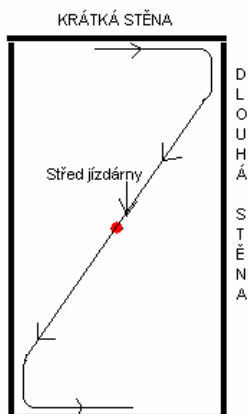


## JÍZDÁRENSKÉ POVELY

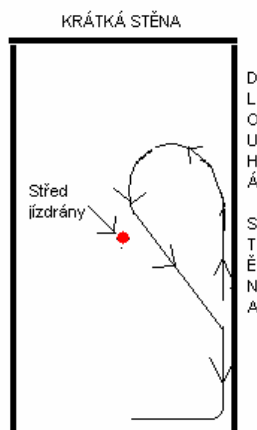
### 1) ZMĚNY SMĚRU

- Pokud měníte směr v lehkém klusu, nezapomeňte uprostřed předsnout!
- Povel diagonálou změnit směr dělá první kůň, který je před půlkou krátké stěny (pokud není určeno jinak).
- Obloukem dovnitř změnit směr a V kruhu změnit směr se dělá (pokud není řečeno kde přesně) **HNED!**
- Při diagonálou změnit směr nejdříve PROJDETE KRÁTKOU STĚNU, potom půjdete kus po DLOUHÉ STĚNĚ (na drez. obdélníku 6 metrů; s čímž byste se třeba do stodoly nevešli, takže s ohledem na vel. prostoru) a po těchto 6 metrech namíříte do opačného rohu protější DLOUHÉ STĚNY, projdete znovu krátkou stěnu ... .. Diagonálou změnit směr není o zlomení koně v co nejprudším obratu, tak to prosím berte na vědomí ☺

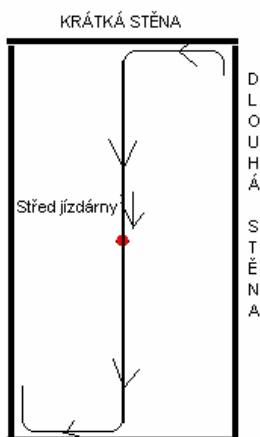
#### Diagonálou změnit směr



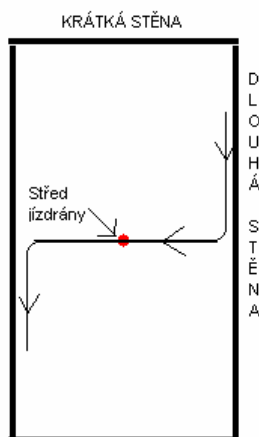
#### Obloukem dovnitř změnit směr



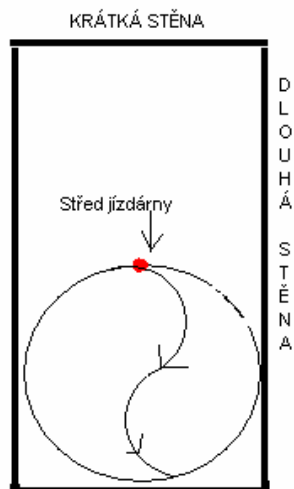
#### Ze středu změnit směr



#### Půl jízdárny změnit směr



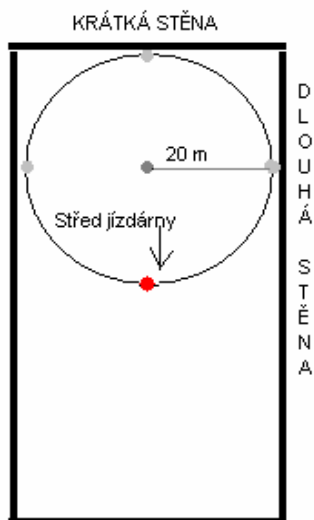
## V kruhu změnit směr



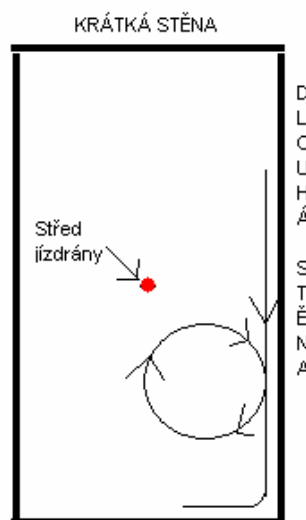
## 2) KRUHY

- Při děláni velkého kruhu byste se měli dotknout stěny pouze ve 4 bodech (vlastně jednu středu jízdárny..) – ne jít celou dobu po stěně.
- Při povelch Velký kruh a Malý kruh chodíme na kruhu do odvolání, jinak se používá povel „Jednou Velký/Malý kruh“

