

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	12. WPROWADZENIE KONIA PO SCHODACH	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------

**WŁAŚCIWOŚCI:**

Naturalne, lub zrobione przez człowieka schody

- Długość: 5-10 m zgodnie ze stopniem nachylenia pochyłości
- Szerokość od frontu minimum 1 m
- Stopnie: powierzchnia stopnia ok. 0.4 m  
wysokość 0.20 do 0.30 m

**WYPOSAŻENIE:**

- 2 czerwone flagi
- 2 białe flagi
- 1 numer przeszkody
- wyznaczniki trasy przeszkody

**CELE:**

Wykazanie spokoju i równowagi konia, a także właściwa postawa jeźdźca zapewniająca dobrą kontrolę nad koniem

Obowiązkowy jest stęp.

**BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:**

- Przerwanie ruchu naprzód
- Wyłamanie
- Cofanie
- Odmowa
- Wolta

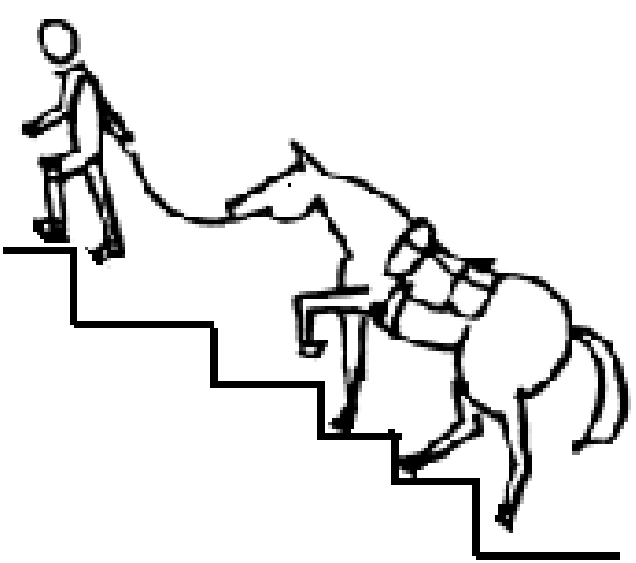
**BŁĘDY ZA STYL:**

- Nieregularny ruch do przodu
- Utrata równowagi przez konia lub jeźdźca
- Nieprawidłowe użycie pomocy
- Ruch boczny konia

**PUNKTY KARNE:**

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna metoda
- Noga poza trasą przeszkody
- Luźne strzemiona
- Pokonanie przeszkody chodem innym niż stęp

Zawodnikowi, który wykonuje wolty lub cofa się pomiędzy przeszkodami, zostaną przez sędziego przyznane 3 punkty karne za nieposłuszeństwo, do maksimum trzech razy- powyżej otrzyma ocenę 0 dla danej przeszkody.

KARTA OCENY PRZESZKODY WPROWADZENIE KONIA PO SCHODACH NR PRZESZKODY.....  SĘDZIA..... ....										
NR STAR T.	E +	S -	P =	RAZEM		Uwagi:				
SCHEMAT OCENIANIA : E+S-P										
					EFEKTYWNOŚĆ E		STYL S		PKT.KARNE P	
					Poprawna	7	bardzo dobry	+3	Brutalność	-3
					1 błąd	4	dobry	+2	Niebezpieczna metoda	-3
					2 błąd	1	prawie dobry	+1	Luźne strzemiona	-1
					3 błąd	0	przeciętny	0	Upadek	0
							słaby	-1	Noga poza trasą przeszkody	0
							zły	-2	Pokonanie przeszkody chodem innym niż stęp	0
					Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę					

7 = 0 błędów za efektywność: brak przerwania ruchu naprzód, brak wyłamania, brak cofania, brak odmowy, brak wolty

4 = 1 błąd: 1- przerwanie ruchu naprzód, 1-wyłamanie, etc.

1 = 2 błąd: 2- przerwanie ruchu naprzód, etc.

0 = 3 błąd: etc.

Te oceny należy wpisać w kratkę **E** w karcie oceny