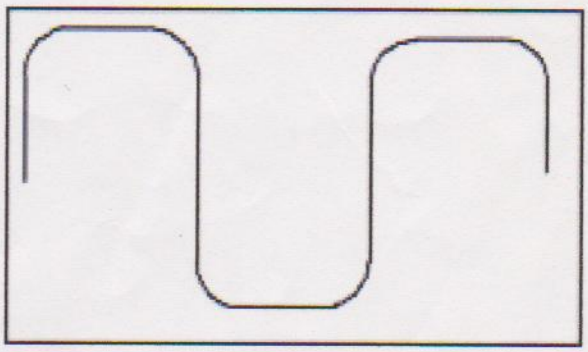
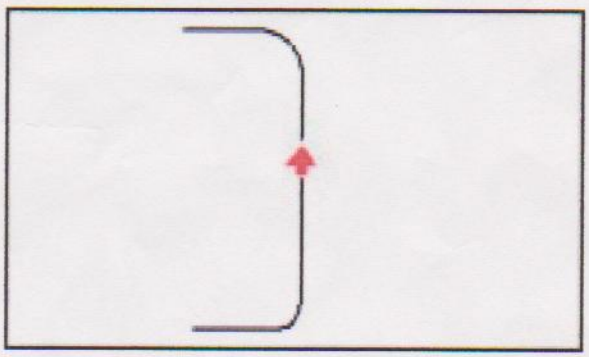


Vlnovka o třech obloucích

Začíná na středu krátké stěny. Důležité je jet na protější stěnu kolmo a oblouky si dobře rozvrhnout, aby byly všechny stejné.

Varianty cviku:

- **Vlnovka o čtyřech obloucích** – tady dojde ke změně směru!
- Vlnovka se dá dělat o libovolném počtu oblouků, dle velikosti jízdárny. S lichým počtem oblouků nemění směr jízdy, se sudým počtem ke změně směru dochází.

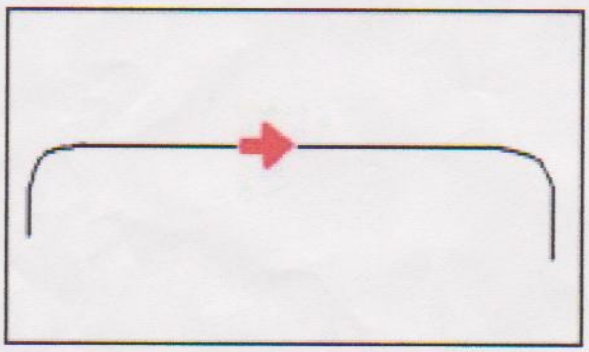


Půl jízdárny

Spojnice středů dlouhých stěn.

Varianty cviku:

- **Půl jízdárny, na stěně na tu a tu ruku** na druhé dlouhé stěně jezdec odbočí podle pokynů
- **Půl jízdárny, změnit směr** na druhé dlouhé stěně jezdec odbočí tak, aby jel na opačnou ruku než před cvikem

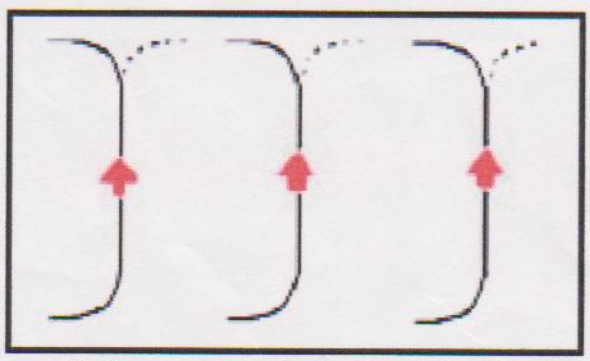


Ze středu

Spojnice středů krátkých stěn.

Varianty cviku:

- **Ze středu, na stěně na tu a tu ruku** – na druhé krátké stěně jezdec odbočí podle pokynů
- **Ze středu, změnit směr** – na druhé krátké stěně jezdec odbočí tak, aby jel na opačnou ruku než před cvikem



Z dlouhé stěny obrat dovnitř

Dělá se při jízdě v zástupu. V okamžiku povelu všichni koně najednou odbočí a jedou vedle sebe kolmo na protější dlouhou stěnu. Poslední kůň se tak stane novým vedoucím koněm.

Varianty cviku:

- **Z dlouhé stěny obrat dovnitř, na středu zastavit stát,** zakončovací cvik každé jezdecké hodiny
- **Z dlouhé stěny obrat dovnitř, na stěně na tu a tu ruku** na druhé dlouhé stěně jezdec odbočí podle pokynů.

Rozchod po jízdárně

Povel k tomu, aby si každý jezdec sám určil, které cviky a kde bude dělat. Na jízdárně vzniká neorganizovaný zmatek, proto je potřeba dodržovat několik **základních pravidel**:

- **Kůň na stěně má přednost** před koněm, který dělá cvik (ten mu musí uhnout)
- **Přednost má kůň jedoucí na levou ruku před koněm jedoucím na pravou ruku** (tzn. kůň na levou ruku zůstane na stěně, kůň jedoucí na pravou ruku mu musí uhnout směrem dovnitř jízdárny) – míjejí se jako auta :-)
- **Přednost má kůň pohybující se rychlejším chodem** (tzn. kůň jdoucí krokem uhne cválajícímu koni), zásadně nezastavujeme na stěně, ale kousek od ní.