



Soutěžní úloha WORKING TRAIL (jízďárna 20x40m)

- Úloha volitelně čtená (soutěžící si zajistí vlastního čtenáře)
- cvalové pasáže
- U všech cviků se hodnotí **pravidelnost a přesnost**
- Pro přesnější hodnocení je úloha rozdělena na 11 cviků
- Klus je volitelný pracovní/lehký. V případě lehkého klusu se hodnotí i vysedání na správnou nohu
- K hodnocení úlohy se připočítává hodnocení za celkový dojem (Horsemanship)

	cvik	Hodnotí se (k pravidelnosti a přesnosti)
1	Vjezd krokem ze středu, X stát, nehybnost, pozdrav	Rovnost vjezdu, přechod do zastavení, rovné stání
2	Ustoupit zádí vlevo, klusem vchod 1x pravý kruh	Plynulost ustoupení, přechod do klusu, postavení a ohnutí na kruhu
3	X – kruhy změnit, 1 a ¼ levý kruh	Změna postavení a ohnutí v X, postavení a ohnutí na kruhu
4	Slalom tam a zpět	Nájezd z kruhu na slalom, plynulé provedení, odjezd
5	Při návratu na kruh levý cval 1 a ½ kruhu, poté přímo, před koncem dlouhé stěny přechod do klusu	Nacvávání z přechodu ze slalomu, cval na správnou nohu, postavení a ohnutí, narovnání koně na dlouhé stěně, plynulý přechod do klusu
6	A – 1x malý levý kruh přes kavalety, A přímo	Postavení, ohnutí, přechod přes kavalety středem ve stehenním sedu
7*)	Prapor: přechod do zastavení, objet kužel v kroku, vrátit prapor v zastavení, klusem přímo, na stěně vpravo do A	Klidné stání, vedení otěžemi jednou (pravou) rukou, rovnost, přesnost a pravidelnost při objetí kuželu, pozice praporu, přechody
8	A – kruh 1x kolem pravý cval, A přímo přechod do klusu	Postavení, ohnutí, přechody
9*)	Turniket: před překážkou přechod do kroku	Přechod, plynulost, nájezd, průjezd, odjezd
10	Ulička – zajat a vycouvat, klusem k následující překážce	Nájezd, průjezd, odjezd, přechod do klusu
11*)	Zvýšený čtverec, příď stop nahoře, zádí ustoupit o 180° vpravo, odjezd přes čtverec přímo, stát, nehybnost, pozdrav	Nájezd, průjezd, odjezd, rovné stání

7*) prapor může být nahrazen jiným obdobným předmětem (např. nádoba s vodou...)

9*) turniket může být nahrazen jinou obdobnou překážkou (např. třísně...)

11*) zvýšený čtverec může být nahrazen jinou překážkou a úkolem (čtverec z klád, kladina, ustupovací kavaleta...)

