



# POWOŻENIE

## krajowy program ujeżdżenia nr 3

### KONIE

#### DATA I MIEJSCE ZAWODÓW

NR. ZAWOD.

ZAWODNIK

KONIE

Rodzaj zaprzęgu: single, pary, czwórki

RUCH		DO OCENY	PUNKTY	UWAGI
1.	A X	Wjazd kłusem zebrany. Zatrzymanie, ukłon ruszyć kłusem roboczym.	Jazda po linii prostej. Stanie na wędzidle. Przejście do zatrzymania i przejście do kłusa roboczego.	
2.	XGMB BX XM	Kłus roboczy. Półkoło na prawą rękę o śr. 20 m. Powrót do M.	Impuls, regularność i dokładność figury.	
3.	MCHE EX XH HCM	Kłus roboczy. Półkoło na lewą rękę o śr. 20 m. Powrót do H. Kłus roboczy.	Impuls, regularność i dokładność figury. Przejście do kłusa roboczego.	
4.	MXK K	Wydłużenie wykroku w kłusie. Kłus roboczy.	Wyciągnięcie, regularność. Przejście do kłusa roboczego.	
5.	KAF	Koło w A (o śr. 30 m) na lewą rękę, stopniowe wydłużenie i obniżenie szyi (tzw. "żucie z ręki"), przed F stopniowe nabranie lejców.	Gotowość do wydłużenia, dokładność figury, wygięcie, regularność.	
6.	FXH H	Wydłużenie wykroku w kłusie. Kłus roboczy.	Wyciągnięcie, regularność. Przejście do kłusa roboczego.	
7.	HCM M	Koło w C (o śr.30m) na prawą rękę, stopniowe wydłużenie i obniżenie szyi (tzw. "żucie z ręki"), przed M stopniowe nabranie lejców. Kłus roboczy.	Gotowość do wydłużenia, dokładność figury, wygięcie, regularność.	
8.	MSBV FDX X	Serpentyna o 5 łukach (śr. każdego łuku 20m) (3 łuki na małym czworoboku). Przejście do stępa.	Dokładność figury, wygięcie, regularność. Przejście do stępa.	
9.	XG G	Stęp na wędzidle. Zatrzymanie, nieruchomość 10s, ruszyć stępem.	Wyprostowanie, impuls, regularność. Przejście do zatrzymania. Nieruchomość, wyprostowanie, przejście do stępa.	
10.	GMXK K	Stęp swobodny. Kłus zebrany.	Impuls, regularność. Przejście do kłusa zebranego.	
11.	KDKD DFD DG G	W D koło na lewą rękę, po czym koło na prawą rękę (każde o śr. 20 m). Wydłużenie wykroku w kłusie. Zatrzymanie, ukłon.	Dokładność figury, regularność. Przejście do kłusa wyciągniętego. Wyciągnięcie, wyprostowanie. Przejście do zatrzymania, stanie na wędzidle.	
		Opuścić czworobok kłusem roboczym.		

12.		CHODY	Regularność i swoboda, utrzymanie chodu przez wszystkie konie.		
13.		IMPULS	Ruch do przodu, praca wszystkich koni.		
14.		POSŁUSZEŃSTWO I LEKKOŚĆ	Reakcja na pomoce, chętnie i bez oporu. Prawidłowość wygięcia. Rozluźnienie.		
15.		POWOŻĄCY	Użycie pomocy, trzymanie bata i lejców, postawa na koźle, dokładność figur.		
16.		PREZENTACJA	Wygląd zewnętrzny zawodnika i luzaków, czystość, dobór, dopasowanie, kondycja koni, uprząży i pojazdu.		

Maksymalna ilość punktów: 160pkt  
Orientacyjny czas: 11”

**RAZEM PKT.**

### **Pomyłki w programie i zejścia luzaków**

ZAZNACZANE TYLKO NA ARKUSZU SĘDZIEGO GŁÓWNEGO

Pierwszy przypadek

5 punktów karnych

Drugi przypadek

10 punktów karnych

Trzeci przypadek

eliminacja

---

podpis Sędziego

---

podpis Sędziego Głównego