście do kłusa, impuls, regularność		
15.	PXS	Kłus wyciągnięty	Przejście, impuls, regularność		

16.	SHC CA AD	Kłus roboczy Serpentyna o 3 łukach Kłus roboczy	Przejście do kłusa roboczego Dokładność figury zgięcie, kontakt		
17.	DXI	Kłus wyciągnięty	Przejście, impuls, regularność		
18.	IG G	Kłus roboczy Stopniowe zatrzymanie Ukłon	Przejście do kłusa roboczego, stanie na kontakcie, nieruchomość		
19.		Chody	Regularność i swoboda		
20.		Impuls	Swobodny ruch do przodu		
21.		Posłuszeństwo i lekkość	Reakcja na pomoce, chętnie i bez oporu, równomierny kontakt		
22.		Powozący	Użycie pomocy, dokładność figur		
23.		Prezentacja	Wygląd powożącego i luzaka. Czystość i dopasowanie uprzęży i pojazdu. Kondycja konia		
TOTAL					

Maksimum punktów – 230 współczynnik = 0,696

Wszystkie oceny sędziów dodaje się, mnoży się przez współczynnik 0,696, dzieli się przez liczbę sędziów i odejmuje do 160, co daje wynik w punktach karnych, do którego dodaje się punkty karne za każde zdarzenie nałożone przez Sędziego Głównego.

Pomyłki w programie, nieposłuszeństwa i zejścia luzaków są karane następująco:

Pierwszy przypadek 5 punktów karnych

Drugi przypadek 10 punktów karnych

Trzeci przypadek Eliminacja

Punkty karne (tylko na arkuszu Sędziego Głównego).....

Podpis sędziegow literze.....

Podpis sędziego głównego