

Sędzia ..... Pozycja .....

RUCH			DO OCENY	PUNKTY	UWAGI
1.	ADX X	Wjazd kłusem roboczym. Zatrzymanie, ukłon ruszyć kłusem roboczym.	Jazda po linii prostej. Stanie na wędzidle. Przejście do zatrzymania i przejście do kłusa roboczego.		
2.	XGC	Ruszenie i jazda kłusem roboczym.	Impuls, regularność i dokładność figury.		
3.	CH HXF FA	Kłus roboczy. Poszerzenie wykroku w kłusie. Kłus roboczy.	Wyciągnięcie, regularność, przejście do kłusa roboczego.		
4.	A	Duże koło na prawą rękę.	Impuls, regularność i dokładność figury.		
5.	AK KXM MC	Kłus roboczy. Poszerzenie wykroku w kłusie. Kłus roboczy.	Wyciągnięcie, regularność, przejście do kłusa roboczego.		
6.	C	Duże koło na lewą rękę	Impuls, regularność i dokładność figury.		
7.	CH HXF FA	Kłus roboczy. Stęp pośredni. Kłus roboczy	Przejście do stępa. Wyprostowanie, regularność. Przejście do kłusa.		
8.	ADX X	Kłus roboczy. Zatrzymanie i ukłon.	Przejście do zatrzymania. Stanie na wędzidle.		
		Opuścić czworobok kłusem roboczym.			
9.		CHODY	Regularność i swoboda, utrzymanie chodu przez wszystkie konie.		
10.		IMPULS	Ruch do przodu, praca wszystkich koni.		
11.		POSŁUSZEŃSTWO I LEKKOŚĆ	Reakcja na pomoce, chętnie i bez oporu. Prawidłowość wygięcia. Rozluźnienie.		
12.		POWOŻĄCY	Użycie pomocy, trzymanie bata i lejcy, postawa na koźle, dokładność figur.		
13.		PREZENTACJA	Wygląd zewnętrzny zawodnika i luzaków, czystość, dobór, dopasowanie, kondycja koni, uprzęży i pojazdu.		
Maksymalna ilość punktów <b>130</b> Orientacyjny czas: 5 min				<b>RAZEM PKT.</b>	

Podpis sędziego .....

# 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

