

Metodický pokyn k výkonnostným skúškam koní plemien v kompetencii ZCHKS na rok 2025

ZCHKS ako uznaná chovateľská organizácia v zmysle štatútov PK a STN 46 6310 „Plemenné kone“ vydáva nasledovný Metodický pokyn pre výkon KÚ koní pre plemená v kompetencii ZCHKS.

Teplokrvné plemená koní pre populácie: slovenský teplokrvník, furioso

Zväz chovateľov koní v spolupráci s Výberovou komisiou pre chov koní MPRV SR vypracoval metodické pokyny pre predvýbery žrebcov a kobýl pred ich zaradením do 70-dňového testu.

Na základe výsledkov hodnotenia v predvýbere budú žrebce a kobyly zaradené do 70-dňového testu prípravy na skúšky výkonnosti, ktorý môžu absolvovať iba pod vedením vedúceho výcviku s kvalifikáciou „tréner“ – licencia potvrdená na príslušný rok.

Podmienkou udelenia výberu pred zápisom 3- a 4-ročných žrebcov a kobýl do PK je absolvovanie výkonnostných skúšok.

Pri výkonnostných skúškach žrebcov minimálne 5-členná komisia 10-bodovou stupnicou hodnotí:

1. Pôvod

Pri hodnotení pôvodu sa posudzuje kvalita chovnej a úžitkovej hodnoty predkov do štvrtej generácie, stupeň a účelnosť použitia príbuzenskej plemenitby, homogenita skladby rodokmeňa vzhľadom na zastúpenie plemená. Použité plemená v rodokmeni žrebcov a kobýl musia byť v súlade so štatútom plemennej knihy.

2. Plemenný typ a pohlavný výraz

Vybrané žrebce a kobyly musia byť typovo v súlade s charakteristikou chovného cieľa, s výrazným pohlavným dimorfizmom.

3. Exteriér

V rámci exteriéru sa hodnotia:

- a) telesné línie - krk, hrudník, plece, chrbát, bedrá a zadok;
- b) fundament - hrudníkové a panvové končatiny vrátane kopýt;
- c) celkový súlad - harmónia telesných partií vrátane hlavy, celkovej stavby a rámca spoločne s ušľachtilosťou a konštantnosťou pri rešpektovaní úžitkového typu a plemennej príslušnosti.

4. Mechanika pohybu

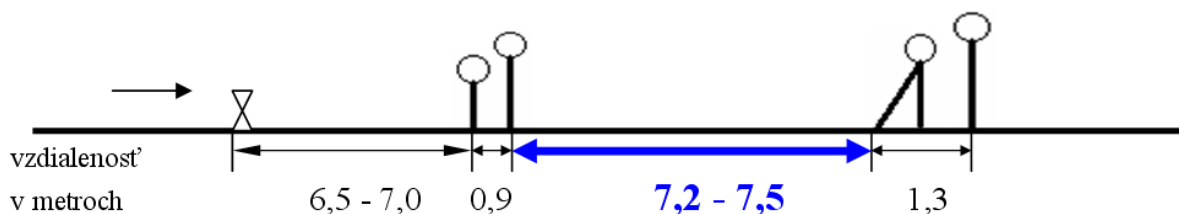
Mechanika pohybu sa hodnotí pri predvedení žrebcov a kobýl na ruke v kroku a v kluse. Ďalej sa mechanika pohybu hodnotí počas drezúrnej úlohy, ktorá tvorí prílohu tohto metodického pokynu. **Ako pomocné hodnotenie môžu členovia komisie hodnotiť mechaniku pohybu vo voľnom pohybe v krytej jazdiarni.** V rámci kvalitatívnych vlastností mechaniky pohybu sa posudzuje spôsob pohybu, priestrannosť, pružnosť, takt, akcia a kadencia.

5. Skok vo voľnosti

Touto skúškou sa hodnotia skokové schopnosti koní pri skákaní vo voľnosti, t. j. pri maximálnom obmedzení vonkajších vplyvov.

Hodnotí sa ochota, pokojné správanie koňa a spôsob vykonania skoku (skokový štýl, pozornosť, technika práce nôh, obratnosť, pružnosť, kmih, výbušnosť, snaha o nápravu predchádzajúcej chyby a pod.). Schopnosti koní pri skákaní vo voľnosti sa skúšajú v krytej hale alebo v ohraničenej otvorenej jazdiarni v uličke. Kone absolvujú skúšku samostatne, po jednom, pri voľnom pohybe **po vypustení z ruky do skúšobnej dráhy, bez použitia biča či iných, napr. verbálnych pomôcok. Skáče sa na ľavú ruku! Iný spôsob skokovej skúšky bude mať za následok vylúčenie žrebca zo skúšok.**

Skok pozostáva z kavalety vysokej **50 cm**, na vzdialenosť **6,5 – 7,0 m** doublebar vysoký **80 – 90 cm**, na vzdialenosť **7,2 – 7,5 m** doublebar vysoký **120 – 130 cm** pre 3-ročné, resp. **140 – 150 cm** pre 4-ročné žrebce, široký 130 cm s prednou šikmou stenou (prútená prekážka).



6. Parkúr

Žrebce absolvujú predpísaný parkúr, pričom pre 3-ročné žrebce je výška prekážok stanovená na 80 cm, pre 4-ročné žrebce 100 cm. Plán parkúru tvorí prílohu metodického pokynu.

7. RTG vyšetrenie

Pre zaradenie žrebcev do populácie ST je podmienkou predloženie RTG snímok.

