



Working Equitation Polska

# TEST UJEŹDZENIA

SĘDZIA .....

ZAWODNIK .....

ZAWODY .....

**klasa CC**

POZYCJA.....

KOŃ .....

DATA .....

AM	Program	Wskazówki do oceny	Ocena	Mnożnik	UWAGI
1	Wjazd galopem zebranym, zatrzymanie, nieruchomość, ukłon.	Zebranie podczas wjazdu. Zatrzymanie na zadzie i w równowadze. Nieruchomość.		1	
<b>ELEMENTY W STĘPIE</b>					
2	Stęp po linii prostej (min. 10m).	Aktywność, regularność chodu i zebranie.		1	
3	Piruet w prawo.	Regularność chodu bez cofnięcia, tylne kończyny kroczą po najmniejszym możliwym kole. Zgięcie w stronę piruetu.		1	
4	Piruet w lewo.	Regularność chodu bez cofnięcia, tylne kończyny kroczą po najmniejszym możliwym kole. Zgięcie w stronę piruetu.		1	
5	Zatrzymanie, cofnięcie (6-10 kroków), ruszyć stępem.	Zatrzymanie, równowaga, regularność chodu, przejście i ruszenie stępem bez utraty aktywności.		1	
6	Ciąg w prawo (minimum 10m)	Zgięcie w kierunku ruchu.		1	
7	Ciąg w lewo (minimum 10m).	Zgięcie w kierunku ruchu.		1	
<b>ELEMENTY W KŁUSIE</b>					
8	Serpentyna o 3 zakrętach	Rysunek. Zgięcie w zakrętach. Regularność. Płynność.		1	
9	Dwa ustępowania od tyłki po jednym na każdą stronę (min. 10 m każde).	Rysunek. Płynność. Prawidłowe ustawienie w obie strony. Rytm. Regularność.		1	
10	Kłus pośredni (min. 15 m).	Przejścia. Wydłużenie kroków i ram. Wyprostowanie.		1	
11	Zatrzymanie, cofnięcie 6 kroków, bezpośrednio ruszyć galopem z prawej nogi.	Akceptacja zatrzymania. Regularność chodu w cofaniu. Przejście do galopu zebranego z cofania. Wyprostowanie.		1	
<b>ELEMENTY W GALOPIE</b>					
12	Trzy koła w galopie z prawej nogi: pierwsze (20m) w galopie <b>wyciągniętym</b> ; drugie (15 m) w galopie <b>pośrednim</b> ; trzecie (10m) w galopie zebranym. Wszystkie koła muszą zaczynać się i kończyć w tym samym punkcie.	Zebranie, równowaga, regularność chodu. Przejścia muszą być wyraźne, płynne i natychmiastowe. Wszystkie powinny być wykonane w tym samym punkcie. <b>Zgięcie.</b>		1	
13	Lotna zmiana nogi.	Jakość lotnej zmiany (wyprostowanie, zachowanie rytmu i tempa galopu).		1	
14	Trzy koła w galopie z prawej nogi: pierwsze (20m) w galopie <b>wyciągniętym</b> ; drugie (15 m) w galopie <b>pośrednim</b> ; trzecie (10m) w galopie zebranym. Wszystkie koła muszą zaczynać się i kończyć w tym samym punkcie.	Zebranie, równowaga, regularność chodu. Przejścia muszą być wyraźne, płynne i natychmiastowe. Wszystkie powinny być wykonane w tym samym punkcie. <b>Zgięcie.</b>		1	
15	Dwa koła o tej samej średnicy (max 10 m) tzw. "ósemka", z lotną zmianą nogi pomiędzy kołami.	Zebranie, równowaga, regularność chodu, zgięcie na kołach, zaangażowanie zadu. Jakość lotnej zmiany na końcu pierwszego koła. <b>Wyprostowanie.</b>		1	
16	Półpiruet w lewo.	Równowaga, zgięcie. Początek i koniec półpiruetu na tą samą nogę.		1	

17	Lotna zmiana nogi	Jakość lotnej zmiany (wyprostowanie, zachowanie rytmu i tempa galopu).		1	
18	Półpiruet w prawo.	Równowaga, zgięcie. Początek i koniec półpiruetu na tą samą nogę.		1	
19	Zmiana galopu na trzech ścianach czworoboku. Wyciągnięty na długiej ścianie, zebrany na krótkiej i znowu wyciągnięty na następnej długiej ścianie.	Równowaga w przejściach, amplituda ruchu i równowaga w zebraniu.		1	
20	Maksymalne dodanie w galopie i bezpośrednio zatrzymanie. <b>Ruszyć galopem.</b>	Posłuszeństwo i wyprostowanie.		1	
21	Serpentyna o 4 zakrętach z lotną zmianą nogi na przecięciu linii środkowej.	Impuls, regularność chodu, precyzja i <b>jakość lotnych zmian</b> nogi		1	
22	Linia środkowa. Zatrzymanie, nieruchomość. Ukłon.	Zebranie, nieruchomość i pozycja czterech nóg.		1	

#### OCENY OGÓLNE

23	Chody	swoboda, regularność		1	
24	Impuls	dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu		1	
25	Posłuszeństwo	uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja kontaktu		1	
26	Jeździec	postawa i dosiad, poprawność i skuteczność pomocy		1	
27	Ocena artystyczna	muzyka i choreografia		1	

RAZEM (max 270 pkt)

**UWAGA: obowiązkowe prowadzenie konia oburącz**

Podpis Sędziego:

Błędy w programie	Pozostałe błędy
1 pomyłka -5 pkt	(nie kumulują się z błędami w programie)
2 pomyłka -5 pkt	pomoc głosem -2 pkt
3 pomyłka -eliminacja	ochraniacze i/lub kalosze -2 pkt

Punkty karne :

Wynik końcowy pkt :

*Ocena techniczna + Ocena ogólna – Punkty karne*

Wynik końcowy % :

*Wynik końcowy pkt / 290\*100*