### Velký kruh

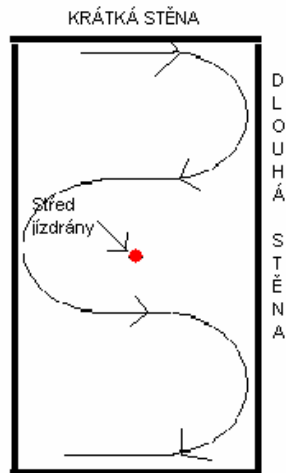


### Malý kruh

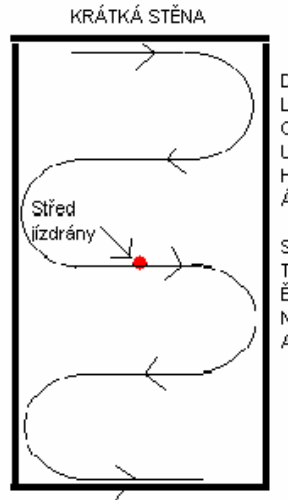


### 3) DALŠÍ POVELY

#### Vlnovka o 3 obloucích

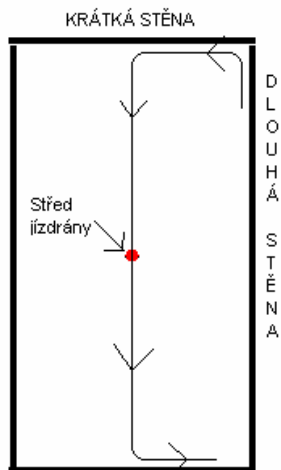


#### Vlnovka o 4 obloucích

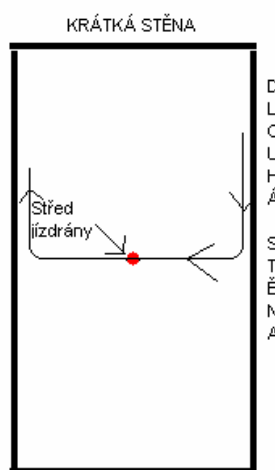


- Všechny oblouky vlnovky by měly být stejně velké
- V lehkém klusu si musíte PŘESEDNOOUT, abyste neprojeli oblouk na špatnou nohu
- Při vlnovkách s lichým počtem oblouků směr neměníte, při vlnovkách se sudým počtem oblouků směr změníte (pokud je budete dělat správně, mělo by vám to vždycky tak vyjít)

#### Ze středu

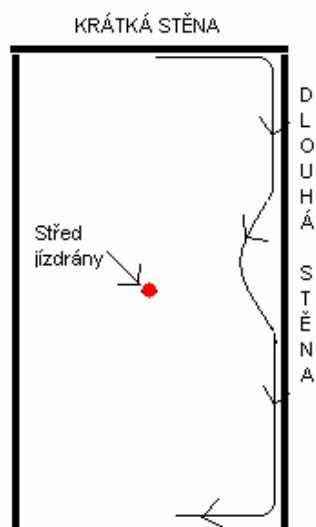


#### Půl jízdárny



- Při povelch Ze středu a Půl jízdárny se nemění směr! (Mění se jen při Půl jízdárny/Ze středu změnit směr)
- Ze středu se dělá z poloviny krátké stěny, Půl jízdárny z poloviny dlouhé stěny – tak si je nepleťte ;-)

## Od stěny ke stěně



- Od stěny ke stěně se většinou dělá na dlouhých stěnách
  - Jezdí se **do odvolání!**
  - V drezurách můžeme najít **dva typy** tohoto povelu –
    - KH (HK, MF, FM) Od stěny ke stěně – kdy jedeme 5 metrů od stěny – nedojíždíme do středu!
    - KXH (HXK, MXF, FXM) Od stěny ke stěně – kdy dojíždíme do X (střed)
- >na toto si dávejte pozor, pokud to spletete, rozhodčí mohou cvik označit jako **OMYL..** a to i při ZZVJ ;-)
- Výjimečně se mohou jezdit i povely jako dvakrát od stěny ke stěně, třikrát...

### Pro jistotu přidávám i.. **PRAVIDLA JEŽDĚNÍ NA JÍZDÁRNĚ**

- 1) **Rychlejší chod má přednost**, jde na stěnu
- 2) **Zástup má přednost** před jednotlivými koňmi
- 3) Při změně směru se jezdci potkávají **bývalou vnější rukou** (např. jedeme na levou ruku – levá je vnitřní, pravá vnější; - povel diagonálou změnit směr, s koněm naproti se potkám po pravé ruce
- 4) Kromě změny směru se potkávají **LEVOU rukou** (jako auta :-) )
- 5) Při změně směru v zástupu jdou koně, co už **změnili směr od stěny**, ti, co **nezměnili směr na stěně**
- 6) **Stěna má přednost** před kruhem (pokud jsme na kruhu – jdeme od stěny)