Prílohy: Drezúrna úloha
Plán parkúru

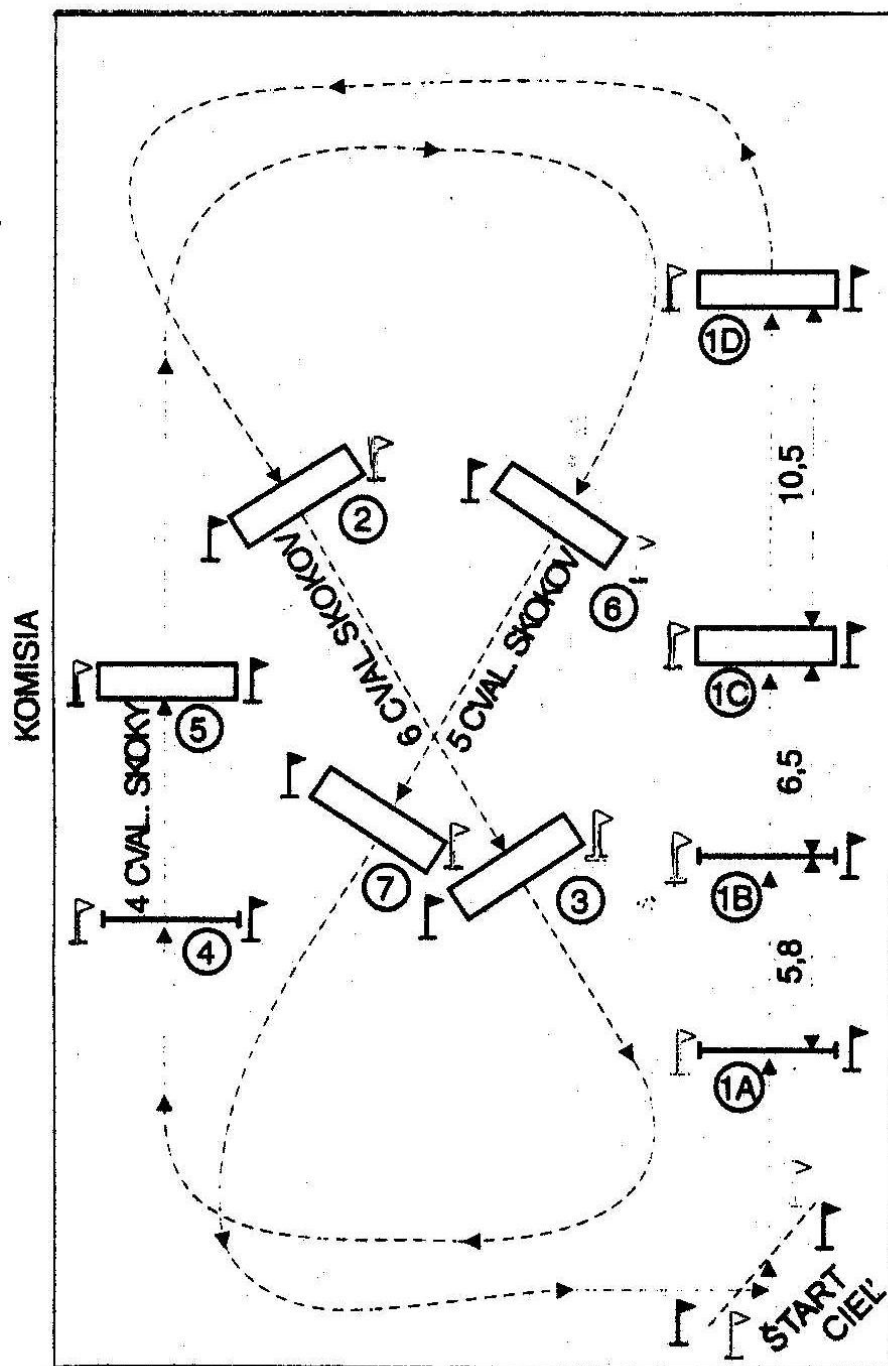
Drezúrna úloha (C3)

Čas potrebný na splnenie tejto úlohy je cca 5 minút.

Disciplíny tejto úlohy sú uvedené v tabuľke:

Číslo úlohy a označenie	Cvik
1. A	vjazd krokom
2. X	stáť, pozdrav, krokom chod'
3. C	na pravú ruku, ľahký pracovný klus, 1-krát okolo
4. MXK	po diagonále zmeniť smer (vysedieť)
5. A	veľký kruh, 1-krát okolo
6. A	na kruhu pracovný cval, 1-krát okolo
7. A	priamo vpred, na dlhej stene ruch predĺžiť
8. C	pracovný klus
9. HXF	po diagonále zmeniť smer, ľahký klus, ruch predĺžiť
10. F	pracovný klus (vysedieť)
11. A	veľký kruh, 1-krát okolo
12. A	na kruhu pracovný cval, 1-krát okolo
13. A	priamo vpred, na dlhej stene ruch predĺžiť
14. C	pracovný klus (vysedieť)
15. KH	na dlhej stene ruch predĺžiť, ľahký klus
16. A	zo stredu
17. X	stáť, pozdrav, odchod krokom na voľnej oťaži

Plán parkúru (C5b)



1 - skokový rad
1A - bariéra na zemi
1B - kríž

1C - dvojbradlie
1D - oxer
2 - múr

3 - triplebar
4 - kolmý skok
5 - oxer

6 - múr
7 - oxer