

## Drezurní úloha PONY - P 3 / 2016

Obdélník 20x40 m

Informativní čas: 3 min 30 sek

	místo	cvik	Max	známka	Řídící myšlenky	poznámky
1.	A X C	Vjezd pracovním klusem Stát, pozdrav, pracovním klusem vchod Na pravou ruku	10		Rovnost středové linie, kvalita klusu, přechod do zastavení, stání, vyklusání, projetí obratu v ohnutí	
2.	B	Kruh 10 m	10		Pravidelnost klusu, ohnutí na kruhu	
3.	A	Stát, nehybnost 5 sekund, středním krokem vchod	10		Přechody, nehybnost, pravidelnost kroku	
4.	K – B B	Změnit směr Pracovní klus	10		Pravidelnost kroku, přesnost přechodu	
5.	E	Kruh 10 m	10		Pravidelnost klusu, ohnutí na kruhu	
6.	A A	Pracovní cval vlevo, velký kruh 1 x kolem, přímo	10		Tvar a velikost kruhu, kvalita cvalu	
7.	F – M M C	Cvalové skoky prodloužit Pracovní cval Pracovní klus	10		prodloužení a zkrácení rámce, rovnost, přechody	
8.	H – F F	Změnit směr, kroky prodloužit Pracovní klus	10		prodloužení, pravidelnost, přechody	
9.	A A	Pracovní cval vpravo, velký kruh 1 x kolem, přímo	10		Tvar a velikost kruhu, kvalita cvalu	
10.	K – H H C	Cvalové skoky prodloužit Pracovní cval Pracovní klus	10		prodloužení a zkrácení rámce, rovnost, přechody	
11.	M- K K	Změnit směr, kroky prodloužit Pracovní klus	10		prodloužení, pravidelnost, přechody	
12.	A X	Ze středu Stát , nehybnost , pozdrav	10		Ohnutí v obratu , rovnost středové linie, kvalita klusu, přechod do zastavení, stání	
		celkem	120			

Odjezd v A volným krokem na dlouhé otěži

### Souhrnné známky

hodnocení	Řídící znaky	Max.	Koef.	známka	poznámka
<b>1. sed jezdce</b>	Uvolněnost a rovnováha sedu, držení rukou, poloha holení	<b>10</b>	2		
<b>2. používání pomůcek</b>	Správnost a účinnost používání pomůcek	<b>10</b>	2		
<b>3. chody, kmih</b>	Pravidelnost, ochota pohybovat se vpřed	<b>10</b>	1		
<b>4. poslušnost</b>	přilnutí a uvolnění koně, pozornost a důvěra, harmonie	<b>10</b>	1		
	<b>celkem</b>	<b>180</b>			
<b>Celkem výsledek v %</b>					

Odečet bodů za omyly:

Omyly v kurzu (článek 430.6.1. DP) jsou penalizovány

1. omyl - 0,5 %

2. omyl - 1 %

3. omyl - vyloučení

Dva (2) body musí být odečteny za každou další chybu. Viz. Článek 430. 6.2 DP