

Program Ujeżdżenia MPMK-5



Test MPMK-5 <input type="checkbox"/> H1 <input type="checkbox"/> H2 <input type="checkbox"/> H4 <input type="checkbox"/> P1 <input type="checkbox"/> P2 <input type="checkbox"/> P4	Zawody: Zawodnik:	Nr Startowy: Koń:	Sędzia w:
---	--------------------------	--------------------------	-----------

UWAGI OCENY

				UWAGI	OCENY
1	A X	Wjazd kłusem roboczym. Zatrzymanie ukłon	Jazda po linii prostej, jakość zatrzymania, nieruchomość.		
2	X-C-H	Kłus roboczy	Ruszenie kłusem, regularność, wygięcie w zakrętach		
3	H-K K-A-F	Odjazd od ściany 10 m Kłus zebrany	Dokładność, przejście do kłusa zebranego		
4	K-X-M F-A-K	Poszerzenie wykroku w kłusie Kłus roboczy	Jakość poszerzenia, skrócenie w H, prawidłowość wygięcia w zakręcie		
5	C C-M	Koło 40m, obniżenie i wydłużenie szyi Kłus roboczy	Swoboda wydłużenie kontaktu, powrót do poprzedniego stanu		
6	M-F F-A-K	Odjazd od ściany 10 m Kłus zebrany	Dokładność, przejście do kłusa zebranego		
7	K-X-M H-C	Poszerzenie wykroku w kłusie Kłus roboczy	Jakość poszerzenia, skrócenie w M, prawidłowość wygięcia w zakręcie		
8	C C-H	Kłus zebrany koło 30m Kłus zebrany	Przejście do kłusa zebranego, dokładność figury		
9	H-S-E	Stęp na długiej lejcy	Przejście do stępa, swoboda, regularność, utrzymanie rytmu		
10	A A-C	Kłus roboczy Serpentyna o 5 łukach	Przejście do kłusa, dokładność, wygięcie w łukach, regularność		
11	C-M-P P-L L-I I-S	Kłus roboczy Pół koła 20m na prawą rękę, Kłus roboczy, Pół koła e 20m na lewą rękę,	Dokładność figur, prawidłowość zgięcia w łukach, jazda po prostej, regularność		
12	S-K-A A X	Kłus roboczy Wjazd na linię środkową Zatrzymanie	Regularność, wygięcie w zakrętach, wyprostowanie, przejście do zatrzymania		
13	X	Nieruchomość 8 sek.	Postawa koni, nieruchomość		
14	X	Cofnąć 4- 5 kroków	Jakość cofania, wyprostowanie		
15	X-G X	Kłus roboczy Zatrzymanie, ukłon	Przejście do kłusa, jakość zatrzymania, Nieruchomość		
16	ZAWODNIK	Użycie pomocy, trzymanie lejcy i bata, pozycja na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.			
17	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 0,94, podzielić przez ilość
Sędziów i odjąć od 160, co da wynik punktowy
do którego należy dodać punkty karne
nałożone przez Przewodniczącego Jury.

Podpis SĘDZIEGO

/170

Współczynnik 0,94



- 1 przypadek = 05 p
- 2 przypadek = 10 p
- 3 przypadek = Eliminacja
- Inne kary



**Błędy trasy, Nieposłuszeństwo i
Zejsście Luzaka**
NALEŻY ZAZNACZYĆ TYLKO NA
ARKUSZU PRZEWODNICZĄCEGO JURY

Podpis Przewodniczącego Jury