

NH4A

Noorhobuste Skeemid

2019

4-a NH sissejuhatav skeem

Võistleja _____

Hobune _____

Klubi _____

maneež 20x40 või 20x60 m

Skeemi sõidavad võistluspaarid ükshaaval. Enne skeemi alustamist on igal ratsanikul lubatud sõita aias paar ringi traavi/galoppi.

Traaviosa kergendatud traavis

Tähed	Harjutuse sisu
AFBMCHEKA	Ring ümber maneezi vasakule, lubatud nurki lõigata
FXH	Suunamuutus diagonaalil samme venitades
CA	Serpentiin 3 aasast
KXM	Suunamuutus diagonaalil samme venitades
MCHE	Töötraav
E ja K vahel	Üleminek keskmisele sammule
KAF	Keskmine samm
FXH	Keskmine samm venitatud raamiga
C ja M vahel	Töötraav
BE	Poolkaar 20 m, poolkaarel vabalt valitud kohas enne E töögalopp
E	Ring 20 m, jätkata töögalopis mööda rada
MF	Töögalopp
Pärast K	Töötraav
E	pööre paremale, nurka lõigates
B	pööre vasakule, nurka lõigates
EB	Poolkaar 20 m, poolkaarel vabalt valitud kohas enne B töögalopp
B	Ring 20m, jätkata töögalopis mööda rada
HK	Töögalopp
Pärast F	Töötraav, seejärel üleminek sammule

Väljumine sammus vaba ratsmega

Kui mõni harjutus ebaõnnestub, võib kohtunik ratsanikul paluda seda harjutust skeemi lõpus uuesti sooritada.

JUHISED 4-AASTASTE KOOLISÕIDUHOBUSTE KOLLEGIAALSEKS HINDAMISEKS

	Hinne
Traav Kahetaktilisus, rütm, lödvestatus, järelandlikkus, aktiivsus, maa-haaramine.	
Samm Neljataktilisus, rütm, lödvestatus, järelandlikkus, õõtsuv selg, võime painutada tagaosa liigeseid.	
Galopp Kolmetaktilisus, rütm, lödvestatus, järelandlikkus, loomulik tasakaal, ülesmäge suundumus, võime painutada tagaosa liigeseid.	
Temperament ja koostöövalmidus Rahulikkus, allumine, energia, kontakt, otsesus, tähelepanu ja reageerimine ratsaniku juhtimisvahenditele	
Perspektiiv Treeningskaala järgimine vastavalt hobuse kvaliteedile ja vanusele	
Hinded kokku	
Jagatud 5-ga = LÕPLIK TAGAJÄRG	

Eesmärk on leida loomulike, elastsete liikumistega hobuseid, kes on trenitud korrektselt vastavalt nende vanusele ning kes suudaksid areneda kõrgemate koolisõidu tasemeteni.

Hinded 0-ist 10-ni, kümnendiku täpsusega (nt. 7,3 või 8,7)

1. viga - Maha võtta 0,5% punktide kogusummast ehk -0,25p
2. viga - Maha võtta 1% punktide kogusummast ehk -0,5p
3. viga - Kõrvaldamine